



Lotja 2019

Isännän ja apueimännän manuaali

Yleinen hätänumero 112

- Pudasjärven terveyskeskus 08 5875 6600
- Taivalkosken terveyskeskus 040 860 9001
- Pirkkalan terveyskeskus 03 5652 5109
- Arkisin klo 18:n ja viikonloppuisin klo 17:n jälkeen
lääkäripäivystys Oulussa 03 56525109

- Lotjan osoite (hälytyskeskusta varten) Kuukkelikuja 10
- Lotjan puhelin 040 6691 713
- Kyösti Naamanka, Lotjan "talonmies" 040 7401 859

Vuoden 2021 päällimmäisiä asioita

Iltalaulu luokalla

Ainakin kahdella viime kesän leirillä kokeiltiin menestyksellisesti sitä, että isosten iltalaulua ei laulettaisikaan kämppien ovella vaan jo luokassa hartauden jälkeen. Tämä säästää aikaa.

Seurakunnan tili

Pudasjärven K-supermarketissa on seurakunnan tili. Tai sitten Taivalkosken. Tarkistakaa kummassa.

Kamerat ovat kalliita ja herkkiä laitteita

Kamerat ovat kalliita ja herkkiä laitteita, ja siksi niistä on pidettävä paljon paremmin huolta. Vastuu on annettava tiettylle ihmiselle, joka huolehtii siitä, että niitä käytetään huolellisesti ja että laukussa on leirin jälkeen ne tavarat, joita pitääkin olla. Laitevastaava sopii seuraavan leirin kanssa, mistä laitteet löytyvät.

seuris.net/info

Kesän aikana esimerkiksi koronarajoitukset voivat muuttua. Siksi vanhempia voi muistuttaa siitä, että yllä olevasta osoitteesta voi tarkistaa, mikä on uusin tilanne.

Seurispäivien emäntä

Alkupäivien ruokailuja hoitaa Tuija Vähäoja 040 8388 656.

Jos jokin paperi on hukassa...

... se voisi löytyä täältä: www.vartavasten.fi/pirkkala.htm

Vanhemmille uusin info

Vanhemmille voi kertoa, että uusin, ajantasainen informaatio on osoitteessa seuris.net/info.htm. Siellä voi tarkistaa vaikkapa tuoreimmat tiedot konfirmaation väkimääristä

Isosvalmennus

Isoskoulutus ei ole enää koulutusta vaan valmennusta. Kieltä on välillä uudistettava.

Lotjalle tuli sähkösoitin

Seiskaleirin pitäisi tuoda pois

Läskipyörä

Läskipyörän hankintapäätöksessä ajateltiin erityisesti kuljettajilta tulleita toiveita. Pyörän käytössä on tärkeintä se, että jokainen käyttäjä ottaa vastuun pyörän kunnosta. Pyörä huolletaan tarpeen mukaan heti käytön jälkeen.

Jos läskipyörässä on jokin vika, siitä on jaettava informaatiota, jotta vika voidaan korjata.

Tarkemmat Lotjan maastopyörän ohjeet ovat osoitteessa seuris.net/pyora.htm

Vanha sauna remontissa

Ainakin alkukesän vanha sauna on poissa käytöstä.

Koronaohjeet

Lähtökohtana on, että rippikoulu on kupla. Jos kenelläkään ei ole koronaa, se ei leirille itsestään tule. Siksi on tärkeä minimoida ulkopuoliset kontaktit

Ennen leiriä

Leirin alkupäiviin tai leirijaksolle voi osallistua vain oireettomana. Jos leiriläisellä tai hänen perheenjäsenillään on taudinkuvaan kuuluvia oireita, on heidän käytävä testissä ennen ryhmään osallistumista. Negatiivisen testituloksen varmistuttua voi tulla leirille.

Matkalla

Leirikuljetuksista vastaa Tokeen liikenne. Käsi- ja yskimishygieniaan kiinnitetään erityistä huomiota. Pysähdyksillä otetaan huomioon huoltoasemien toimintaohjeet. Myös bussiin on varattava käsidesiä mukaan.

Majoitukset

Majoittuminen toteutetaan mahdollisimman väljästi. Siivouskomeroon ja emännän pukeutumistilaan menevät vain emäntä, apuemäntä tai leirin aikuiset ja hekin mahdollisimman harvoin.

Huoneiden koot, kun unohdetaan korona:

Majoitusrakennuksen tuvan puolelle mahtuu 12, keittiön puolelle 10, liiterikämppään 4, vanhalle saunalle 4, sateentorjuntaan 4 ja toimistoon kaksi, ja tuvalla on nykyään seitsemälle sänky. Keittiöllä on kaksi huonetta, joista toinen on varattu kuljettajalle. Aiemmin parvelle on mahtunut 14. Harjukämpän isoon huoneeseen mahtuu 14 ja kahteen pieneen huoneeseen 4 ihmistä.

Siivoaminen ja ruokailu

Hyvä, normaali siisteystaso leirikeskuksesta riittää. Kahdesti kesän aikana ulkopuolinen ammattilainen tekee perusteellisemman siivouksen. Tartunnassa on pisaratartuntaa vähäisempi. Yhteisiä tavaroita ja tarvikkeita käsitellään puhtain käsin. Käsi- ja yskimishygieniaan kiinnitetään erityistä huomiota.

Ykkösleiri sopii Eilan kanssa, miten keittiöllä toimitaan maskien sun muiden kanssa.

Leirin ohjelma

Leirin ohjelmassa otetaan huomioon väljyys, ja toimintaa toteutetaan mahdollisuuksien mukaan ulkona. Toiminnassa pyritään säilyttämään 1-2 metrin turvavälit, mutta täydelliseen kontaktittomuuteen leirillä on mahdotonta päästä. Peseytymisiin varataan reilusti aikaa. Saunominen ja uiminen ovat terveydenhuollon näkökulmasta pienen riskin toimintaa. Yhdellä kerralla saunovien määrää rajoitetaan tilojen mukaan. Leirillä vältetään ulkopuolisia kontakteja. Vaellus ja Syötteellä käynti voidaan toteuttaa.

Sairaustapaukset

Jos leiriläisen perheenjäsenellä todetaan koronatartunta leirin aikana, leirillä toimitaan tartunnan todenneiden viranomaisten ohjeiden mukaisesti. Jos leiriläinen sairastuu tai tuntee olonsa leirillä sairaaksi, otetaan yhteys paikalliseen terveyskeskukseen ja toimitaan ohjeiden mukaan. Terveyskeskukseen lähtevät oireileva ja yksi leirin työntekijöistä. Aparin tai työntekijän sairastuessa mukaan lähtee silti toinen aikuinen, jolla on pikkubussin ajolupa. Tarvittaessa voidaan käyttää taksia.

Leirikeskuksissa on riittävä määrä hengityssuojaimia ja muita suojavarusteita tartuntatilannetta varten. Suojaimia käytetään viranomaisilta tulleiden ohjeiden mukaisesti. Työntekijä konsultoi paikallista terveyskeskusta tarvittaessa matalalla kynnyksellä.

Oireilevalle leiriläiselle varataan erillinen huone. Lotjalla oireinen majoitetaan Hyttyseen ja tämä käyttää Harjukämpän inva-wc: tä.

Koronatartuntaepäily ei johda heti leirin purkamiseen. Jos tartunta leirillä vahvistuu, noudatetaan kaikissa toimisissa terveysviranomaisen ohjeita. Terveystieteiden viranomaisen tekee tilannearvion ja ohjeistaa sen mukaisesti. Jokainen tilanne arvioidaan erikseen. Toimenpiteitä johtaa paikallinen viranomais.

Terveysviranomaisella tiedottaa asiasta yhteistyössä seurakunnan viestintää johtavien kanssa. Tiedottaminen on tärkeää, mutta se tulee hoitaa potilasturva ja yksityisyyden suoja turvaten. Terveysasioissa ensisijainen tiedotusvastuu on terveysviranomaisella. Viranomaisten ohjeen mukaan toimintaohjeet viestitään leiriläisille sekä vanhemmille selkeästi ja ilman tarpeetonta viivytyksiä. Tapauksesta ilmoitetaan puhelimitse kirkkoherralle, joka viestii asian oman toimintaohjeensa mukaan Tampereen hiippakunnan tuomiokapituliin.

Tarvittaessa nuoria muistutetaan siitä, että leirin aikana sattuneista tapaturmista tai sairastumisista ei viestitä sosiaaliseen mediaan tai muille leirin ulkopuolisille. Omiin huoltajiin voi olla yhteydessä. Tällä vältetään kuulopuheiden ja huhujen leviämistä sekä suojataan mahdollisesti sairastunut henkilöä. Korona-altistumiseen tai tartuntaan liittyvistä asioista tiedottavat vain ja ainoastaan terveysviranomaiset tai leirin ohjaajat terveysviranomaisien ohjeiden mukaan.

Jos sairastunut on alaikäinen, toinen leirin työntekijöistä jää paikkakunnalle vähintään siksi, kunnes leiriläisen kotiutumisen yksityiskohdat on sovittu huoltajan ja terveysviranomaisen kanssa. Jos sairastuminen tuo perheelle ylimääräisiä kustannuksia, niihin voi hakea avustusta taloudellisin perustein.

Leirin jälkeen

Jatkopäiviin ja konfirmaatioon voi osallistua vain terveenä.

Sairastunut rippikoululainen voidaan tervehtymisen jälkeen konfirmoida toisen ryhmän mukana tai erityistapauksessa yksityisesti. Samaa ohjetta noudatetaan rippikoululaisen karanteenitilanteessa.

Turvallisuusvastaava toimittaa leirin aikana tehdyistä terveyskeskuskäynneistä tarvittavan selvityksen Pirkkalan seurakunnalle. Konfirmaatiojumalanpalvelus toimitetaan seurakunnan jumalanpalvelusohjeiden mukaisesti. Konfirmaatiota ennen seurakunnalle annetaan selkeät ohjeet ehtoollisenvietosta ja jumalanpalvelukseen osallistumisesta. Leirin isoset ja työntekijät eivät tänä vuonna vieraile ryhmänsä rippijuhlissa.

Väljä aikataulu

Monet ohjeet tarkoittavat sitä, että aikataulun on oltava väljä. Leiri ei kuitenkaan ole yhtään pitempi kuin tavallisina kesinä. Niinpä ohjelmaa on suostuttava väljentämään, lyhenemään ja suostumaan siihen, että totuttuja asioita jää pois.

Leirikioski

Lotja 1 vie leirikioskin kirkon aulasta Lotjalle ja Lotja 7 tuo sen takaisin. Lotjalle tilataan suoraan täydennystä tai sitten täydennystä odottaa kirkon aulassa lähtijöitä. Poutkamalle leirikioski otetaan mukaan kirkon aulasta ja palautetaan kirkon keittiölle. Leirikioskivastaava, laita viesti Annelle 040 707 1923, jotta on tiedossa keneltä kysellä tukku-kuormatarpeita. Mikäli leirinne syö pelkkää suklaata, voi olla hyvä tietää, että sitä pitää lähettää jo seuraavan leirin matkassa lisää. Lotjalla karkkivarastona keittiörakennuksen perimmäisen majoitushuoneen kaappi. Hae sieltä lisää täydennystä kioskilaitikkoon.

Leirikioskissa käy maksuna käteinen ja kortti. Zettlen maksupäätteen ja puhelin toimivat vain ladattuina ja molempiin sopii sama laturi. Puhelimen pin on 1234 ja tunnuskuvio L niin kuin lähetystyö. Jos et ole käyttänyt Zettleä aikaisemmin, pyydä opastus ennen leiriä. Tässä vielä lyhyt ohje: Käynnistä maksupäätteen, valitse puhelimesta Zettle ohjelma. Valikosta: vastaanota maksuja. Valitse Leirikioski. Syötä summa, paina alareunasta maksa, summa näkyy nyt maksupäätteellä. Lähimaksu on kätevin tapa. Valitse vielä puhelimesta valmis x2 kunnes palaat takaisin vastaanota maksuja valikkoon. Jos teet virhepäätteen auttaa roskakori nappi oikeassa yläkulmassa. Käteisen pohjakassa on 35 euroa. Merkitse käteisostokin zettleen. Kirjoitettua maksun määrän, valitse käteinen, zettle pyytää syöttämään summan, jolla sinulle maksetaan ja kertoo sitten paljonko pitää antaa rahaa takaisin.

Leirin lopussa, jos olet kirjannut kaikki maksut Zettleen, näet raporttiosuudesta paljonko sinulla pitäisi olla käteistä ja paljonko olet myynyt kortilla. Erot käteiskassa pohjakassasta ja tuo voitto tullessasi pikkulippaalla taloustoimistoon. Iso lipas jää Lotjalle leirikioskin laittokseen. Täytä kassan mukana olevaan lappuun kioskin myynti. Zettlen kirjaukset näkyvät suoraan taloustoimistossa, jota he vertaavat tuomaasi lappua raporttiin. Karkkia myydessä on mahdollisuus kertoa kummilapsista.

ABC.n ruokailut Tupoksella

Ruokailu on arkena 10,90€ ja viikonloppuisin 11,90€. Tarkoituksena on jälleen laskuttaa ruokailut aina käynnin yhteydessä, joten näistä hinnoista saatte vielä -10% -ryhmälennuksen. Lisäksi on sovitu kuljettajan ja kahden matkanjohtajan ruokailut. Menoruokailut koskevat niitä leirejä, joilla Eila ei saa riittävästi vapaata.

Päivämäärät:

15.6

24.6

5.7

14.7.

23.7.

24.7. Menoruokailu

31.7.

1.8. Menoruokailu

8.8.

Tupoksen ABC:n numero on 044 - 788 4825.

Leirin toiseksi viimeisenä päivänä ilmoitetaan leirikohtaiset erityisruokavaliot, allergiat ja leirivahvuus. Samalla varmistetaan, että ABC:llä on kaksi linjastoa, jotka jouduttavat ruokailua vilkkaimpina aikoina. Puhelinneuvottelussa on sovittu, että kuljettaja kaksi matkanjohtajaa saavat ilmaisen aterian. Näitä kolmea ei myöskään ilmoiteta ruokailijoiden määrässä.

Ruoat otetaan seisovasta pöydästä. Erityisruokaa tarvitsevat saavat kassalta numeron, jonka perusteella he saavat oman annoksensa, mikäli seisovan pöydän tarjonta ei sovellu. Leirin vastuuihminen ilmoittaa ensitöikseen kassalle ryhmän saapuneen sekä ottaa mukaansa erityistä ruokaa tarvitsevat. Lasku allekirjoitetaan samassa yhteydessä. Jo-

kaisen kuun lopussa ABC:ltä lähetetään lasku taloustoimistoon. Nuoret voivat aloittaa ruokailun heti. Ei tarvitse odotella, kunnes matkanjohtaja on asioinut kassalla.

Muista ilmoittaa Tupokselle, jos menomatalla syödään siellä.

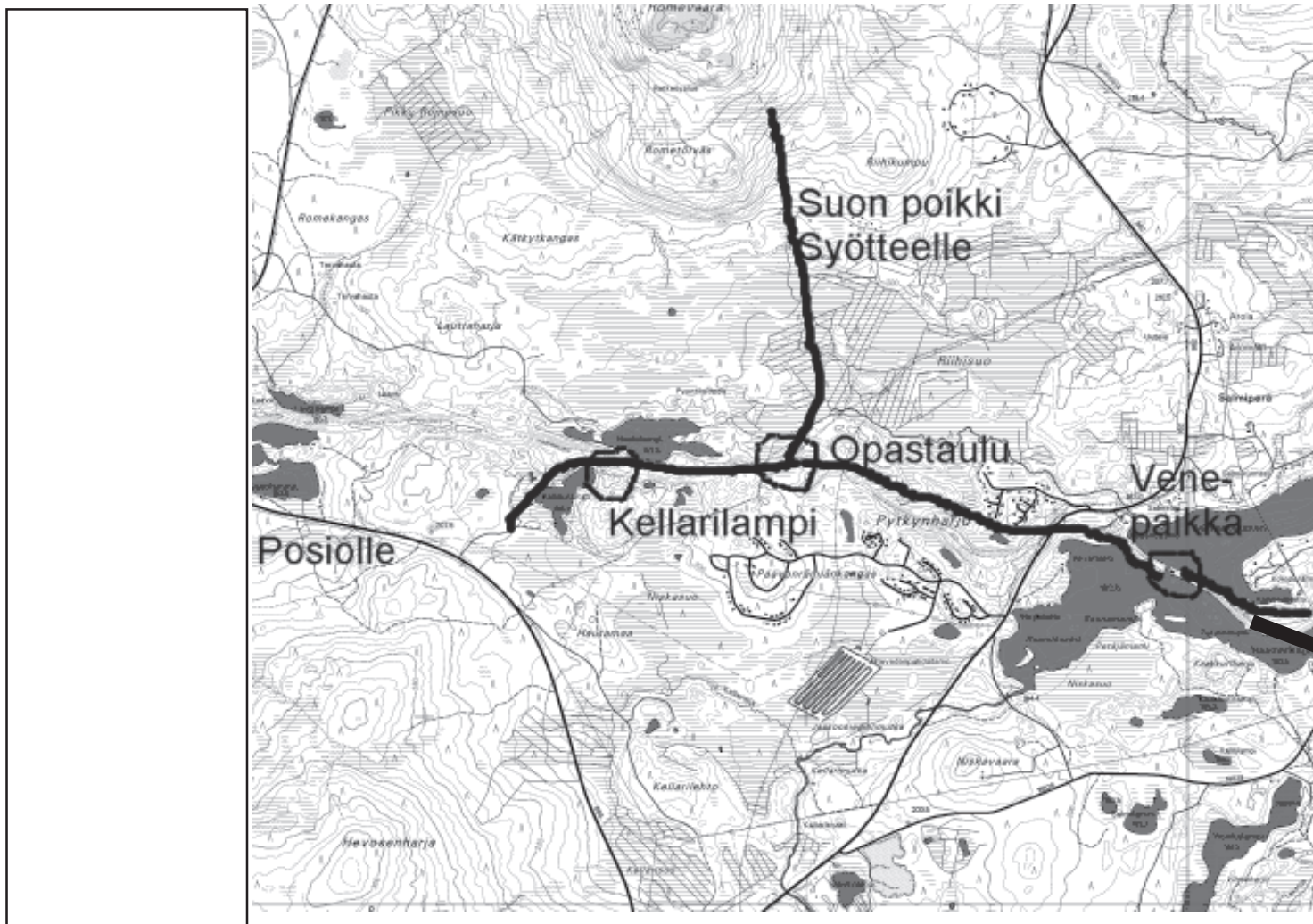
Rikosrekisteriotteet

Seurakunta pyytää poliisilta rikosrekisteri-otteen leirin aikana yli 18-vuotiailta, ettei ole seksuaalirikosmääntöjä. Aparin tai isosen ei tarvitse itse tehdä mitään.

Apuemännät

Apuemäntä tarvitsee hyvät kengät, että jaksaa seistä koko päivän. Hiukset pidetään kiinni ja sormukset pois. Korona-aikaan ruoan jaossa käytetään hiusverkkoa, suojakäsineitä sekä suu-nenäsuojusta. Keittiössä tarvitaan t-paitaa, koska siellä on kuuma.

Aamulla keitetään puuroa ja kananmunia sekä laitetaan esille tumma ja vaalea leipä. Leivänpäälliset (kurkku, tomaatti, juusto, kinkku/meetvursti), murett ja kylmäaltaan tarvikkeet (maidot, mehut, vesi, mehukeitto, voi) laitetaan myös tarjolle. Kahvia ja lämmintä vettä on hyvä keittää joka aterialle menekin mukaan. Aamupalan jälkeen korjataan tarvikkeet pois ja tiskataan astiat. Eila antaa ohjeet lounaan val-



misteluun. Lounaalle laitetaan esille juomat ja tumma leipä (+mahdollinen salaatti). Apuemäntä tarjoilee ruoat lautasille ja lopuksi korjaa tavarat pois ja tiskaa astiat. Korona-aikaan apuemäntä jakaa kaiken ruokailijoille valmiiksi.

Lounaan jälkeen putsataan tiskikone ja vaihdetaan vedet. Päivällinen valmistellaan Eilan ohjeiden mukaan. Päivälliselle tehdään salaatti ja laitetaan tumma leipä tarjolle. Ruokailun jälkeen tiskataan. Ylijäänyt ruoka jäädytetään ja säilötään Eilan ohjeiden mukaan. Iltafalalle laitetaan tarjolle juomat, tumma sekä vaalea leipä, leivinpäälliset sekä jogurtti ja mysli. Kahvia ei tarvitse keittää illalla, mutta teevettä voi. Iltafalan jälkeen korjataan tavarat pois ja tiskataan. Keittiön siisteydestä on hyvä pitää päivän mittaan huolta, mutta viimeistään iltafalan jälkeen siivotaan. Tiskikoneesta päästetään vedet ja putsataan. Laitteet sammutetaan yöksi. Keittiön lattia mopataan joka toinen päivä, tarvittaessa useammin.

Aamu- ja iltafalan apuemäntä valmisteleo itse. Apuemännän tulee hankkia salmonellatodistus ennen töiden aloitusta. Salmonellatestiin pääsee terveyskeskukseen soittamalla.

Lotja 1 Anni Nurmi 0443131045

Lotja 2 Anni Nurmi 0443131045

Lotja 3 Julia Palola 0503440560

Lotja 4 Marika Koppa 040 163 0996

Lotja 5 Juuli Paturi 0453291533

Lotja 6 Krista Koppa 040 355 6538

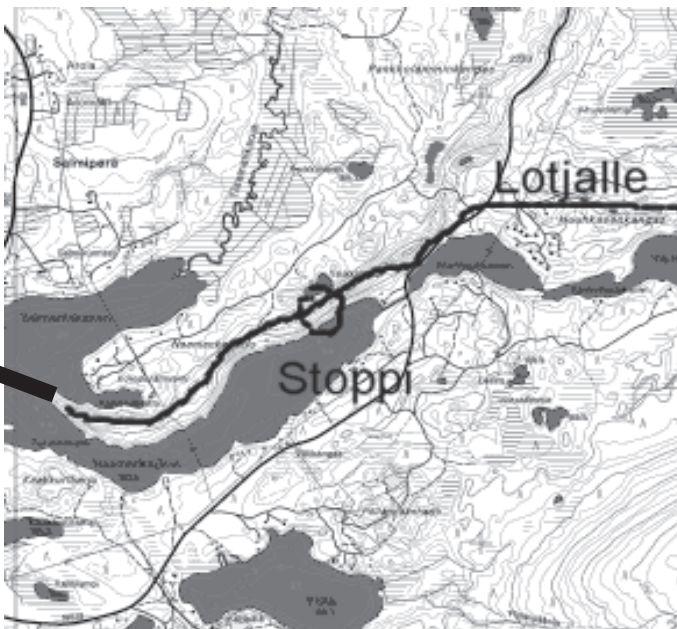
Lotja 7 Julia Palola 0503440560

Kamera ja videokamera

Kameroita säilytetään nykyään Seuriksen sakastin komerossa.

Lotjalla on käytössä GoPro. Nämä kamerat ovat mustassa salkussa, jonka ensimmäinen leiri tuo Lotjalle. Muistikortit ovat myös salkussa. Ne pitää tyhjennellä Lotjalla leirin omalle massamuistille ja Lotjan massamuistille. Leiriltä palttaessa massamuistin sisältö pitää kopioida vielä Seuriksen massamuistiin ja sitten leirillä mukana ollut muisti laitetaan seuraavan leirin kaappiin.

Uusia juttuja vuonna 2021 on kameralaukkuun tullut Gimbal-jalka.



Kamerat ja videot on annettava erityisesti jonkuin vastuulle. Toiminta on ollut huolimaton.

Kalanpaisto

Kalanpaistotapahtuma on välillä irronnut alkuperäisistä lähtökohdistaan. Alkuaan tarkoituksena oli havainnollistaa Jeesuksen ja hänen oppilaidensa elämäntapaa. Niinpä kalanpaisto ei saa olla liian tekniseltä eikä nykyaikaiselta tuntuva tapahtuma, koska sen alkuperäinen ajatus on jäljitellä Jeesuksen aikaista elämää, kun kalaa ja leipää paisteltiin nuotiolla.

Kalanpaisto sopii parhaiten sen päivän ohjelmaan, jolloin on eräänlainen lepo- ja taukopäivä ja rauhallisempi ohjelma.

Kalat kannattaa hankkia hyvissä ajoin. Niitä voi tilata kaupalta, vaikka hienointa on, jos voidaan paistaa itse pyydystettyä saalista. Kalan lisäksi hiilloksella voidaan paistaa leipää, joka voin kanssa maistuu melko hyvältä.

Kalat voidaan valmistaa esimerkiksi seuraavan reseptin mukaan: Kalaa ei tarvitse välttämättä suomustaa, mutta se perataan. Sen sisälle ripotellaan suolaa ja laitetaan tuoreita katajanoksia. Kala kääritään tiiviisti folioon. Otetaan 2 - 3 sanomalehden sivua (tai oikeastaan kokonaista lehden aukeamaa), jotka kastellaan vedessä. Foliossa oleva kala kääritään tiukasti niihin, minkä jälkeen kala haudataan hyvän hiilloksen sisään. Vähän keotaan hiillosta kalan päälle ja päällimmäiseksi laitetaan palavia puita. Kala on valmis silloin, kun sanomalehdet ovat palaneet pois. Siihen kuluu 25- 30 minuuttia. Hyvä hiilloskaan ei synny hetkessä, joten aikaa saa varata.

Nykyään on yleensä tyydytty cityihmisen rappiopaistoon: on lämmitelty emännän esikypsentiä.

Tekstin pohjaksi voi hieman selittää Jeesuksen ja hänen oppilaidensa elämäntyyliä. Sopiva teksti on Johanneksen evankeliumin lopusta Joh. 21: 1 - 14.

Sopiva aika tapahtuman toteuttamiseksi on heti aamulla tai hetkipalveluksen aikoihin.

Perinteistä kalanpaistopaikkaa on remontoitu, mm. istumapaikkoja.

Noin puolen kilometrin päässä olevaa laavupaikkaa voi käyttää kalanpaistoon. Tosin siinä on se ongelma, jonka joku määritteli sanomalla: "Kun se vain ei ole kahden metrin päässä rannasta."

Tapahtumaa voi hyvin syventää sillä tavoin, että siihen liitetään opetuslasten veneellä saapuminen ja rantautuminen.

Vaellus

Ajankohdallisesti vaellus sopii parhaiten laskiaispäivään. Varapäivänä on pääsiäinen. Pitkäperjantain ohjelmaan se ei mahdu.

On tärkeää, että vaellus päätetään useaan osaan. Jaksoteltuna se tuntuu lyhyemmältä, ja samalla siihen voi kytkeä uskonnollisesti merkittäviä asioita. Sen voi liittää Israelin erämaavaellukseen ja vaikkapa Amerikan mustien kansalaisoikeustaisteluun. Tärkeää on, että missään vaiheessa ei tule kiireen tuntua. Joukko kulkee kaikessa rauhassa, syvennyy luontoon ja myös hengellisiin kokemuksiin.

Syötteen reitti

Syötteen reitti on jäänyt pois rakentamisten takia.

Venereitti

Venereitti lähtee Kellarilammelta ja päättyy Lotjan tuvalle. Matkan varrella on yksi kapea salmi, joka on ylitettävä veneellä. Maisemat ovat kauniit ja fyysisesti reitti on vähemmän vaativa kuin Syötteelle kiipeäminen. Matka tuvalta bussilla Kellarilammelle ja sieltä kävelleen salmipaikkaan kestää vähän yli kaksi tuntia. Soutajien on hyvä tietää, että Lotjalta venepaikalle kestää 1 h 15 vastatuuleen. Vesistön ylityksestä on Lotjalle noin puolentoista tunnin matka. Myös tämä reitti sopii sellaisille, joiden kunto ei ole kovin hyvä. Veneellä kulkeminen ei ole aina onnistunut loppukestävä, koska Lotjan omalta järveltä ei päässyt kasvillisuuden takia pois. Asia kannattaa tarkistaa hyvissä ajoin.

Veneen ylityspaikan mökillä saattaa olla asukkaita, tosin ystävällisimpiä. Heitä varten kannattaa varustautua kahvipaketilla ja lauluesityksellä

Riihituvan reitti

Viime vuosina tämä vaihtoehto on yleistynyt. Reitti kulkee Pärjänjoentieltä Riihituvan ja Pytkynharjun kautta Kellarilammelle.

Kevennetty versio

Joskus on vaellettu myös niin, että on kävelty vain Kellarilammelle, ja siellä on puuhailtu jotain yhdessä ja kävelty Kellarilampi kiertäen linja-autolle. Tällä reissulla ei rasitu, mutta siitä huolimatta syntyy tunne metsässä samoilemisesta.

Pytkynharju–Lauttalampi-reitti

Se on noin 5km.

Vaellukselle on muistettava ottaa ensiapuvälineet, särky-lääkkeet ja kännykkä mukaan. Kännykkä täytyy olla sekä peräpäässä että keulalla.

Pikkubussi

Kirkkoneuvoston päätöksen mukaan auton ajoluvan myöntää rippikouluissa leirin pappi. Tieto merkitään turvallisuusasiakirjaan. Nuorisotyön perinteiden mukaan ihmisten ollessa kyydissä ajokokemusta pitää olla vähintään viisi vuotta. Tyhjää autoa saa ajaa kahden vuoden kokemuksella. Leirin jälkeen ajopäiväkirjaan merkitään ajatut kilometrit.

Majoittuminen

Majoitusrakennuksen tuvan puolelle mahtuu 12, keittiön puolelle 10, liiterikämppään 4, vanhalle saunalle 4, sateentorjuntaan 4 ja toimistoon kaksi, ja tuvalla on nykyään seitsemälle sänky. Keittiöllä on kaksi huonetta, joista toinen on varattu kuljettajalle.

Parvelle ei yleensä majoiteta, kun käytössä on Harjukämpä. Korona-aikana sen mukaan a voi kuitenkin tulla väljyyttä. Aiemmin parvelle on mahtunut 15. Harjukämpän isoon huoneeseen mahtuu 14 ja kahteen pieneen huoneeseen 4 ihmistä.

Aikuisten majoittuminen

Kuljettajalle on varattu keittiöltä huone., On kiinnitettävä erityistä huomiota siihen, että hän saa nukkua viimeisen yön kunnolla. Tämä tarkoittaa, että hänen lähialueensa on rauhoitettava. Jos kuljettaja nukkuu Sateentorjunnassa, kumpikin emäntä saa oman huoneen. Emännille on varattu huone keittiöltä.

Tavallinen päiväohjelma

Pian ruokailun jälkeen on lauluhetki. Sen jälkeen avataan kanttiini tuvalle, jonne ohjataan vapaa-ajanviettoa. Myös päiväjuoma on tuvalla.

On mietittävä, miten ryhmät saavat olla muutenkin yhdessä kuin jiikooryhmissä. Ryhmien väliset kilpasarjat ovat suotavia.

Työryhmien tehtävät

Päivystysryhmä:

Päivystäjä vastaa siitä, että leiri kokoontuu oikeaan aikaan oikeaan paikkaan. Hän herättää leirin ja katsoo, että se myös herää. Herätystyö on päättynyt vasta sitten, kun kaikki ovat aamupalalla. Päivystäjä kirjoittaa päiväohjelman. Ryhmä järjestää luokan kuntoon tarpeen mukaan ja huolehtii luokan ja sen toimiston siivouksesta mukaan lukien luokkarakennuksen eteisen ja ulkoraput. Ryhmä lakaisee molempien ruokailujen jälkeen keittiörakennuksen terassit ja tamppaa matot.

Jumalanpalvelusryhmä

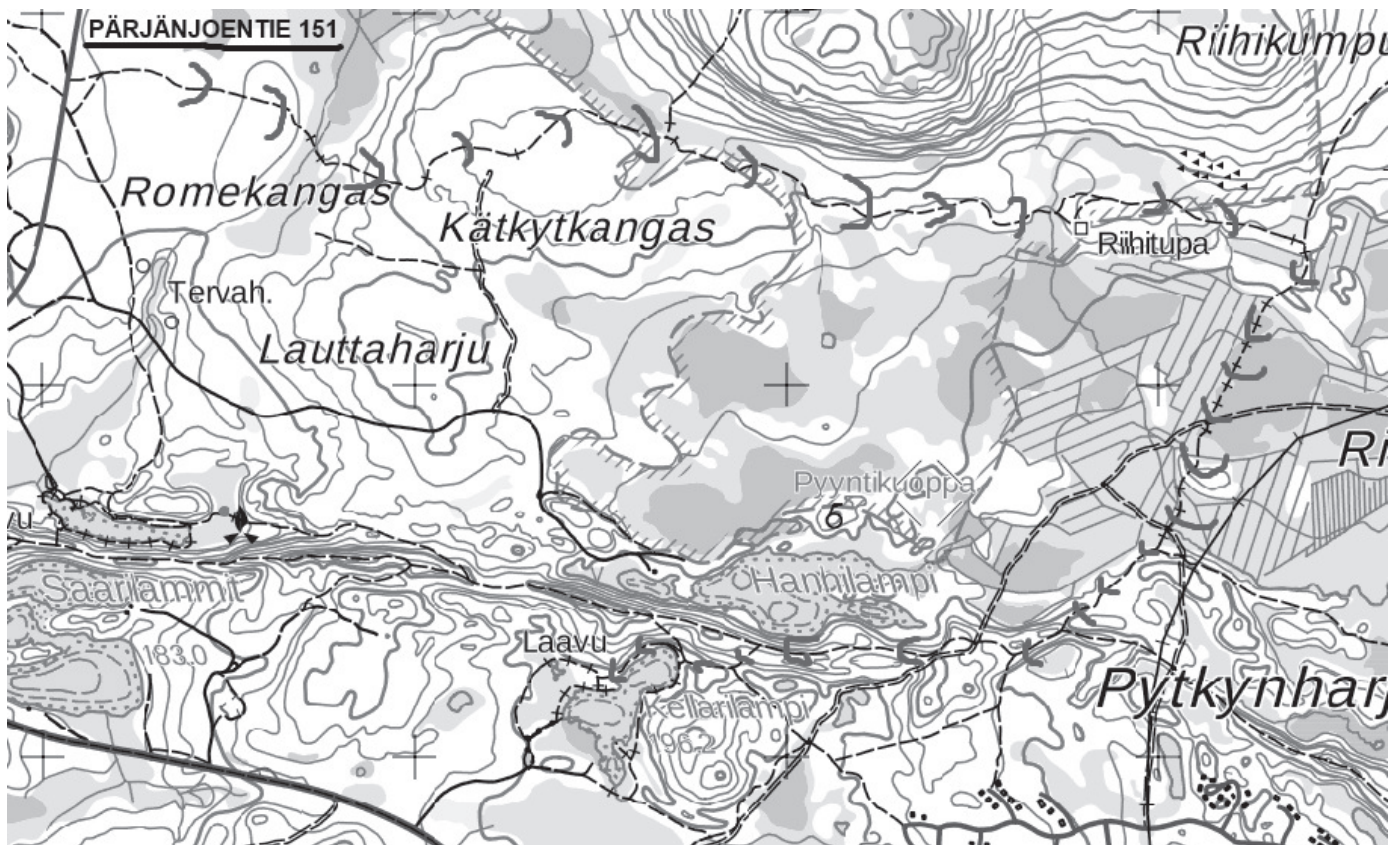
Tästä valitaan ryhmästä liturgi, lukijat ja kolehdinkerääjä. Ryhmä hoitaa jumalanpalvelustilan kuntoon (alttarilla kynttilät, oikeat liinat, Raamattu, seinällä on oikeat virren numerot). Jumalanpalvelustila valmistellaan jo ennen muun tuoloa paikalla. Liturgin tehtäviin opastaa yleensä leirin pappi. Isot lukevat hetkipalvelusten tekstit. Tekstit löytyvät ÅÄÖ:stä.

Keittiöryhmä

Jokaisen aterian jälkeen pyyhitään pöydät, tarjoilupöytä ja salaattiallas. Lounaan jälkeen lattiat lakaistaan tai imuroidaan. Päivällisen jälkeen imuroidaan lattia ja pyyhitään kostealla muttei märällä mopilla (moppi, sininen kulmikas ämpäri, lämmin vesi ja 1 korkillinen parketinpesuainetta; löytyvät siivouskomerosta). Keittiön läpi kulkeminen on kiellettyä.

Harjuryhmä

Molempien ruokailujen jälkeen ovenkahvat pyyhitään tai desinfioidaan. Ryhmä siivoaa Harjukämpän yleiset tilat ja vessat. Ryhmä huolehtii tuvan ja sen keittiön siivouksesta.



Samoin se vastaa tuparakennuksen terassin lakaisusta ja huolehtii tuvan roskien lajittelusta ja pois viemisestä.

Siivousryhmä

Ryhmä siivoaa wc:t ja kaikki keittiörakennuksen käytävät. Myös käsi- ja wc-papereiden riittävyys sekä wc-roskisten tyhjennys ulkoroskikseen kuuluvat tehtäviin. Eteispuolen puulattia taas pestään muilla peleillä, pesuun sinipiika, lämmintä vettä ja 1/2 dl tolua per ämpäri. Päivällisen jälkeen siivotaan Harjukämpän yleiset tilat ja vessat. Keittiön läpi kulkeminen on kiellettyä.

Saunaryhmä

Ryhmä vastaa saunan siivoamisesta ja mahdollisesti puihin liittyvistä asioista. Jos leirillä ei ole isäntää, ryhmä huolehtii hänen tehtävistään. Lauteet pestään saunomisen jälkeen, pesuhuoneen ja pukuhuoneen lattia pestään, samoin pesuvadit. Myös saunan WC on ryhmän vastuulla.

Heittoryhmä

Ryhmä tekee ylimääräiset tehtävät.

Ekoryhmä

Huolehtii keittiön jätteiden kuljetuksesta, lajittelusta ja polttamisesta. Ekoryhmä vie talousjätteet varastorakennuksen nurkalla oleviin bioastioihin:

- kaikki talousjätteet, kuten hedelmien ja vihannesten kuoret, liha- ja kalajätteet ym. ruuanjätteet, kahvin ja teen porot suodatinpusseineen, keitin- ja huuhteluedet, pehmeät ja kosteat paperit, kananmunankuoret, luonnonkuidut pieninä paloina.

Jätepussi suljetaan ennen bioastiaan viemistä, jotta vältetään kärpäsentoukilta yms. Jäteasiat pestään ja laitetaan uudet pussit (bioastiaan omansa ja poltettaviin omansa).

Palavat roskat poltetaan pelikentän laidalla olevassa renkaassa (myös keittiön roskat).

Ekoryhmä vastaa myös tuparakennuksen terassin lakaisusta ja huolehtii tuvan roskien lajittelusta ja viemisestä yllämainittuihin paikkoihin.

Keittiön läpi kulkemista pitää välttää.

Hyviä jätekäytäntöjä

Maito ja muut nestepakkaukset litistetään ja viedään sekajätteeseen. Perustelu: Lotjalta viikoittain kertyvä kilomäärä voidaan laittaa jätehuoltomääräysten mukaan sekajätteeseen, jonka mukana ne päätyvät Ouluun ja poltetaan energiaksi.

Vasemman puoleisessa ulkovarastossa on yksi Kespron metallinen rullakko: pahvipakkaukset litistetään ja sijoitetaan rullakkoon. Täytetty rullakko palautuu aikanaan Kespron tukkukuormaa tuovan auton mukana Ouluun ja Kespro toimittaa pahvit kierrätykseen. Alä kuitenkin jätät metallisia rullakon väliseiniä pahvien sekaan, pidä ne erillään!

Pienmetalli ja lasi viedään kauppareissun yhteydessä keräyspisteeseen.

Isäntä

Isännälle on tehty oma manuaali, josta selviävät hänen tarvitsemansa asiat. Isäntä on siivouustyön päällikkö.

Isännän rooli ja tehtävät vaihtelevat leirillä hieman sen mukaan, minkä ikäinen hän on. Jos hän on isosten ikäinen, hän asettuu isosten joukkoon, ja jos hän on aparien ikäinen, hän on vastaavasti aparien joukossa. V Riippumatta isännän iästä, hänen ei kuulu delegoida omia, varsinaisia tehtäviään muille, vaan päinvastoin omalla esi-

merkillään luoda yleistä toimeliaisuutta. Eri asia on se, jos hän oikeasti tarvitsee apua tehtävien hoitoon.

Isännän varsinaiset tehtävät

- * Siivouspäällikkönä toimiminen
- * Saunan lämmitys
- * Veden lämmitys
- * Nuotiosta vastaaminen
- * Saunapuista huolehtiminen
- * Pienet korjaustyöt
- * Palohälyttimien päivittäinen tarkistaminen
- * Leirin turvallisuudesta vastaaminen yhdessä muun leirijohdon kanssa
- * ST:n jalkapallojoukkueen vahvistaminen
- * Leirin tarkemmin määrittelemättömät yleistyöt
- * Jättekuljetukset vastaavan pikkubussikuskin kanssa.

Isäntä on mukana leirin yhteisissä tapahtumissa

- * Hartauselämässä
- * Iltaohjelmatyöskentelyssä
- * Tarpeellisissa palaverissa
- * Lauluhetkissä

Jiikoo-palaverit eivät yleensä kuulu isännän velvollisuuksiin. Sen sijaan kalanpaistossa ja vaelluksessa isännän osuus on ollut suuri.

Lisäksi isäntä voi taipumustensa mukaan

- * Kuvata ja tehdä videota
- * Ottaa valokuvia
- * Johtaa joitakin isosten työskentelyjä (vain vanhimmat isännät)
- * Vastata pikkuisten nukkumaan menemisestä (vain vanhimmat isännät)
- * Vetää Jiikoo-palavereja (vain vanhimmat isännät)
- * Vastata autokuljetuksista (jos on kolmen vuoden ajokokeumus)
- * On mukana jonkin verran opetuksessa tai olla niillä muuten mukana (vanhimmat isännät)
- * Pitää iltahartauksia
- * Vastata hetkipalveluksista (vanhimmat isännät)
- * Toimia leirin kitaristina
- * Sporttihatkeista vastaaminen (vain vanhimmat isännät)

Isännän palkkio on isospalkkion suuruinen. Aparipalkkio on tarkoitettu ennen muuta niille, jotka joutuvat ennalta valmistelemaan perehdytyksiä.

Työkalut löytyvät vajasta ja akkuporakone toimistosta.

Leirijalkapallon säännöt

Pelataan pienellä pallolla eli tekniikkapallolla. Maalivahti saa olla, mutta hän ei saa ottaa käsiin vaan hän joutuu tukkimaan maalinsuun muilla keinoin. Polvillaan tai muuten epäasiallisesti hän ei saa olla. Maalivahdin lisäksi kentällä on kolme pelaajaa. Vaihdot ovat vapaita. Joukkue saa valita vapaasti, ketä pelaaja

ja se käyttää. Peli aika on 5+5 minuuttia, minkä jälkeen seuraa kahden minuutin jatko aika. Jos sen aikana ei päästä lopputuloksen, potkitaan rankkarikisa, jossa ammutaan ensin kolme laukausta ja sitten laukaus kerrallaan, kunnes ratkaisu syntyy. Kukaan pelaaja ei saa laukaista kahta kertaa, elleivät kaikki pelaajat ole ampuneet. Rankkari ammutaan etäisyydeltä, joka on puolitoista kertaa maalin leveys. Aivan normaaliin tapaan rankkareissa saa ottaa vauhdin. Maalivahti seisoo maaliviivalla, eikä hän saa mennä polvilleen eikä röhjöttämällä tukkia maalin suuta. Maalivahti ei saa käyttää hametta.

Jalkapallo on luonnollisesti täysin leikkimielistä toimintaa, eikä sitä pidä ottaa liian vakavasti.

Emännät

“Emännistä pelkkää hyvää” kelpaa tunnuslauseeksi. Emännät ovat leirin tärkeimmät ihmiset. Myös apuemännän hyvinvoinnista on huolehdittava. On tärkeää huomata, ettei hän sekoja isosen tehtäviin, vaan keskittyy ennen kaikkea varsinaiseen työhönsä. Pääemännän apuna on Pirkkalan seurakunnan palkkaama apuemäntä.

Pääemäntä hankkii Pirkkalan seurakunnan laskuun ruoan valmistamiseen tarvittavat raaka-aineet ja siivouksessa tarvittavat siivousaineet sekä wc- ja talouspaperit. Tarjottava ruoka on kotiruoan tyyppistä perusruokaa,

Pääemäntä huolehtii keittiön siisteydestä ja opastaa leiriläisiä muiden tilojen siistimisessä. Leireillä on leiriläisistä muodostettuja siivousryhmiä.

Emännän työaika pyritään rajoittamaan kahdeksaan tuntiin, mutta emäntä ja apuemäntä järjestävät itse keittiön toiminnan, eikä leirivastaavien tarvitse puuttua siihen. Myös apuemännän osalta budjettiin on laskettu vain kahdeksan tunnin työaika. Ylimeneviltä osilta isoset auttavat. Emäntä nukkuu yöt kotonaan, mutta päivisin hänelle olisi hyvä järjestää lepotilaa keittiön majoituksesta.

Tarkat leirivahvuudet on ilmoitettava leirikohtaisesti ennen leiriä, samoin ruokavalion erityisongelmat. Leirin työryhmät kuorivat tarvittaessa perunoita, kunhan saamme tarpeeksi ajoissa tiedon siitä.

Terveys ja allergiat

Sekä isoset että pikkuiset ja ehkä johtajatkin täyttävät perustietopaperin, johon merkitään allergiat ja erityisdiheet. Lista toimitetaan sekä Kirkkoveräjän että Lotjan keittiölle.

Ruokalaulun sanat:

*1. On sinulla oi Jeesus kaikki valta
luoksesi nyt me käymme rukoillen.
Lupasit ottaa taakan kulkijalta,
siunata leivän jokapäiväisen.*

*2. Vain viisi leipää, kaksi kalaa kerran,
sai siitä syödä kyllin jokainen.
Ylisti silloin kansa: Kiitos Herran,
siunasit leivän jokapäiväisen.*

*3. Kun sinä Jeesus armollasi täytät,
hyljätyn, särkyneenkin sydämen,
pyydämme että voimasi myös näytät
ja siunaat leivän jokapäiväisen.*

*4. Vain sinä Jeesus meistä huolta kannat
ja olet aina luona nälkäisten
ja koko maailmalle toivon annat
siunaten leivän jokapäiväisen.*

Kiinteistövastaava

Lotjan paikallinen kiinteistövastaava on Kyösti Naamanka.
Hänet tavoittaa puhelinnumeroista 08-839226 ja 040-740
1859.

Videoiltojen ajankohdat

Leirivideoiden esitysajat

Lotja 1 ja Poukama 1 torstaina 2.9.

Lotja 2 ja Poukama 2 torstaina 9.9.

Lotja 3 torstaina 16.9.

Lotja 4 ja Lotja 5 torstaina 23.9.

Lotja 6 ja Lotja 7 torstaina 30.9.

Sketsit

Tuoreen puoleisia ideoita

Tekstari-/ chat-suhde

Näyttelijät puhuvat ääneen sitä, mitä kirjoittavat. Chatissä väittämät täysin vääriä. Tulee kuitenkin kiinnittää huomiota siihen, millaisia väittämät ovat, etteivät ne loukkaa ketään. Isonen voi kyllä tehdä pilkkaa omasta ulkonäöstään. Esim. 150 cm kertoo olevansa 186 cm.

Millaista on tavata ensikertaa poikaystävän vanhemmat?

Rami vie Liisan ensikertaa kotiin näyttille. Tilanne on hyvin asiallinen ja kohteliaita sanoja vaihdetaan. Taustalla kuitenkin kuuluu jokaisen ajatukset puheenvuorojen jälkeen
*Onpas mukava kun meidän Rami on löytänyt tuollaisen kivanoloisen tytön. (siis mikä rääpäle, ei tarttis Ramin vielä edes tietää, että on kahta eri sukupuolta...)
Lotjalla toteutus onnistuu seuraavanlaisesti: joku on parvella ja sanoo sieltä ajatukset ääneen.

Parisuhdetulkki

Kaupataan sisäkön lailla koteihin parisuhdetulkkia, joka "suomentaa" miehelle naisen puheet ja toisinpäin. Mies nousee pöydästä ja myrääntää: "HMM." Tulkki: "Kiitos oli todella hyvää!"

Rakkautta läpi ikäkausien

Idea toimii vanhan tutun "Rakkautta läpi aikakausien" tyyliin. Nyt vain kaudet ovat esim. lastentarha (vie tutin), ala-aste (reppu roskiin), yläaste (takki naulassa toisen takin viereen). Vanhuksina (tuo iltapillerin ja lasin vettä vuoteeseen)

Mutta miten se menikään oikeasti

Äiti kertoo toiselle äidille, kuinka edellinen ilta oli kotona ihan hirveä. Tytär haukkui ihan pystyyn, kieltäytyi tulehasta ajoissa kotiin, lähti ovet paukkuen ja meni varmasti tekemään jotain kauheuksia hämääriin piireihin.
Näytelmä kyseiseltä illalta:
Tytär ilmoittaa, ette voi käsittää miksi äidin on oltava noin älytömän niuhu (ei huutamalla). Vastasi alta kulmien kotiintuloaikaan, ettei tiedä tuleeko (melko vaisusti). Lähtiessä meinaa paiskata oven, muttei kuitenkaan paiskaa ja sanoo vielä kuiskaten "Moikka". Menee kaverinsa tykö ja ovat vain. Kotimatalla rengas puhkeaa, joten myöhästyy viisi minuuttia.
Tilanteen voi tehdä myös toisinpäin, eli ensin näyttellään tilanne. Tai käännetään juttu niin, että tyttö kertoo kaverilleen vastaavasti, mitä omat vanhemmat teki.

Kännykkäseurustelua

Maanantaina: "Alatko olla mun kaa?" "Oot sä se vaalee vai se tumma?" "Se vaalee." "Aletaan sit."
Puolivälissä viikkoa jotain yleistä tekstareiden vaihtoa.
Loppuviikosta: "Ollaanks vaan kavereita." "Ollaan vaa."
Kaverille selitys jälkeen päin: "Joo me seukattiin, se oli kyl aika ihana. Mut sit siltä loppu saldo, ni mä jätin sen"

Tulkintaa

Kotimatalla koulusta tytön rinnalla kulkee joku poika. Johtopäätöksiä, mitä tytön päässä liikkuu: "Siis nyt kun toi kävelee tossa, niin sehän on ihan sata, et se on ihan muhun rakastunut. Seuraavaks se varmasti tulee jutteleen, ja sit se jo pussaa, ei apua! Voi että siis mun tulevien lasteni isä. On se kyl ihana!

"Sun silmät on kuin tähdet"

Poika opettelee kirjoista ja lehdistä, miten voisi lähestyä tyttöä korulausein. Tosi tilanteen sattuessa ei kuitenkaan saa sanaa suustaan, tai sekoaa lauseissa.

Piilokamera

Iltaohjelmassa poimitaan jokin päivällä sattunut tapahtuma. Sitä jok muutetaan hieman tai sitten se esitetään sellaisenaan, mutta jok tapauksessa se palauttaa mieleen päivän huvittavia tapauksia. Säännöllisenä numerona se tuo myös jännitystä, kun joka ilta odotetaan, kuka on tällä kertaa piilokamerassa.

Väärin kääntävä tulkki

Haastatellaan kuuluisaa vierasta, joka puhuu erinomaisesti vierasta kieltä. Tulkki kuitenkin selittää aivan omiaan.

Pikkukakkosen posti

Kaksi juontajaa lukee studiopöydän takana lasten kirjeitä ja esittelee piirustuksia. Henkilöinä ovat esim. Teemu 3 v ja Taru 6 v ja sitten joitakuita rippikoululaisia 5 v. Kirjoituksia ja piirustuksia kehutaan kovasti, mutta lähetyksen päätyttyä kerrotaan todelliset mielipiteet.

Leirin uutiskatsaus ja säätiedotus

Sopii jokailtaiseksi vakionumeroksi iltaohjelmaan. Uutisiin poimitaan tapahtumia päivän varrelta. Niitä voi sitten hyvin koota leirilehteen.

Videoraportit

Päiväaikaan isoset voivat filmata videolle (eri kasetille kuin varsinainen leirivideo) maastoraportteja, joita sitten esitetään iltaohjelman osana (esim. uutislähetyksessä)

ATK-tukihenkilö vastailee puhelimeen

"Miksi kone ei sammu, vaikka käyttää vaahdosammutinta." "Pres eni kii. Missä se sellainen "eni kii" on." "Miksi hapankorput eivät mahdu koneeseen, vaikka siinä on korppuasema?"

Visailu

JK-ryhmiä voi kilpailuttaa järjestämällä visailuja, joissa on sekä vakavia että leikkimielisiä kysymyksiä ja erilaisia tehtäviä. Hyvin on toiminut se, että kukin ryhmä on valmistanut kysymyksiä oman ryhmänsä jäsenistä. Muut ryhmät ovat sitten vastanneet esimerkiksi siihen, kenellä on oranssi polkupyörä, kenellä taas Viola-niminen sisko.

Kahden ihmisen voimistelu

Kaksi esiintyjää asettuvat näyttämölle niin, että toisesta näkyy vain yläruumis ja toisesta jalat. Samalla heidät on puettu niin, että he näyttävät yhdeltä ainoalta ihmiseltä. Sitten tämä kaksoisihminen antaa voimistelunäytöksen, ojenteleo jalkojaan monella tavoin ja tekee muita sopivia liikkeitä.

Poikien baletti

Pojat pukeutuvat balettianssijoiksi ja esittävät klassista balettia.

Parodian parodia

Joskus isot voivat irvailla toistensa tavalle esittää sketsejä. Voi laittaa läskiksi se saman sketsin, jonka jotkut toiset ovat esittäneet menestyksekkäästi juuri edellisenä iltana. Samalla voi matkia toisten isojen tyypillisiä eleitä ja sanontoja...

Meikkisketsi

Tarvitaan neljä näyttelijää, joista rakennetaan pöydän taakse kaksi näyttelijää. Toiset ovat päinä ja toiset käsinä. Pää puhuu puuta heinää ja kädet toimivat aivan epätahdissa pään kanssa. Meikit menevät sinne tänne.

Pikkuiset näyttelevät isoja ja pomoja

Voi antaa näytelmän aiheen, esim. sen mitä isot ja pomot tekevät sen jälkeen, kun pikkuiset on laitettu nukkumaan. Jokaisella pommolla ja isolla on oltava näyttelijä. Näytelmä vaatii ehdottomasti jonkun pomoista sensuuripäälliköksi, ettei toimita vastoin rippikoulun periaatteita.

Musiikkipantomiiimit

Kehitetään koreografia johonkin sopivaan kappaleeseen.

Kylli-täti

Kiltti täti tai mummo, joka piirtää satua taululle samalla, kun hän kertoo tarinan juonta. Kertomus on ristiriidassa tädin ulkoisen olemuksen kanssa. Se voi olla esimerkiksi paisutellun väkivaltaisen tarina Punahilkasta.

Korttipakka

Idea perustuu Tapani Rautavaaran lauluun
Juttu menee vaikkapa tähän tapaan:

Erään kerran istui yksi leirimme pikkuspojista rauhassa selailemassa korttipakkaa, kun pastori tuli hänen luokseen. Hän katsoi poikaa tuimasti silmiin ja sanoi: ”Kölvi, kortit pois!” Hänet vietiin sateentorjuntaan nuhdeltavaksi. ”Sallikaa minun puolustautua”, poloinen pikkuspoika sanoi ja aloitti kertomuksensa.

Kun näen KAKKOSEN, muistan leirimme kaksi johtohahmoa, Jussin ja Mirjainkerin, joiden nimet sananmuunnoksena ovat muuten Mirji ja Jusainkeri.

Kun näen KOLMOSEN, tulee mieleeni leirimme kolme aparia, Hannu, Marko ja Ukka, ja joiden nimet ovat muuten Hannu, Marko ja Ukka.

Kun näen NELOSEN, muistan että se on yhtä kuin laillisten osien määrä mopossani.

Kun näen VIITÖSEN, tulee mieleeni todistukseni keskiarvo.

Kun näen KUUTOSEN, se muistuttaa minua enoni sormien lukumäärästä sen jälkeen kun hän keksi ruveta yleisöä viihdyttääkseen heittelemään käynnissä olevia moottorisahoja.

Kun näen SEISKAN, muistan leirimme seitsemän JK- ryhmää,

seitsemän isospoikaa, seitsemän isostyttöä ja seitsemän leiripäivää, jolloin olemme - muutamaa ilman kosteuden heilahtelua lukuun ottamatta - saaneet nauttia uskomattoman hyvästä säästä, kiitos Sateentorjunnan.

Kun näen KAHDEKSIKON, tulee mieleeni kahdeksikko.

Kun näen YHDEKSIKÖN, tulee mieleeni hyvä ystäväni Pekka Laaksola. Syytä tälle en tiedä.

Kun näen KYMPIN, pistän sen taskuuni.

Kun näen JÄTKÄN, muistan ne urheat isosjätkät, jotka henkensä uhalla nukkuvat liiterissä ilman happilaitteita.

Kun näen ROUVAN, tulee mieleeni leirimme emännät, jotka tekevät meille ah niin ihania ruokia.

Kun näen KUNINKAAN, muistuttaa se minua siitä, että isonen on minun kuninkaani.

Kun näen ÄSSÄN, mieleeni ei tule mitään muuta kuin Sateentorjunta.

Korttipakassa on neljä maata ja silloin muistan että neljää en vaihda. Ne neljä ovat alusvaatteet, sateentorjunta, sukat ja neljättä en nyt muista. Kun lasken yhteen korttien lukumäärän, saan tulokseksi jotakuinkin 45 joka on täsmälleen yhtä paljon kuin leirimme vahvuus. Kuten siis näette ja voitte huomata, korttipakka on minulle yhtä kuin päiväkirja, rannekello, taskulaskin, koulutodistus, vaihtosukat, ruokalista, säätiedotus, ST:n fanclubin jäsenkortti ja mopon virityskäsikirja.

Tämä tarina on osapuilleen tosi.

Bulgarialainen taikuri

Taikuri tekee suuren hehkutuksen jälkeen taikatemppeja, jotka eivät ole varsinaisia temppeja ollenkaan, tai ainakin niiden tekotapa on kenen tahansa arvattavissa.

Viimeisiä hätävaroja heikon päivän varalle

Hoblaa

Kaksi sirkusakrobaattia valmistautuu liioitellun ihmeelliseen temppeun. Kaikkien jätti valmisteluiden jälkeen toinen vain hypää toisen syliin ja huutaa ”hoblaa”

Autiomaavitsit

- mies on autiomaassa ja huutaa vettä; vihdoinkin tuodaan lasi, ja hän kostuttaa siihen kampansa ja kampaa hiuksensa
- mies on taas janoissaan, hänelle tuodaan solmiota, jota hän ei huoli; vihdoinkin pääsee ravintolaan, jossa onkin solmiopakko.
Viimeisiä hätävaroja, kun vitsit ovat todella vähissä.

Kellosketsi

Kauppias esittelee hienoa kelloa, missä on kaikki hienoudet televisiosta ja mikroalouunista lähtien. Sitten ostaja, kysyy, miten siitä näkee ajan. Myyjä vastaa: ”Ei kai sitä nyt sentään kaikkea voi yhdeltä laitteelta vaatia.”

Kokisjuttu

“Haluatko kokista?” “Joo.” “Kokise sitten.” “Kokikokikoki...”

Tuhannesti terveisiä

Kaksi poikaa nukkuu. Toinen herättää toisen ja kertoo Maijalta erveisiä. Sama toistuu useita kertoja. Monesti toinen kiittää terveisistä, mutta vihdoinkin hän kysyy, miksi niistä terveisistä pitää aina kertoa. Toinen vastaa, että Maija lähetti tuhannesti terveisiä.

Paunun bussi

Vapaaehtoiset ulos. Otetaan ensimmäinen sisään, ja leikin vetäjä näyttää hänelle liikkeen, miten mennään linja-autoon, maksetaan matka, ajetaan kuoppaista tietä ja jäädytään pois autosta. Vetäjä ei selitä, mikä tapahtuma on kyseessä. Vapaaehtoisen pitää näyttää samat liikkeet seuraavalle vapaaehtoiselle, ja tämä taas seuraavalle. Katsotaan kuinka esitys muuttuu vapaaehtoisten lisääntyessä.

Karhunkaato

Valitaan vapaaehtoiset, joille annetaan erilaisia tehtäviä. Kaksi toimii esirippuina, yksi on kosteutta puhkuvaa suo, joku mänty, joku mäntypistiäinen, joku tikka, joku partiolainen, joku telta jonka partiolainen pystyttää, joku vihainen karhu joka käy partiolaisen kimppuun, joku karhunkaataja. Vapaaehtoisiksi valitaan leiriläisiä. Voidaan ottaa myös pomoja, jolloin pikkuset voivat äänestää mitä he kulloinkin tekevät samalla kun tarina etenee.

Laululeikki

Esitetään jokin tuttu laulu leikkien sitä samalla. Isosryhmä näyttää mallia, mutta yksi tekee tarkoituksellisesti kaiken väärässä rytmisä ja väärään aikaan.

Mummo ja hulttionuori

Hulttio tulee ryöstämään mummoa, mutta mummo onkin moderni mummo, joka kääntää tilanteen ympäri ja lopulta ryöstää hulttion rahat.

Koulu palaa

Huoltoasemalla alkaa käydä tiiviiseen tahtiin asiakkaita, toinen toistaan kiireisempiä. Kaikki ostavat kanisteriin bensiniä. Lopulta huoltoaseman omistaja kysyy yhdeltä kiireiseltä asiakkaalta, mitä oikein tapahtuu. Asiakas vastaa: “Koulu palaa.”

Tatuointistudio

Sketsiin tarvitaan kasvomaaleja tai muita ihosta helposti lähteviä maaleja. Mies tulee ottamaan selkäänsä jonkun rajun prätkätatuoinnin. Puhuvat siinä liittämisestä ja vapaudesta yms. prätkä ja tatuointijuttuja. Homman ollessa valmis mies näyttää selkäänsä, jossa on perhonen... Toisena tatuointiin tulee mies, joka on ottanut nuoruudessaan kirkkoveneen selkäänsä. Mies kyselee saako tatuoinnin häivytettyä jotenkin. Tatuointsija suostuu. Taas käydään keskustelua jostakin, mistä syntyy hauskaa dialogia. Vähän ajan päästä homma on valmis. Tatuointsija on tehnyt selkään nyt muutaman veneen lisää ja selittää, että siinä on nyt kirkkovenekilpailut.

Leikkejä

Murhaaja

Ollaan piirissä, ja yksi valitaan murhaajaksi, esim. sillä tavoin, että kaikki saavat paperilapun ja yksi saa paperin, jossa lukee “murhaaja”. Hän sitten alkaa murhata muita. Tämän hän voi tehdä kahdella tavalla:

- iskemällä silmää

- puristamalla vieressä olevan kättä esim. viidesti, hän taas nauruaan neljästi, seuraava taas yhtä vähemmän, ja lopulta yhden puristuksen saanut tulee murhatuksi.

Murhattu sanoo: “Kuollut.” Tämän jälkeen hän poistuu piiristä ja murhaaja jatkaa työtään. Kun joku alkaa epäillä murhaajaa, hän sanoo: “Syytän.” Jos joku toinen voi vielä todistaa, nämä kaksi voivat neuvotella yhdessä, ja jos heidän epäilyksen kohteensa on sama, he voivat tuoda yhteisen syytöksensä julki. Jos epäily ei olekaan murhaaja, leikki jatkuu kunne murhaaja on löytynyt.

Telepatialeikki

Osaa kuka osaa

Voi kuinka ihminen onkaan kaunis

Ollaan ympyrässä, peili kiertää, ja jokaisen pitää katsoa siihen ja sanoa kolmesti nauramatta: “Voi kuinka ihminen onkaan nuorena kaunis.” Pokkansa menettänyt putoaa leikistä. Leikki kannattaa aloittaa jostakusta, josta voi arvata, että pokkaa katoaa varmasti. Tämä lisää yhteistä hilpeyttä ja putoavien määrää.

Bingo

Ollaan kahdessa piirissä, sisä- ja ulko-. Lauletaan kolme kertaa piirien pyöriessä vastakkaisiin suuntiin “Kaksi mustaa kissaa istui ikkunalaudalla” ja sitten sanotaan “ja bingo oli sen nimi”, sitten lausutaan kirjain B (tervehditään kädestä vastapäistä toisen piirin jäsentä), I (taas tervehditään), N (taas tervehditään), G (taas tervehditään), O (taas tervehditään) ja sitten sanotaan yhteen äänteen BINGO ja halataan vastapäistä toisen piirin jäsentä.

Tuoliin istuutuminen

Seistään piirissä. Puuttuu yksi tuoli. Lähdetään kiertämään musiikin soidessa, ja kun musiikki katkeaa, pitää istuutua. Aina vähennetään yksi tuoli, ja joukko hupenee. Jäljelle jäänyt on voittaja.

Sylileikki

Istutaan piirissä. Leikin vetäjä antaa ohjeita: “Kaikki joilla on siniset sukat siirtyvät kaksi sijaa oikealle. Kaikki, jotka eivät ole tänä aamuna pesseet hampaitaan, neljää sijaa vasemmalle.” Leikki jatkuu tähän tapaan.

Salamatietokilpailu

Kaikki seisovat lattialla. Joku esittää tietokilpailukysymyksiä niin, että voi vastata sanomalla “ei” tai “kyllä”. Ei kuitenkaan sanota mitään, vaan myönteisesti vastattaessa käännytään vasemmalle, muuten taas oikealle. Kysymykset tulevat tiuhaan tahtiin, niin että miettimisaikaa ei ole. Väärin vastanneet putoavat leikistä.

Sekahedelmäkeitto

Istutaan piirissä, yksi on keskellä. Joukko on jaettu kolmeen ryh-

mään, omenoihin, appelsiineihin ja banaaneihin. Keskellä oleva huutaa näistä jonkin ryhmän, ja siihen kuuluvat yrittävät vaihtaa paikkaa keskenään (vieruskaverin kanssa ei saa vaihtaa). Keskellä oleva yrittää myös vallata itselleen paikan, niin että taas jää yksi yli. Voi myös huutaa että sekahedelmäkeitto, ja silloin kaikki vaihtavat paikkaa keskenään.

Revot ja rotat

Seistään kahdessa rivissä. Toiset ovat repoja ja toiset rottia. Leikin johtaja huutaa "rotat" tai "revot", ja sen mukaan ryhmä juoksee pakoon leikkialueen sivurajan taakse, ja toinen ryhmä yrittää juosta kiinni.

Ulkoleikki.

Eläinleikki

Kaikki ovat piirissä, ja jokaiselle annetaan jonkin eläimen nimi. Paria poikkeusta lukuun ottamatta kaikissa lapuissa on saman eläimen nimi. Sitä ei saa paljastaa kenellekään muulle. Leikin vetäjä sanoo, että tehtävänä on pitää vieruskaverista tiukasti kiinni, ettei tämä pääse istuutumaan ja toisaalta on yritettävä itse istuutua, kun kuulee sanottavan oman eläimen nimen. Aluksi on pari hämyä. Sanotaan niiden kahden poikkeuseläimen nimet, jotka ovat vain yhdessä paperissa. Tämän jälkeen sanotankin sen eläimen nimi, joka on loppuissa papereissa, joten viimeiseksi kaikki kellahtavat maahan.

Kevennetty jalkapallo

Joukkueet ryhmittyvät sivurajoille, ja niiltä saa osallistua peliin, kunhan ei poistu rajaviivalta. Maalia sieltä ei vain saa potkaista. Muuten pelataan kolmen hengen ketjuissa, niin että rivin toisesta päästä tulee uusia pelaajia ja entiset taas siirtyvät jonon toiseen päähän. Peliajat ovat lyhyitä, minuutin kerrallaan. Myös maalista vaihtuu.

Paperille mahdolluttaminen

Valitaan parit ja heille annetaan paperi. Heidän pitää mahtua seisomaan sille niin, että mikään ruumiinosa ei kosketa lattiaa. Tehävä vaikeutuu niin, että paperi aina puolitetään. Pienimmälle paperille mahdolluttanut pari on voittaja.

Ahtaaseen tilaan mahdolluttaminen

Koko leiri ahtautuu yhteen pieneen tilaan.

Toinen paperileikki

Pareille annetaan paperilaput, joissa on eri ruumiinosien nimiä. Jos siinä on esimerkiksi pää, pitää asettua seisomaan sillä tavoin, että lappunen on parin päiden välissä ja pysyy siinä. Se voittaa, joka selviytyy useimmista lapuista.

Suohon laulaminen

Kaksi ryhmää. Kummankin pitää keksiä lauluja, joissa mainitaan esim. jonkin eläimen nimi. Jos ei keksi, joutuu pudottautumaan ensin polvilleen, sitten istualleen ja vihdoinkin makuulle, jolloin on hävinnyt.

Humalaviesti

Ryhmytään muutaman hengen joukkueisiin. Pitää kiertää noin kymmenen metrin päässä oleva paalu ja pyöriä sen ympäri kymmenen kertaa (paaluna voi toimia myös joku ihminen). Tämän jälkeen on juostava ryhmän luo tasapainoistinsa kadottaneena ja jatkettava viestiä.

Vaatteidenvaihtoviesti

Ryhmälle annetaan muutama vaatekappale. Aloittajan pitää pukea ne päälleen ja juosta ne päällä pieni matka. Tämän jälkeen pitää luovuttaa vaatteet seuraavalle viestin viejälle, joka taas pukee ne päälleen. Ryhmän sopiva koko on noin neljä henkeä.

Ryhmänkokoamisleikki

Kirjoitetaan lappuja niin, että neljä tai viisi saavat samanlaisen lapun. Ryhmän pitää koota itsensä sen jälkeen, kun on vapaasti levittäytytty tilaan. Voittaja on se ryhmä, joka ensinnä saa porukkansa kasaan.

Kaksi versiota:

- lapuissa on eläinten nimiä, ja ryhmät kokoavat itsensä äänitelemällä niin kuin kyseinen eläin.

-lapuissa on toisiaan muistuttavia sukunimiä (esim. Minkkinen, Ninkkinen, Pinkkinen, Rinkkinen), ja sukunimiä huutelemalla löydetään oma joukko.

Leikkiä voi käyttää esimerkiksi JK-ryhmien kokoamiseen.

Aikakävely

Pitää kävellä minuutin verran. Virhepesteitä saa väärin arvioidusta ajasta.

Sopii vaikkapa jonkin lähetyslenkin rastitehtäväksi.

Musiikkitietokilpailu

Soitetaan kappaleita (vain pieniä pätkiä), ja sitten jälkikäteen kerrotaan, mitä niistä kysytään. Välillä voi kysyä vaikka laulajan nimeä, välillä myös epäoleellisuuksia, kuten mitä paikkakuntia laulun sanoissa mainittiin.

Kahden tulen välissä, polttopallo joukkueittain

Aluksi kummallakin joukkueella on valittuna yksi polttaja, joka menee polttolinjan taakse. Kun omasta joukkueesta joku palaa, tämä ja palanut tulee alkuperäisen polttajan sijalle. Sitä mukaa kuin pelaajat palavat he siirtyvät polttajiksi. Se joukkue voittaa, jolta viimeksi jää pelaajia kentälle.

Naruun kytkäytyminen

Sekä jalkapalloa että polttopalloa voidaan pelata siten, että kytkäytyään samaan naruun kaverin kanssa. Parit pelaavat mahdollisesti eri suuntiin. Esimerkiksi Seuris-päivien aikana koko leiri voi pelata niin, että JK-ryhmät sidotaan yhteen naruilla ja syntyneistä viiden tai kuuden hengen ryhmistä kootaan kaksi toisiaan vastaan pelaavaa joukkuetta.

Yksi tuoli pois

Piirin keskellä on tuoleja yksi vähemmän kuin on piirissä olijoita. Soitetaan musiikkia ja kun se katkaistaan, istuudutaan alas. Yksi putoaa leikistä, ja taas vähennetään yksi tuoli. Leikkiä jatketaan niin kauan kuin vain yksi on jäljellä

Hattu kiertää

Istuudutaan piiriin, ja siinä kiertää hattu. Jokaisen piirissä olevan pitää laittaa se päähänsä ja sitten antaa naapurille. Taustalla soi musiikki, joka katkeaa sattumanvaraisesti. Kenelle hattu jää silloin käteen, putoaa leikistä pois.

Raajaleikki

Leikin vetäjä huutaa esim. "viisi", ja ryhmän on asetettava sellaiseen rykelmään että se on lattialla viiden raajan (käsi/jalka) varassa. Nopeampi ryhmä saa aina pisteen. Kilpailaan vaikkapa kolmeen pisteeseen saakka.

Lipunryöstö

Loppukesän leireillä

Hattuleikki

Hattu kiertää ringissä soiton kuuluessa taustalla. Leikistä putoaa se, jonka kädessä hattu on soiton pysähtyessä.

Läpsyttelyleikki

Ollaan etunojassa lattialla niin, että vieressä olijojen kädet ovat ristissä keskenään. Viesti kulkee niin, että yhdellä lattiaan lyönnillä suuntaa ei muutu, kahdella muuttuu. Joka sekoaa, se putoaa pois.

Sokkojalkapallo

Pelaajat pelaavat jalkapalloa ringin sisällä silmät sidottuina. Muut huutelevat ohjeita. Palloon on mahdollisesti kytketty kulkunen.

Sosiaalilitta

Tehdään kolmen hengen joukkueita ja kaksi toisistaan kiinni pitävää ihmistä määrätään kiinniottajiksi ja toinen kahden hengen ryhmä on takaa ajettavana. Myös kolmen ryhmässä ryhmän jäsenet pitävät toisistaan kiinni. Takaa ajettavat pääsevät turvaan, kun ne liittyvät kolmen hengen ryhmään, niin että syntyy viiden hengen ketju, jonka toisesta päästä joutuu kaksi laitimmaista lähtemään liikkeelle ja takaa ajettaviksi. Jäätään ehkä kiinni he voivat heti aloittaa entisten kiinniottajiensa takaa-ajon.

Sokkona järjestäytyminen

Kaikki leikkijät (eli koko rippikoulu) sulkevat silmänsä liinalla. Tämän jälkeen ryhmän tehtävä on asettua riviin erilaisilla perusteilla (aakkosjärjestys, pituus...)

Mönkimisleikki

Voi toteuttaa vain keittiöllä. Rippikoulu jakaantuu kahteen riviin. Istutaan peräkkäin lattialle, niin että ollaan hajareisin toisen ihmisen takana. Tämän jälkeen ryhmät mönkivät tietyn matkan istuma-asennossa. Nopeampi voittaa.

Ryhmien välinen kilpasarja

Iltaojelmassa voi hyvin kilpailuttaa JK-ryhmiä vaikkapa niin, että tehdään osakilpailujen sarja, jossa on ilmapallon puhallusta, tulitikun heittoa, tarkkuuspalloa...

Evoluutioleikki

(Sopii esim. päivään, jolloin on Jumala maailman Luoja –oppi-tunti)

Alussa kaikki ovat Ameeboja ja "uivat" käsillään. Kohtaa toisen ja mennään Kivi-Paperi-Sakset siitä, kumpi pääsee evoluutiokehityksessä eteenpäin. Voittajasta tulee Kirppu ja häviäjä jää ameebaksi. Kirppu napsuttelee sormiaan ja etsii toisen kirpun. Taas mennään Kivi-Paperi-Sakset ja voittajasta tulee Jänis, häviäjä tipahtaa takaisin ameebaksi. Jänis heiluttelee käsiään korvina pään yläpuolella ja etsii joukosta toisen jäniksen. Jälleen häviäjä ti-

pahtaa ameebaksi ja voittajasta tulee Gorilla, joka jyskyttää nyrkkejään rinnan päällä. Gorilla etsii kaltaisensa ja voittajasta tulee IHMINEN ja joutuu leikistä pois (ns. voittaa). Kivi-Paperi-Sakset –kisan häviäjä tipahtaa siis aina ameebaksi ja joutuu aloittamaan koko rumban alusta ameebana.

Noita Pimpelipom (tutustumisleikki)

Yksi leiriläisistä on Noita Pimpelipom, jolla on viltti. Huoneesta sammutetaan valot ja kaikki leiriläiset haahuilevat pimeässä huoneessa sikin sokin. Noita Pimpelipom huutaa "Nyt saapuu Noita Pimpelipom" ja leiriläiset menevät pelokkaina polvilleen kyyryyn ja painavat päänsä polviin, jotteivät näe vierustovereitaan. Tämän jälkeen Noita kuljeskelee leiriläisten joukossa, piilottaa yhden heistä viltin alle ja pyytää muita avaamaan silmänsä ja nousemaan ylös. Muut leiriläiset arvaavat kenet leiriläisistä Noita oli piilottanut viltin alle. Ensimmäisenä oikein arvanneesta tulee uusi Noita Pimpelipom.

VALIO-kisa

2 joukkuetta, molemmissa 5 henkeä. Jokaiselle joukkueen jäsenelle ripustetaan kaulaan kirjain; yhdelle V, toiselle A, kolmannelle L, neljännelle I ja viidennelle O. Molemmilla joukkueilla on samat kirjaimet kaulassa. Kilpailijat seisovat rivissä ja kisan vetäjä huutaa yksitellen erilaisia kirjaimista muodostettavia sanoja (esim. loiva, olvi, voi, ovi, ali, lovi). Joukkueen on mahdollisimman nopeasti mentävä siihen järjestykseen että oikea sana muodostuu. Ne, joiden kirjaimet eivät esiinny sanassa menevät selin. Nopeampi joukkue saa pisteen. Peliä voi vaikeuttaa siten, ettei sanaa huudeta suoraan joukkueille vaan heidän on vihjeestä arvattava oikea sana. Esim. "Älä ota sitä vakavasti!" Sanana voi toki olla muukin kuin valio.

Tunnelipallo

Ryhmittäytydään kahteen jonoon ja asetutaan haara-asentoon. Ryhmän ensimmäinen laittaa pallon tulemaan haaravälistään taaksepäin. Kun takimmainen saa pallon, hän kiiruhtaa jonon ensimmäiseksi ja panee taas pallon liikkeelle. Näin mennään, kunnes joukkue on saavuttanut maalin.

Arabialainen jalkapallo

Kaksi joukkuetta ovat kahdessa jonossa. Toinen joukkueen etummainen pelaaja potkaisee pallon käsistä samalla kun alkaa kiertää omaa jonoaan ympäri. Samalla toinen joukkue ottaa pallon kiinni ja toimittaa sen haaravälistä ryhmän takimmaiselle. Kun pallo on takimmaisella pelaajalla, toisen joukkueen juoksija joutuu lopettamaan juoksunsa. Pisteitä saa sen mukaan kuin hän on ehtinyt juosta kierroksia.

Halileikki

Tytöt ja pojat ovat kahdessa piirissä, joissa kummassakin kiertää kaksi sydäntä, punainen ja sininen. Soitetaan musiikkia, ja kun musiikki katkeaa, sydänten haltijat saavat halata toisiaan. Leikki kannattaa säästää leirin loppupuolelle.

Formulakisat, välineinä äänet

Ollaan ringissä. Normaallilla formulaäänellä suunta pysyy ennallaan, jarrutusäänellä vaihtuu.

Formulakisat, välineinä tyynyt

Keittiön lattialla ollaan pareittain. Toinen parista on moottori, joka vetää tyynyllä istuvaa kuljettajaa. Parhaat jutut ovat tietysti omatekoisia sisäpiirijuttuja, jotka voi käsittää vain leirillä mukana ollut. Hienoa olisi sekin, jos joka leirillä syntyisi jotain, mikä osaltaan täydentäisi tätä kokoelmaa.

mukaan. Myös silmienvärien mukaan voisi olla haastavaa mennä järjestykseen tms.

Zombie

Tavoitteena on oppia nimiä. Aluksi ollaan ringissä tai melko vapaasti jossakin pienehkössä tilassa. Yksi ryhmästä on kerrallaan zombie. Hän valitsee saalikseen jonkun ryhmäläisen ja lähtee saalistamaan häntä zombiemaisesti kävelleen, eli kädet ojollaan, jalat tönkkönä ja hullu tuijotus katseessa. Kun zombie on valinnut uhrinsa ja lähentynyt kävelemään häntä kohti, voi uhri pelastautua vain huutamalla jonkun toisen ryhmäläisen nimen. Kun zombie kuulee uuden nimen, hänen pitää lähteä saalistamaan uutta uhria. Zombien tavoitteena on saada kiinni joku sellainen, joka ei ehdi huutaa uutta nimeä ennen kuin zombie on tavoittanut hänet. Se joka jää kiinni, joutuu olemaan uusi zombie.

Poika suojelee tyttönsä ilmapalloa

On tyttö-poikaparit. Tytön jalkaan sidotaan ilmapallo. Mennään kentälle. Pojat yrittävät puhkaista tyttöjen ilmapalloja ja samalla suojella oman tyttönsä palloa. Viimeiseksi jäljelle jäänyt pari on voittaja.

Riiaa, ondoo, oblaa ja URBAA!

Tavoitteena on oppia hyväksymään mokaaminen iloisesti. Ollaan ringissä, ja läheteään viesti eteenpäin. Riiaa! = viesti menee eteenpäin seuraavalle rinkiläiselle (kauhotaan viesti kädellä eteenpäin). Ondoo! = viestin suunta vaihtuu (nostetaan molemmat kädet kilveksi kropan eteen). Oblaa! = viesti hyppää yhden ringissä seisova yli, mutta jatkaa samaan suuntaan (hypätään ylös kädet suorana). Urbaa! = tämän saa sanoa aina kun mokaa, liike on vapaa! Homman tavoitteena on pitää viesti käynnissä mahdollisimman pitkään ja rempseästi. Liikkeitä voi suurennella.

Yövärtija

Leikkijät istuvat lattialla, yksi vapaaehtoinen, joka on vartija istuu penkillä. Valot sammutetaan ja leikin vetäjä koskettaa jotakuta tai joitakuita piirissä istuvia, ja he menevät hiljaa piiloon. Valot sytytetään ja vartija yrittää muistaa, kuka tai ketkä puuttuvat. Jos vartija muistaa, niin toinen piilossaolijoista tulee uudeksi vartijaksi.

Kädenlyönti

Valitaan vaikka 10 vapaaehtoista. Yhden silmät sidotaan ja se istuu tuolille muiden leikkijöiden keskellä pitäen toista kättä polvellaan, kämmenpuoli ylöspäin. Leikkijät lyövät vuorotellen läpyn sokon käteen ja sokko yrittää arvata, kuka läpyn löi. Jos hän arvaa oikein, niin hän pääsee pois ja läpyn lyöneestä tulee uusi sokko. Yleisöstä tulee vanhan sokon tilalle uusi leikkijä piiriin.

Äänetöntä tutustumista

Ryhmän vetäjä antaa ohjeen jo valmiiksi riviin järjestäytyneelle porukalle:

= Järjestäytykää syntymäjärjestykseen niin, että rivin ensimmäisenä on vuoden alussa syntynyt ja takimmaisena vuoden lopussa syntynyt. Toimikaa niin, ettette puhu toisillenne mitään, vaan kaikki paikanvaihto tapahtuu jotenkin muutoin kommunikoinnalla kuin sanoja käyttäen.

- Kun rivi on valmis, tehdään tarkistuskierrös niin, että jokainen sanoo vuorollaan oman syntymäpäivänsä ja tarvittaessa vaihdetaan paikat vastaamaan oikeaa syntymäjärjystä.

Variaatioita: Järjestäydytään riviin aakkosjärjestykseen vaikkapa etunimen / toisen nimen / sukunimen / äidin tyttönimen

Huutokisa

Ryhmä jaetaan neljään joukkueeseen (A, B, C, D), jotka asettuvat pelikentän reunoihin jonoiksi niin, että ryhmät ovat kosketusetäisyydellä toisistaan ikään kuin ryhmäjonojen keskelle muodostuisi tyhjä neliö. A-joukkuetta vastapäätä on C- joukkue ja B:tä vastapäätä on D-joukkue.

Ryhmille annetaan tehtäväksi keksiä oma yhteinen nelisanainen yhdyssana (esim. omakotitalotontti, paperinenälinapaketti...), jota muut ryhmät eivät saa kuulla ennen kuin varsinaisessa kisassa.

Kisassa on ensin vastakkain kaksi joukkuetta, vaikkapa A ja C. Ne ovat asettuneina pelialueen vastakkaisille puolille ja kun pelinjohtaja antaa merkin, niin molemmat joukkueet alkavat kuoroina huutaa omaa tunnussanaansa. Voittopisteen saa se joukkue, jonka edustaja nostaa ensimmäisenä kätensä ja vastaa oletuksensa vastapäisen joukkueen nelisanaisesta yhdyssanasta ja se on oikein. Joukkueitten sivuilla olevien kahden muun joukkueen tehtävänä on vain häiritä kisaavia joukkueita.

Seuraavassa erässä vastakkain ovat B- ja D-joukkueet. Heidän huutokisaansa häiriköivät joukkueet A ja C. Ja jos vielä ryhmäläiset jaksavat huutaa, niin voidaan vielä lopuksi ottaa finaali peli kahden edellisen erän voittajien kesken.

Muistipeli

Ryhmästä pyydetään kaksi vapaaehtoista (A ja B), jotka poistuvat kauemmaksi muusta joukosta niin, etteivät he ole näkö- tai kuuloetäisyydellä muihin nähden. Koko muu ryhmä jaetaan pareihin ja kun parit ovat löytäneet, niin he saavat tehtäväksi keksiä oman tunnussanan tai liikkeen tms, jolla heidät tunnustaa pariksi.

Kun kaikki parit ovat omat tunnuksensa keksineet ja sijoittuneet erilleen omasta parista satunnaisesti muodostettuun jonoon tms. muodostelmaan, kutsutaan ensiksi muun ryhmän ulkopuolelle viety pari (A ja B) paikalle. Heille annetaan tehtäväksi pelata muistipeliä vuorotellen niin, että omalla pelivuorollaan he saavat käydä koskettamassa ensin yhtä ja sitten toista pelaajaa olkapäähän. Jos sattumalta nämä summassa valitut pelikaverit äänitelevät tai liikkuvat samalla tavalla, niin pelaaja saa heidät omalle puolelleen. Tästä edetään muistipelin lautaversioon säännöillä.

Näin muistipelin voittaja on hän (A tai B), jonka takana on isompi jono pelaajia kuin toisella pelaajalla (A tai B).

Jos ryhmällä on intoa ja aikaa, niin voidaan valita uusi pelaajapari. Taas muut ottavat itselleen parin ja keksivät oman tunnarin jne.

JOO!

Tavoitteena oppia hyväksymään kaikkien tekemiä hulluja ideoita. Kävellään ryhmässä sikin sokin ja joku aloittaa keksimällä ensimmäisen idean: ”Pelataan tennistä!”, johon kaikkien tulee vastata: ”Joo!” ja aloittaa tenniksen pelaaminen. Tätä tehdään siihen asti kunnes joku seuraava (kuka vaan) sanoo, että ”Hei maila meni rikki, korjataan se.” Tähän taas: ”JOO!” ja ruvetaan korjaamaan mailaa. Tarina ja sen esittäminen voi edetä loogisesti tai sitten ei. Tarkoituksena on että kaikki tekevät samaa asiaa ja hyväksyvät hullutkin ideat!

Paljastusrinki

Tavoitteena on tutustua ihmisiin, saada tuntumaa siitä, millaisia ihmisiä porukassa on. Ollaan ringissä (seisotaan tai istutaan tuoleille) ja yksi on ensimmäisenä keskellä. Hänen täytyy tehdä itsestään joku ns. paljastus, esim: ”Minulla on punainen hammas-

harja.” Kaikki ringissä olijat, joilla myös on punainen hammasharja, nousevat ja vaihtavat paikkaa. Keskellä olijan tavoitteena on kiilata johonkin väliin ja saada itselleen paikka ringistä. Se joka jää ilman tuolia/paikkaa, joutuu menemään keskelle ja tekemään paljastuksen. ”Paljastukset” voivat olla ihan tavallisia tutustumisjuttuja: meillä on koira, mulla on kaksi siskoa, tykkään salmiakista...

Venytyks ryhmäkilpailuna

Ryhmäkilpailuna toimii niin, että leikinvetäjä piirtää lyhyen reitin maahan. Kaikkien ryhmäläisten on selvittävä matkasta mahdollisimman vähillä askelilla koskematta maahan. Ryhmäläisten yhteenlaskettu askelmäärä ratkaisee. Vetäjän pitää katsoa, että ei oiota, eikä oteta tukea maasta. Kovia mäkiä kannattaa välttää, sillä tämä tehtävä on haastava tasaisellakin kentällä.

Venytyks yhteisleikkinä

- Leiriporukka asettuu ympyrään. Jalkaterät asetetaan kiinni toisiinsa. Leikki lähtee liikkeelle niin, että vuorotellen leikkijät asettavat oikean jalkateränsä aina seuraavaan jalkaterään kiinni. Aluksi siis viereisen vasempaan jalkaan, sitten taas seuraavaan jalkaterään jne. Leikissä yritetään pysyä pystyssä mahdollisimman kauan, sitä auttaa, jos leikkijät ottavat toisiaan harteilta kiinni. Lopussa ollaan jo aikamoisessa yhteiskasassa.

Pallohaaste

Leiriläiset asettuvat riviin. Tarkoitus on saada pallo mahdollisimman nopeasti jonon päästä päähän niin, että pallo kulkee jokaisen käsien kautta. Leikinvetäjä ottaa aikaa ja kertoo sen ryhmälle, yrittäen saada ryhmän tekemään homman yhdessä ja nopeammin. Jonoa saa muokata, asentoja voi muuttaa, kunhan jono näyttää jonolta ja jokainen koskee palloon aikaa otettaessa. Legendan mukaan pallon saa kulkemaan alle viidessä sekunnissa jonon läpi.

Rippikoulurompun virikkeet

Rompulla on iltaohjelmiksi sopivia virikkeitä:

iltaoh.htm

Kättelyrinki (esim. aamukuulumiset “kaupunkipäivässä”)

* kaksi vastakkaista piiriä, jossa joko ulko-/sisäpiiriläiset saavat vuorotellen jatkettavakseen jonkun lauseen alun, esim. ”Heräsin...”, ”Otan mukaani leirille...”, ”Tänään aion...”, ”Hiljaisuus on mulle...”

Luottamuskävely (ohjausmerkein)

* valitaan parit, sovitaan kumpi on edessä ja kimpi takana; ensin edessä oleva sulkee silmänsä ja takana oleva lähtee kuljettamaan pariaan huoneessa puhumatta parin kanssa mitään - ainoastaan käsimerkit selkään kertovat edessä olevalle suunnan, jonne kulkea;
* vaihdetaan kuljetettavaa, edellytetään hiljaisuutta kaikilta huoneessa olevilta;
* lopussa keskinäinen keskustelu koetusta (jakaminen);

Lahjananto (kokonaisvaltaista ilmaisua sanoitta)

* jakaannutaan kahteen rintamaan, asetutaan suoraan linjaan vastakkaisella seinällä seisovan kaverin eteen toiselle puolen huonetta;
* sovitaan kumpi rintama on a ja kumpi b, jotta tiedetään, kummat lähtevät ensin viemään / kuljettamaan omaa lahjaansa parilleen

toiselle puolelle huonetta;

- * hiljaisuuden vallitessa lahjat viedään ja kun koko toinen ”rintama” on lahjansa vienyt, käydään läpi kierros, mitä kukin luuli saavansa ja mitä oikeasti oli saanut pariltaan;
- * toinen rintama keksii nyt vuorostaan lahjansa ja alkavat kuljettaa lahjojaan pareilleen;
- * käydään harjoituksen purkukierros yhteisesti;

Kättelyrinki (esim. aamukuulumiset “kaupunkipäivässä”)

* kaksi vastakkaista piiriä, jossa joko ulko-/sisäpiiriläiset saavat vuorotellen jatkettavakseen jonkun lauseen alun, esim. ”Heräsin...”, ”Otan mukaani leirille...”, ”Tänään aion...”, ”Hiljaisuus on mulle...”

Luottamuskävely (ohjausmerkein)

- * valitaan parit, sovitaan kumpi on edessä ja kimpi takana; ensin edessä oleva sulkee silmänsä ja takana oleva lähtee kuljettamaan pariaan huoneessa puhumatta parin kanssa mitään - ainoastaan käsimerkit selkään kertovat edessä olevalle suunnan, jonne kulkea;
- * vaihdetaan kuljetettavaa, edellytetään hiljaisuutta kaikilta huoneessa olevilta;
- * lopussa keskinäinen keskustelu koetusta (jakaminen);

Lahjananto (kokonaisvaltaista ilmaisua sanoitta)

- * jakaannutaan kahteen rintamaan, asetutaan suoraan linjaan vastakkaisella seinällä seisovan kaverin eteen toiselle puolen huonetta;
- * sovitaan kumpi rintama on a ja kumpi b, jotta tiedetään, kummat lähtevät ensin viemään / kuljettamaan omaa lahjaansa parilleen toiselle puolelle huonetta;
- * hiljaisuuden vallitessa lahjat viedään ja kun koko toinen ”rintama” on lahjansa vienyt, käydään läpi kierros, mitä kukin luuli saavansa ja mitä oikeasti oli saanut pariltaan;
- * toinen rintama keksii nyt vuorostaan lahjansa ja alkavat kuljettaa lahjojaan pareilleen;
- * käydään harjoituksen purkukierros yhteisesti;

Improvisaatioharjoituksia

Improvisaatioleikit ja -tekniikat

Rippikouluryhmän kanssa on mahdollista käyttää erilaisia improvisaatio leikkejä olosuhteiden mukaan kehittämään ryhmän sisäisiä vuorovaikutustaitoja ja mitä vaan ikinä keksii. Ennen kaikkea leikkiminen on hauskaa yhteistä toimintaa!

Leikeissä erityisen tärkeää on heittäytyminen ja aktiivisuus. Oma vireystaso ja aktiivisuus välittyvät muihin leikkijöihin ja parhaimmillaan leikit ovat hyvin vapautuneita ja vauhdikkaita. Aluksi kannattaa kuitenkin toteuttaa mahdollisimman yksinkertaisia ja vähän vaativia leikkejä. Ryhmän oppiessa tuntemaan toisensa ja lämmittessä voi siirtyä enemmän aktiivisuutta ja heittäytymistä vaativiin leikkeihin. Esimerkiksi isosten kanssa voitaisiin tehdä eri leikkejä, kuin koko leirin kesken.

Leikkien toteuttamisessa tarvitaan pelisilmää, jotta löydetään oikealle ryhmälle oikean tyyppinen leikki. Leikit ovat hyviä työkaluja leirin ryhmäytymistä ajatellen, mutta eivät välttämättömiä. Joillekin vetäjille leikit eivät välttämättä ole mielekäs toimintamalli.

Improvisaatiotekniikoita voidaan hyödyntää esimerkiksi iltaohjelmien suunnittelussa ja toteutuksessa. Tekniikat ovat improvisaatioteatterin pohja, joita muokkaamalla ja yhdistelemällä saadaan aikaan monipuolista improvisaatiota. Tekniikoiden vaihtelevat huomattavasti, mutta yksinkertaisillakin tekniikoilla onnistuu tekemään hyvää teatteria.

Iltaohjelmia suunniteltaessa voi vaikka käyttää tekniikoita ideoiden herättäjinä, jolloin on mahdollista suunnitella valmis kohde, jollei halua improvisoida kaikkea alusta asti. Monia tunnettuja improvisaatiotekniikoita on käytetty pohjana monissa leireillä nähdystä iltaohjelmista. Improvisaatiotekniikat kuten leikitkin ovat vain työkaluja, joita voi käyttää suunnittelun apuna oman harkinnan mukaan.

Improvisaationäyttelemisessä on muutamia peruseräiteitä, jotka on hyvä muistaa. Tärkeää totta kai on heittäytyminen ja keskittyminen, joka näkyy selkeimmin katsojalle. Näyttelijöiden kesken on tärkeää toisen kuunteleminen ja havainnointi. Kaikes-ta, mitä toinen lavalla tekee ja sanoo, tulee olla tietoinen ja reagoida siihen. Tärkeää on myös pystyä luopumaan omista valmiiksi suunnitelluista ideoista ja ajatella, että toisen ideat ovat aina parempia, jolloin kohtausta rakennetaan yhdessä toisen/toisten kanssa. Ensimmäisenä kohtausten alkaessa on hyvä selvittää henkilöiden keskinäinen suhde, paikka sekä ylä- ja alastatus (Mikä on henkilöiden keskinäinen status).

Leikit eli lämmittelyt

Taputusleikki

Mitä harjoitellaan: kuunteleminen, keskittyminen, reagointi

Kaikki menevät piiriin ja joku piiristä aloittaa taputtamalla keran ja kohdistamalla taputuksen toiselle piirissä olijalle, joka jatkaa taas välittömästi taputusta eteenpäin, jollekin toiselle. Tavoitteena on saada taputuksesta jatkuvaa, jolloin kaikki ovat keskittyneitä ja valmiita reagoimaan eteenpäin. Ryhmä kannattaa jakaa pienempiin piireihin, jolloin taputuksen kohdistaminen on helpompaa.

Kädet

Mitä harjoitellaan: Yhdessä toimiminen, Fyysinen kuunteleminen

Ryhmä seisoo piirissä pitäen toisiaan käsistä kiinni. Joku lähettää pulssin eteenpäin puristamalla vieressä olevan henkilön kättä. Tämä jatkaa viestiä pulssia eteenpäin toiselle. Piirissä voi kulkea samaan aikaan useita pulsseja molempiin suuntiin, jolloin kaikkien on tärkeää keskittyä tarkasti, sillä koskaan ei tiedä milloin ja mistä suunnasta pulssi tulee. Leikkiä voi varioida esimerkiksi pidentämällä puristuksen kesto, jolloin toinen voi pistää pulssin eteenpäin vasta, kun toinen on lopettanut puristamisen.

Tervehtiminen

Hyvä lämmittely jään murtamiseksi ja ryhmän liikkeelle saamiseksi

Kaikki kävelevät ympäri huonetta. Jossain kohtaa vetäjä pyytää kaikkia tervehtimään toisiaan kättelemällä yksi kerrallaan. Hetken päästä vetäjä pyytää kaikkia tervehtimään jollain erikoisella tavalla kuten esimerkiksi: kuten vanhaa ystävää, kuten jotain jota pelkää, kuten haisevaa ihmistä jne. Vaihtoehtoisesti tervehtiminen voi tapahtua käyttämällä tunteita kuten: tervehti kaikkia viihäisesti, iloisesti, kuin sinulla olisi salaisuus jne.

Swish pang boing

Mitä harjoitellaan: keskittyminen, reagointi, heittäytyminen

Ryhmä seisoo piirissä siten, että kaikilla on ympärillään hieman tilaa. Leikissä on neljä liikettä. Tarkoituksena on jatkaa edellisen pelaajan liikettä jollain neljästä liikkeestä. Jokaisessa liikkeessä tulee aina myös sanoa liikkeen nimi tai pelaaja tekee virheen ja peli pysähtyy. Virheet täytyy käyttää hyväksi ja juhlia omaa virhettään, jolloin virheistä tulee mieluisia tilanteita. Muut voivat vaikka antaa aplodit virheen tekijälle. Virheen tekeminen on mahtavaa!

Swish – Aloittaa aina leikin. Heilautetaan molempia käsiä sivulle jompaankumpaan suuntaan, joka määrittelee seuraavien liikkeiden suunnan. Vuoro siirtyy Swishin suuntaisesti seuraavalle.

Pang – Osoitetaan toista pelaajaa etusormella peukalo pysäytyssä kämmen sivulle päin ja Pangataan jotakuta toista pelaajaa, joka vuorostaan jatkaa haluamallaan liikkeellä leikkiä. Samaa pelaajaa ei saa Pangata, eikä vieressä olijaa.

Boing – Nostetaan molemmat kädet ilmaan kuin kilveksi, joka suunnataan kohti edellisen liikkeen tekijää. Boing palauttaa vuoron aina edelliselle, joka oli vuorossa ja kääntää Swishin suunnan.

Hoplaa – Nostetaan kädet suoraan ilmaan ja hypätään tasajalkaa. Vuoro siirtyy yhden pelaajan yli eteenpäin. Ainoastaan Pangia ei saa Hoplata, koska vuoro menisi piirin ulkopuolelle.

Leikkiä voi myös muunnella keksimällä uusia liikkeitä tai vaihtamalla niiden nimiä. Jolloin myös huudetut nimet vaihtuvat. Tärkeää leikissä on vauhti ja liikkeiden sekä äänien liioittelu. Aktiivinen toiminta rohkaisee myös muita aktiiviseen toimintaan.

Minä olen puu

Mitä harjoitellaan: Ryhmäytyminen, Toisen tekemiseen reagointi

Leikin ideana on muodostaa liikkuvia tai liikkumattomia kuvia, joissa kukin leikkijä on osana. Leikki alkaa sillä, että joku menee lavalle ja sanoo esimerkiksi: ”Minä olen puu.” Jolloin hän asettuu esittämään puuta. Seuraava reagoi edelliseen esimerkiksi:”

Jos sinä olet puu, niin minä olen puun lehti” ja ottaa paikkansa puun lehtenä esimerkiksi tarttumalla ”puun” käteen. Muut seuraavat perässä täydentämällä kuvaa aina oman mielikuvituksen mukaan. Leikkiä voi leikkiä koko leiriporukalla samaan aikaan tai vaikka JK-ryhmissä.

Joo-peli

Mitä harjoitellaan: Hyväksyminen, Ryhmytyminen, Liikkuminen

Leikin idea on yksinkertainen. Peliin osallistuu koko ryhmä ja koko tilaa voidaan käyttää hyödyksi. Joku esittää aluksi aktiviteettia kuten esimerkiksi: Heitetäänkö keihästä. Ryhmä vastaa yhteen ääneen huutaen: ”JOO!” Kaikki aloittavat välittömästi esitetyn aktiviteetin. Tämän jälkeen kuka tahansa ryhmässä saa esittää aktiviteettia, jota seuraavaksi tehdään. Tässä pelissä heittäytyminen täysillä mukaan on erityisen tärkeää.

Improvisaatiotekniikoita

Seuraavassa on lyhyt listaus esimerkkeinä yksinkertaisista improvisaatiotekniikoista. Kaikkia tekniikoita voi soveltaa omaan käyttötarkoitukseensa. Esimerkit ovat kirjoitettu Impro-show muotoon jossa näyttelijät eivät tiedä mitä tuleman pitää ja yleisö on mukana antamassa sanoja ja aiheita. Jos tekniikoita esittää sellaisenaan yleisölle, olisi hyvä että joku toimisi juontajana, joka selittäisi tekniikat ennen kohtausta yleisölle.

Jähmy

Kaksi näyttelijää lavalla aloittavat peruskohtauksen jostain aiheesta. Jossain vaiheessa kohtauksen ulkopuolinen näyttelijä huutaa: ”Jähmy!”, jolloin lavalla olijat jähmettyvät paikoilleen. Huutaja ottaa jommankumman näyttelijöistä paikan ja asennon ja jatkaa uutta kohtausta siten, että näyttelijöiden asennot tulisi uudella tapaa tulkituksi. Kannattaa pyrkiä liikkumaan paljon.

Väärinpäin kohtaus

Kaksi näyttelijää lavalla, yleisöstä otetaan kohtauksen viimeinen ja ensimmäinen repliikki. Näyttelijöiden tulee aloittaa viimeisestä repliikistä ja näytellä kohtaus repliikki kerrallaan takaperin niin, että viimeisenä sanotaan ensimmäinen repliikki, jonka jälkeen näytellään vielä koko kohtaus oikeinpäin.

Tarinakapellimestari

5-6 näyttelijää lavalla, joista yksi on kapellimestari. Muut seisovat rivissä naama yleisöön päin ja kapellimestari heidän edessänsä selkä yleisöön päin. Rivissä olevien tehtävänä on kertoa tarinaa yleisöltä saadusta aiheesta. Tarinan kertojan määrittää kapellimestari osoittamalla haluamaansa kertojaa. Kertoja voi vaihtua missä tahansa vaiheessa tarinaa ja lausetta, jolloin seuraavan on välittömästi jatkettava seuraavasta sanasta eteenpäin. Pyrkimys olisi saada kerronnasta saumatonta. Aivan kuin sillä olisi vain yksi kertoja.

Kahden sanan lauseet

Kaksi näyttelijää näyttelee kohtauksen yleisöltä saamastaan aiheesta käyttämällä vain kahta sanaa per lause. Esim. A: - ”Tässä olisi” B: - ”Kiitos paljon”. Toisen tehdessä virheen lavalle astuu uusi näyttelijä, joka ottaa virheen tehneen roolin. Tekniikkaa voi varioida sanojen lukumäärällä.

Nopeutettu kohtaus

Kaksi näyttelijää näyttelee kohtauksen yleisöltä saamastaan aiheesta minuutissa, jonka jälkeen näyttelevät sen uudestaan puolessa minuutissa, jonka jälkeen 15 sekunnissa ja lopuksi 5 sekun-

nissa. Kannattaa pyrkiä tekemään paljon, jotta nopeutettuna olisi paljon nopeaa liikettä.

Nukkekohtaus

Kaksi näyttelijää näyttelee kohtauksen yleisöltä saamastaan aiheesta, mutta he eivät pysty liikkumaan. Siksi valitaan kaksi muuta, jotka voivat liikuttaa heitä. Nukkejen täytyy viedä kohtausta eteenpäin ja samalla reagoida muuttuneisiin asentoihinsa.

Elokuvan dubbaukset

Kaksi näyttelijää esittää ulkomaalaisen elokuvan yleisön antamalla nimellä ja tyyllillä. Toiset kaksi toimivat heidän ääninä.

Istuu, seisoo, nojaa, makaa

Neljä näyttelijää tekee peruskohtauksen, jossa koko ajan yksi seisoo, yksi istuu, yksi nojaa ja yksi makaa. Jos esimerkiksi istuja nousee seisomaan, tulee seisovan välittömästi vaihtaa asentoa jne. Nopeat vaihdot luovat komiikkaa.

Uusi urheilulaji

Kaksi näyttelijää ovat urheilijoita uudessa urheilulajissa, jota ei ole ennen nähty kuten esimerkiksi Takin kääntö. Substantiivi ja verbi voidaan ottaa yleisöltä. Urheilijat suorittavat suorituksensa hidastettuina. Samanaikaisesti kaksi muuta näyttelijää toimivat selostajana ja kommentaattorina.

Kohtaus eri tyyeillä

Kohtaus eri tyyeillä kuten kaurismäki, kauhu, sota, suomi-filmi jne...

Kategoriat

Kaksi näyttelijää esittää kohtausta yleisön antamasta aiheesta. Heille annetaan yleisöstä myös tietyt aihealueet, joihin heidän puheensa täytyy liittyä kuten autot, lelut, ruokailuvälineet jne. Kaikki ilmaisut täytyy siis toteuttaa kategorioiden kautta esimerkiksi ruokailuvälineet kategorian saanut vois ilmaista seuraavasti: ”Aivan veitsenterävää ajattelua kuomaseni.” (luetaan mystisellä salapoliisiäänellä)

LOPPURAPORTTI

| | | |
|---|--|--------------------------------------|
| punaiset laulukirjat | | |
| päivystäjän rannekello | | |
| kitara | | |
| kitarankieliä | | |
| videokamera | | |
| videokameran mukana: - akut 2 kpl- latauslaite- välijohto koneen ja latauslaitteen välille, | | |
| videon muistikortti | | |
| gopro | | |
| massamuisti videota varten | | |
| järkkäri | | |
| Järkkärin vara-akku | | |
| Järkkärin latausjohto | | |
| Muistikortti valokuvaan | | muistikortti Atelle leirin päätyttyä |
| pingismailat | | |
| pingisverkko | | |
| pingispallot | | |
| sulkapallo-mailat | | |
| sulkapallot | | |
| jalkapallo(iso ja pieni) | | |
| lentopallo | | |
| shakki | | |
| ST:n pelipaidat | | |
| albat (Lotjalla on) | | |
| ristitunnin varusteet | | |
| kitaristin säestysmoniste | | |
| Nesteen luottokortti + tunnusluku | | |
| toiset laulut | | |
| tuohukset | | |
| pääsiäisen munat | | |

| | | |
|---|--|---|
| ristien nauhat ja massa | | |
| risteihin klemmarit | | |
| | | leirin loputtua seuraavan leirin kaappiin |
| Videon muistikortti Mistä tehdään video, jos hukkuu? | | |
| Puutilanne | | |
| Auton kunto | | |
| Läskipyörän kunto | | |
| Muuta huomioon otettavaa | | |