



SAMPO WEBINAARI

**Seikkailijaohjelmapäällikkö Turkka Salo &
Seikkailijaohjelmamestari Ilona Leiman**

2019



OHJELMAN TUKEMINEN

- Leiriprojektin aikana lippukunnat saavat uusia ideoita toimintaansa
→ tätä varten koottu seikkailijaohjelman mukaisia toiminta vinkkejä tehtäväksi jo ennen leiriä <http://www.ilves19.fi/lippukunnille/ennakkotehtavat/>

Lähtökohtana on ollut tukea ja kannustaa sampoja tutustumaan seikkailijoihin jo ennen leiriä

- Helpottaa vartio jakoa leirillä
- Sampo tunnistaa jo ennen leiriä ne seikkailijat, jotka tarvitsevat laaksoissa ja leirielämässä enemmän tukea



SAMMON PESTI

ENNEN LEIRIÄ

- Käy pestikeskustelun leiriohjelmajohtajan kanssa
- Huolehtii, että on saanut tarvittavan koulutuksen ja perehdytyksen pestiin.
- Tuntee leirilippukunnan muun johtajiston ja huolehtii, että seikkailijat tulevat huomioiduksi leirilippukunnan sisällä



SEIKKAILIJOIDEN LEIRI

- Neljä laaksoa: vesilaakso, teknologiaaakso, luontolaakso ja Biipii laakso
 - Sepeli (seikkailijapeli) alaleireittäin, kesto yhden päivän
 - Leirilippukuntapäivä
 - Siirtymä
- Yhteisohjelmat



SAMMON PESTI LEIRILLÄ

- 1 sampo/10 seikkailijaa (suositus)
- Sampo huolehtii, että seikkailijat ovat oikeassa paikassa oikeaan aikaan sekä innostaa seikkailijoita osallistumaan leirinojelmaan
- Sampo on aikuinen, jolla on aikaa pysähtyä yksittäisen seikkailijan tai joukkueen tärkeiden asioiden äärelle
- Vastaa siitä, että seikkailijat tuntevat leirin säännöt ja auttaa heitä leirin sääntöjen noudattamisessa

Saattaa seikkailijat laaksoihin ja on tarvittaessa tukena laaksoissa. Laaksoissa sampoja saatetaan tarvita myös ohjelmapisteille apukäsiksi



SAMMON TEHTÄVIÄ..

Tulossa sammon opas seuraavassa lippukunta infossa: <http://www.ilves19.fi/lippukunnille/lippukunta-infot/>

- Tekee vartiojaot tarvittaessa: käytä pelisilmää, ketkä tarvitseva sammon tukea? Onko esimerkiksi joukossa sellaisia, joilla ei ole kavereita
 - On perillä laaksoissa tarvittavista tarvikkeista/työkaluista (seuraa lippukunta infoa)
 - Tiedottaa seikkailijoita
 - Pyydä muulta leirilippukunnan johtajistolta tarvittaessa apua
 - Mieti jo nyt, onko sampoja tarpeeksi
- Kun sampoja on useampi, onko joku vastaava sampo
- Kuuntele myös itseäsi ja omaa jaksamistasi



LEIRILIPPU- KUNTAPÄIVÄ

- **Seikkailijoilla on ohjelmaan merkitty alaleireittäin leirilippukuntapäivä**
 - Päivän aikana suoritetaan Ilpk päivän bingo ja palautettujen lappujen kesken arvotaan, joka alaleirin kesken palkintoja
- **Materiaali tulee tutustuttavaksi ennakkoon ja siihen on hyvä tutustua etukäteen**
- **Mieti, mitä muuta päivässä haluatte tehdä? Mukaan voi ottaa pelejä yms.**
- **Päivän tarkoituksena on antaa seikkailijoille vapaa-aikaa leirillä sekä mahdollisuuden lepoon ja kavereiden kanssa oleiluun**
- **Osalla seikkailijoilla leirilippukuntapäivä on leirin alussa, osalla se saattaa olla lopussa**
- **Leirilippukuntapäivä antaa seikkailijoille aikaa omien tavaroiden huoltoon sekä peseytymiseen**



LEIRIN RAKENTAMINEN JA PURKU

- **Jo ennen leiriä kannattaa miettiä, mitä kaikkea seikkailijat voisivat leirilippukunnan rakennuspäivänä tehdä:**
 - Mm leiriportin suunnittelu tai sen osan suunnittelu ja rakentaminen
 - Erilaisten leirirakennelmien rakentelu
 - Rakennelmia kannattaa harjoitella jo koloilloissa ja rekillä, jotta rakennuspäivä sujuu mutkattomasti
- **Purku päivä kannattaa myös seikkailijoiden osalta suunnitella**



SEPELI FUTURA

- Sammon mukana olo välttämätön ja samoajia voi myös hyödyntää vartion saattajina päivän aikana
- Kestää koko päivän ja lounas syödään sepelialueella
- 1 alaleiri/päivä
- Sepeli alkaa leirialueella tehtävällä palvelutehtävällä, jonka jälkeen siirrytään Sepeliä suorittamaan Sora-laaksoon



SAMMON PESTI LEIRILLÄ

- **Osallistuu tarvittaessa laaksojen ohjelmaan seikkailijoiden kanssa**
- **Mikäli leirilippukunnassasi on erityistä tukea tarvitsevia seikkailijoita, sampo voi tulla tarpeen mukaan kaikkiin aktiviteetteihin heidän kanssaan**
- **Jakaa seikkailijat leirin ja laaksojen ajaksi vartioihin**
- **Tiedottaa seikkailijoita ohjelmasta ja pitää heidät ajan tasalla**
- **Sampo saa tukea leirilippukunnanjohtajalta ja leirilippukunnan ohjelmajohtajalta**
- **Sammot voivat osallistua leirillä johtajahuoltoon ja sampojen tapaamisiin**



SAMMON PESTI

Leirin jälkeen

- On mukana järjestämässä leirin jälkeen tapahtuvia tapaamisia mm. leirilippukunnan yhteinen tapaaminen/leirimuistelo
- Kerää mahdollisesti palautetta leirilippukunnan toiminnasta seikkailijoilta
- On edelleen innostunut toimimaan sampona
- Leirin jälkeen kannattaa vielä katsoa leirillä tehdyt aktiviteetit. Olisiko niistä hyötyä seikkailijajoukkueen toimintaan. Onko niissä jokin sellainen aktiviteetti, johon kannattaa palata koloilloissa. Sammot saavat tehdyistä aktiviteeteista listauksen



LEIRIARKKI JA HAASTEET

- Leirin säännöt, tutustu niihin jo ennen leiriä. Käykää ne läpi myös seikkailijoiden kanssa
- **Syöminen ja juominen:** Seikkailijat ei jaksaa leirillä, jos eivät syö ja juo riittävästi. Tarkkaile, pyydä myös muuta johtajistoa tarkkailemaan
- **Nukkuminen:** Riittävä yöuni auttaa jaksamaan. Leirilippukuntapäivä antaa mahdollisuuden lepoon ja hengailuun
- **Peseytyminen ja uiminen:** Osa seikkailijoita ei ehkä halua pesulla käydä. Tarkkaile ja kuulostele. Vaatteiden vaihtokin olisi suotavaa.
- **Osa-aika seikkailijat:** osallistuvat lppk mukana ohjelmiin ja osa jää heiltä välistä, tästä syystä esim. Peseytymisen huolehtiminen on tärkeää

MITÄ MUUTA?

- Jäikö jotain muuta johon haluatte vastauksia ennen leiriä?
- Linkit seikkailijaohjelmaan:

<https://partio-ohjelma.fi/partio-ohjelma/seikkailijat-10-12-v/>

Oppaita Ilvesleirille:

<http://www.ilves19.fi/osallistujille/ohjelma-ja-ikakaudet/>



**KIITOS!
NÄHDÄÄN
LEIRILLÄ.**

Turkka.salo@partio.fi

