

KITT

Koko

Ikäkauden

Tarpojatapaaminen



Hämeen Partio Piiri ry

2013

Hämeen Partiopiirin Tarpojajaosto on työstänyt vuoden 2013 aikana KITT-pakettia lippukunnille. Toivomme, että tämä kyseinen paketti antaa teille vinkkejä, ideoita ja intoa järjestää KITTejä.

Mikäli lippukunnassanne tuntuu siltä, että tarpojianne on vaikeata saada mukaan KITTeihin, yrittäkää tehdä mainoksista houkuttelevia ja innostavia. Ohjelman itsessään ei tarvitse olla SuperHyperGlamourHienoutta, vaan tärkeintä on, että tarpojille järjestetään toiminnallista toimintaa ja mukavaa yhdessäoloa. Jos tarpojanne ovat kovin laiskoja käymään retkillä, tehkää vuodessa ainakin yksi KITT-retki. Jos taas haluaisitte kasvattaa tarpojianne pikku hiljaa johtajiksi, voitte olla mukana toteuttamassa seikkailijoiden retkeä, jossa esimerkiksi yhtenä päivänä tarpojat vastaavat (omien johtajien ja luotsin avustuksella) päivän ohjelmasta.

KITT pähkinäkuoressa

Koko ikäkauden tarpojatapaaminen (KITT) on lippukunnan, naapurilippukuntien tai alueen tapahtuma, jossa kaikki tarpojavartiot ovat yhdessä paikalla. Tapaamisissa ovat paikalla myös tarpojen vartionjohtajat sekä tarpojaluotsit. KITT:ssä voidaan tehdä sellaisia aktiviteetteja, jotka vaativat paljon porukkaa, ovat ohjelman vaikeampia aktiviteetteja, niitä on hankala toteuttaa kololla tai ne vaativat jonkun asianuntijan paikalle. Tällaisia aktiviteetteja ovat esimerkiksi maastoleikki, rakentelu ja puukon taonta. Tarpojan kannalta KITT on tärkeä, koska siellä tehdään tarpojaohjelman aktiviteetteja ja tavataan muita tarpoja.

Koko ikäkauden tarpojatapaamisia voivat olla esimerkiksi retket, talkoot, vaellukset, myyjäiset, saunaillat, kisat, taitopajat tai peli-illat. Kokoontuminen voidaan järjestää viikonloppuna tai arki-iltana. Tarpojen ohjelmassa on esimerkkejä siitä, mitä ikäkausitapaamisessa kannattaa tehdä.

Tarpojaluotsit järjestävät koko ikäkauden toimintaa yhdessä tarpojen vartionjohtajien kanssa. Luotsin tehtävänä on heti kauden alussa huolehtia, että vartion toimintasuunnitelmaan tulee mukaan muutama KITT. Lisäksi luotsi tai vartionjohtaja sopii muiden ryhmien kanssa KITTien ajat ja aiheet. Luotsi tai muu aikuinen koordinoi tapahtuman järjestämistä, vaikka tarpojen vartiojohtajat sitä konkreettisesti tekisivätkin.

Mitä kaikkea KITT toiminta voi olla?

- Ohjelman hankalia aktiviteetteja ■
- Ohjelman hankalia pauseja ■
- Aktiviteetti, johon tarvitaan paljon porukkaa, esimerkiksi maastoleikki ■
- Aktiviteetit, joihin suositellaan asiantuntijaa, kuten seurakunnan työntekijä tai poliisi ■
- Vierailut, joihin voi osallistua isolla porukalla ■
- Aktiviteetit, joihin tarvitaan ”paljon paukkuja” ■
- Kaupunkiseikkailua ■
- Retkeilyä ■

Herkuttelu retkiruoka -retki

(leiri: retkiruoka)

Trangiamunkit metsäretkellä

Idea:

Tarvitaan normaali munkkitaikina, jonka voi tehdä vaikka 3 litran kannellisessa muovikämpä-rissä. Ämpärissä taikina kohoaa ja ämpäriä voi kylmällä kelillä pitää vaatteiden alla lämpimäs-sä. Taikinaämpärin hautominen on aika hauskaa.

Taikinaan tarvitaan:

- 0,5 litraa hyla-maitoa
- 2 munaa
- 2 pussia kuivahiivaa
- 2 dl sokeria
- ripaus suolaa
- noin 1 kg vahnäjauhoja

Taikinasta tulee noin 20 kpl munkkirinkilöitä.

Rasvaa ei tarvita taikinaan, koska munkit paistetaan öljyssä. Ainekset sekoitetaan ja anne-taan kohota ämpärissä. Kun taikina on kohonnut, niin trangiassa kuumennetaan rypsiöljyä. Testataan öljyn lämpötila pienellä taikinapallolla.

Trangian poltin pitää olla täynnä polttoainetta ja silti se loppuu kesken paistamisen. Teh-dään taikinasta ensin palloja ja niihin tehdään reikä, jolloin syntyy rinkilöitä. Munkit paiste-taan öljyssä ja sokeroidaan muovipussissa.

Munkkien kanssa tarjoillaan kahvia ja teetä. Talouspaperia ja vettä tarvitaan kuumien munkkien syömiseen sekä trangian ja käsien putsamiseen.

Tarvikkeet:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| Trangia | 2 haarukkaa |
| polttoainetta | talouspaperia |
| vettä | lautanen |
| tulitikut | pakastepussi sokerointiin |
| 3 litran kannellinen muovipurkki | ainakin 5 kaveria syömään munkkeja |
| puulasta | edellä mainitut munkkien raaka-aineet |

Itse tehdyt vaahtokarkit

Idea:

Nuotio ja vaahtokarkit kuuluvat erottamattomasti partioon. Mutta mitä jos tekisitte vaahtikset itse?

Resepti löytyy helposti Googlestä hakusanoilla: vaahtokarkit, resepti. Itse valmistuksessa johtajan vastuulla on kuuma sokeri, lapset voivat vatkailla, siivilöidä ja sekoittaa. Massan pitää jäähtyä pari tuntia, eli odotellessa on aikaa puuhastella ja leikkiä. Sitten vain leikkaamaan piparimuoteilla kivan mallisia vaahtokarkkeja, jotka voi grillata nuotiolla tai kynttilän liekissä. Huomioithan, että aikaa menee kerralla valmistettaessa 3+ tuntia, mutta osan voi tehdä johtajien kesken esivalmisteluna.

Tarvikkeet:

- Liesi
- sähkövatkain
- leivinpelti
- sakset tai pieniä piparimuotteja
- vaahtokarkkiainekset.

Tortillan ohje

- 3,5 dl maissijauhoja
- 0,5 dl vehnä jauhoja
- 2 tl leivinjauhetta
- 1 dl lämmintä vettä

Sekoita kaikki aineet. Anna vetäytyä puoli tuntia. Kauli ohuiksi 3 mm:n paksuisiksi lettusiksi. Paista nuotiolla joko kuumalla kivellä tai paistinpannussa. Täytä suolaisilla herkuilla.

Joulun tunnelmaa trangialla: piparkakkuja!

Uunissa paistuneet piparit ovat ihan kivoja, mutta vielä eksoottisempaa on tehdä ne trangialla. Uuni rakentuu trangian paistinpannusta, leivinpaperista ja foliosta.

Tee foliosta noin kynän paksuisia tikkuja, jotka peittävät paistinpannun pohjan. Tyhjiä koloja saa jäädä, kunhan ne ovat alle 2x2 cm kokoisia. "Tikkujen" ideana on pitää pipartaikina irti kuumasta pannusta. Leikkaa tikkujen päälle leivinpaperista vähän paistinpannua pienempi ympyrä johon asettelet piparit.

Kansi tehdään myös foliosta. Kansi kannattaa muotoilla palloksi, ettei mikään kohta tai-kinasta koske folioon. 3-5 pientä taitosta tekee foliosta puolipallon tai sitten foliosta voi murjoa sopivan hatun pannun päälle. Folion on oltava todella tiiviisti pannun reunojen päällä. Keskelle foliokantta tehdään muutaman millin reikä.

Rosvopaisti

Ainekset: Liha, marinadi, mausteet (voipaperi, alumiinifolio, sanomalehtipaperi, lappio)

Rosvopaisti on perinteinen leiriruoka. Lihaa ja valmistusaikaa kannattaa varata reilusti. Rosvopaistiin voi laittaa melkein mitä lihaa tahansa: lammasta, sikaa, hirveä, lintua, härkää yms.

Resepti:

1. Paloittele tarvittaessa lihat noin 0,5–1 kilon paloiksi.
2. Marinoi lihat mausteilla, sipulilla, maustekastikkeilla jne. Anna maustua.
3. Kääri lihat voipaperiin.
4. Kääri voipaperien päälle alumiinifoliota.
5. Kääri alumiinifolion päälle vielä kerros märkää sanomalehteä.

Itse rosvopaistin valmistus alkaa kuopan kaivamisella. Kuopan koko on esim. 100 x 70 cm, ja syvyys 25–40 cm. Kuopan voi vuorata kivillä tai tiilillä. Valmiiseen kuoppaan sytytetään reilunkokoinen nuotio, jonka annetaan palaa, kunnes saadaan kunnollinen hiillos.

Tämän jälkeen poistetaan hiilet kuopasta. Kuopan pohjalle kannattaa laittaa katiska- tms. rautalankaverkkoa, jolla lihat voi lopussa nostaa pois. Alumiinifolioon ja paperiin käärityt lihat ladotaan tämän katiskaverkon päälle tasaisesti, ei mielellään päällekkäin.

Lihapakettien päälle levitetään noin 3–5 cm kuivaa maata ja lapioidaan hiilet takaisin niiden päälle. Sitten sytytetään uusi nuotio.

Kun nuotio on palanut noin 4–5 tuntia, niin lihat alkavat olla valmiita. Kypsymisaika riippuu lihanpalojen koosta ja määrästä. Lapioi hiilet pois ja nosta katiskaverkon avulla lihat ylös.

Rosvopaistin valmistukseen menee aikaa 6-8 tuntia, tämän aikana nuotiolla voi tehdä vaikka loimulohta.

Yhden illan KITT

Paikkana voi toimia esimerkiksi kolo tai luotsin/johtajan koti. Tarpojavartiot sekoitetaan joukkueiksi ja heillä on tietty aika käytettävänä.

Kokkisota 1:

Joukkueessa on 2-4 henkeä. Budjettina koko joukkueella on 5-15 €. Jokaisen pitää ostaa jotakin, kaikki tuodut raaka-aineet tulee käyttää.

Kokkisota 2:

Joukkueessa on 2-4 henkeä.

Ruoka-aineet valmiina lajiteltuina:

lihat (jauheliha, kana, kala, jne.)

kasvikset (kurkku, hernemaissipaprika, säilötyt punajuuret, jne.)

lisukkeet (makaroni, peruna, kuskus, jne.)

jälkiruuat

leivät

juomat

Jokainen joukkue saa yhden lihan, kasviksen, jne., mutta ei voi tietää mitä saa, koska ensin jaetaan kaikki lihat ja ensimmäinen hakija saa päättää minkä ottaa. Kasviksia haettaessa ensimmäinen hakija on tietenkin eri joukkueesta. Näin jatketaan kunnes kaikki on jaettu. Yhtenä haasteena voi ottaa vielä ruuanlaittovälineen jaon (trangia, pakki, uuni, mikro...).

Lopuksi nautitaan yhdessä aikaansaannoksista ja muiden tarpojen seurasta!

NASKALIT, KALAA JA KEITTO

Jotta olisi kalajuttuja, tulisi olla kalaakin. Siksipä pitäisikin suunnata ongelle tai pilkille (*selviytyminen, kalastus*). Jos menette pilkille, muistakaa ottaa naskalit mukaan – voitte tehdä ne vaikka itse.

Tarvikkeet naskalien tekoon:

- 26 cm pyöreää rimaa (paksuus väh. 22 mm),
- innokkaat veistelijät voivat käyttää myös
- luonnonpuuta ja veistellä puusta sopivan
- 4 muovitulppaa (halkaisijana riman paksuus)
- 2 teräsnaulaa (pituus 82 mm)
- muoviletkaa (halkaisija 3 mm)
- nailonnarua
- kaksikomponenttiliimaa

Sahaa rimasta 13 cm:n pituiset palaset ja laita muovitulpat rimojen yläpäihin. Poraa yläpään 3,5 mm:n poralla noin 5 cm:n syvyinen reikä ja hakkaa katkaistu teräsnaula siihen. Varmista kiinnittyminen liimalla. Poraa reiät myös toisten muovitulppien läpi ja pujota nailonnaru tulppien läpi. Tee naruun solmu, joka ei luista reiän läpi. Poraa rimaan solmulle sopiva kolo ja liimaa muovitulppa paikoilleen riman päähän. Käytä muoviletkaa naulojen suojana, kun kuljetat jäänaskaleita mukana.

Johtajien kannattaa varautua siihen, ettei kalaa tule, eli varautua mahdollisuuteen saada jostain kokonaisia kaloja käyttöönnne. Kun kalasaalis on saatu, peratkaa kalat (*selviytyminen, kalastus*).

Kalareissun jälkeen voi pikku hiljaa olla jo nälkä, mutta koska kalakeiton valmistamiseen menee aikaa, tehkää välissä lounas nopeammilla aineksilla.

Valmistakaa kalakeitto kolmijalalla (*leiri, tilapäisrakennelmat*). Ottakaa tarpojilta puukot pois ja antakaa vartioille vain 2 tulitikkoa sekä yksi pölkky.

Kartan ja vihjeiden avulla vartio voi hankkia itselleen mm. lisää puuta, tuohta, paristoja, teräsvillaa, sytytyspaloja, tulitikkuja yms.

Retkeen voi helposti yhdistää kalajuttuihin liittyviä asioita esimerkiksi: EA - Suojautuminen auringolta ja viimalta sekä riittävä juominen (*selviytyminen, henkilökohtainen hygienia*). Maskeeratkaa parille tarpojalle palorakkuloita tai paleltumia, sekä valitkaa yksi, joka esittää lumisokeutunutta.

Järjestäkää Ruokamarkkinat.

Jokainen vartio voittaa lotossa esim. 1.000 euroa. Jokaisella ruoka-aineksella on oma hintansa, esimerkiksi makaroni voi maksaa 100 euroa, jälkiruoka-aineokset 300 euroa ja tiskausmahdollisuus 350 euroa. Vartiot päättävät itse, mihin he voittorahansa haluavat käyttää.

Afrikan tähti

Maastoon piiloutuu rastimiehiä, joista

- osa on "tyhjiä" = 0
- osa "topaaseja" = 100
- osa "smaragdeja" = 200
- osa "rubiineja" = 300
- osa "rosvoja" = takavarikoi rahat
- yksi on "afrikan tähti" = iso jalokivitaulu

Leikkijöille annetaan 300 rahaa. Löydettyään piilon, leikkijä voi katsoa, mitä piilosta löytyy maksamalla rastimiehelle 100 rahaa. Mikäli leikkijä on rahaton, voi piilon avata odottamalla piilossa 5 min. Kun joku löytää Afrikan tähden, puhalttaa rastimies pilliin. Se, joka saa tuotua Afrikan tähden lähtöpaikalle voittaa. Afrikan tähden saa ryöstää kuljettajaltaan.

Kullan salakuljetus

Valmistetaan erikokoisia kultaharkkoja sekä rahaa. Valitaan pankkiiri, kultakauppias sekä riittävästi poliiseja, loput leikkijät ovat salakuljettajia, joille annetaan pieni pohjakassa.

Kultakauppias myy kultaharkkoja ja pankkiiri ostaa kultaa kaksinkertaisella hinnalla, siis pienestä 10:n kultaharkosta maksetaan 20 rahaa, suuremmasta 50:n harkosta 100 rahaa, jne.

Salakuljettajat ostavat kultaa ja yrittävät saada sen kuljetetuksi esimerkiksi metsikön toisessa laidassa sijaitsevaan pankkiin myytäväksi. Kullan saa piilottaa, liittoutuminen on sallittua ja oveluus toivottavaa.

Jos poliisi saa salakuljettajan kiinni, hänellä on oikeus tehdä "ruumiintarkastus" ja takavarikoida kultaa. Aivan kaupan ja pankin lähialueella poliisi ei saa vaania.

Leikki on hauskin pimeässä taskulamppujen kanssa.

Leikki päättyy loppumerkkiin. Voittaja on se, joka ehti kerätä suurimman rahapotin eli onnistui salakuljettamaan eniten kultaa.

Varjele valoa

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Kumpikin joukkue piilottaa johonkin alueelle palavan kynttilän tai lyhdyn.

Kaikille leikkijöille annetaan kynttilä tai ilmapallo. Toisen joukkueen leikkijän hengen voi viedä rikkomalla ilmapallon tai sammuttamalla kynttilän (kynttilän saa käydä sytyttämässä uudestaan joukkueen piilottamasta kynttilästä). Hengetön leikkijä ei saa osallistua leikkiin.

Se joukkue, joka saa sammutettua toisen joukkueen valon, voittaa.

Hetki merikrapuna

Koostuuko lippukuntanne tarpojat maakravuista? Onko lähiseudullanne meripartiolippukuntaa? Jos vastasitte molempiin kysymyksiin kyllä, ottakaa yhteyttä meripartiolippukuntaan ja tiedustelkaa voisitteko tehdä heidän avustuksellaan tarpojistanne hetkeksi aikaa merikrapuja.

Tarpojat lähtevät satamasta purjehtimaan kohti parin tunnin tai puolen päivän matkan päässä sijaitsevaa suojaatamaa.

Matkan aikana tarpojat (jotka ovat lippukunnittaisen jaon sijaan sekajaoilla veneissä) suorittavat erilaisia veneen kulkuun ja navigointiin liittyviä tehtäviä, kuten mittavat matkaa, laskevat suuntia, trimmaavat purjeita sekä ohjaavat venettä. Matkan aikana tarpojat oppivat myös täydentämään lokikirjaa. Matkan aikana kippari myös ohjeistaa hätävarusteiden sijainnit ja niiden käytön.

Perillä odottaa muiden johtajien valmistama iltanuotio, johon sisältyy ruokailu sekä vartioiden järjestämää iltaojelmaa, joka voi olla jokin esitys tai muu vastaava ohjelmanumero.

Aamulla poistuminen ja matkalla kerrataan edellisenä päivänä opittuja taitoja sekä nautitaan muiden tarpojatovereiden seurasta. Tapahtuma päättyy kotisatamaan saavuttaessa.

Sirkuutta ja taikuutta -ilta

Harjoitelkaa sirkustemppeja, taikatemppuja, tehkää jonglööriäyspallot ja opetelkaa taiteilemaan niillä. Taikatemppujen ohjeita löytyy netistä, mm. Youtubesta löytyy selkeitä videoita tempuista.

Helppo korttitemppu

Esitys:

Käske jonkun ottaa kortti pakasta ja katsoa se kunnolla. Kun kyseinen henkilö katsoo korttia, käännä pakka ympäri, jolloin käännetty kortti on ylöspäin. Käske henkilön laittaa kortti pakkaan, jolloin se menee automaattisesti väärinpäin pakkaan. Käännä pakka salaa oikeinpäin ja ala selaamaan pakkaa - kortti on väärin päin!!

Vaarat:

Älä anna katsojan nähdä takaisinlaitto vaiheessa, että muut kortit ovat väärinpäin, äläkä anna huomata, että alin kortti on käännetty.

Valmistelut:

Käännä pakan alimmainen kortti väärinpäin.

Liina katoaa kämmenestä

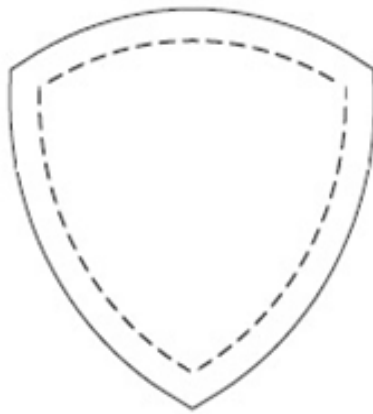
Kiinnitä siima tai kuminauha kiinni takin sisäpuolelle ja siima hihan kautta ulos. Kiinnitä liina siimaan, sullo liina peukalon ja etusormen välistä kämmeneen. Ojenna käsi nopeasti, jolloin siima vetää liinan hihan sisään.

Jonglöörauspallot

Jonglöörauspallot tehdään venymättömästä kankaasta, joka on tarpeeksi tiheää, ettei pallojen täyte pääse valumaan siitä läpi. Palloissa täytteenä voi käyttää esimerkiksi jotakin painavaa materiaalia kuten hiekkaa tai riisiä.

Kun pallot ovat valmiita, harjoitelkaa jonglöörauksen perusteita. Jonkkausta kannattaa harjoitella itse tehtyjen pallojen lisäksi myös hauskojen ja eriskummallisten esineiden avulla esim. frisbeet, porkkanat, perunat, keittämättömät kananmunat, vesi-ilmapallot, rubikinkuutiot jne.

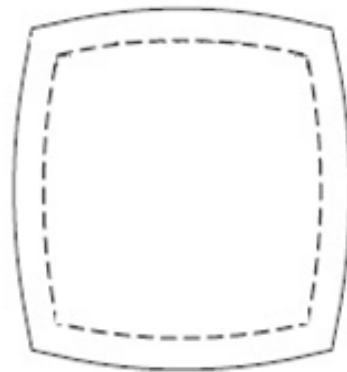
MALLIKUVIO 1



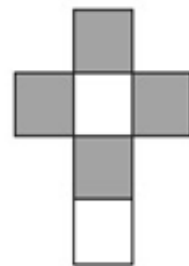
Palasia yhteensä 4 kpl,
ommellaan yhteen seuraavasti:



MALLIKUVIO 2



Palasia yhteensä 6 kpl,
ommellaan yhteen seuraavasti:



Tarpojat voidaan halutessa laittaa purkamaan myös energiaansa ja testaamaan taitojansa fyysisten temppujen kautta. Tarpojat voivat tasapainotella juomakorien tai puiden välissä olevan narun päällä, pyrkiä pääsemään irti kahlepaidasta tai kun heidät on sidottu paksulla köydellä tai kettingillä. Testattavana voivat olla myös esimerkiksi ”veitsenheitto” eli kirveen tarkkuusheitto tukevaa puualustaa vasten sekä ”omenan lävistäminen avustajan pään päältä nuolella” eli jousiammuntaa (ammuntatauluun voidaan piirtää jokin hauska kohdekuva, mihin tarpojat yrittävät tähdätä).

Iltanuotiolla vastuutehtäviä

Antakaa tarpojille johdettavaksi seuraavan leirin tai lippukunnan yhteisen retken iltanuotio. Ennen leiriä tai retkeä pitäkää KITT tai toteuttakaa se leirin tai retken yhteydessä.

Suunnitelkaa iltanuotio, jossa jokaisella on jokin rooli. Varsinaisia Nuotiomestareita voi olla yksi tai kaksi, mutta myös erilaisia leikkimestareista ja laulattajamestareita kannattaa hyödyntää.

- Miettikää, millainen iltanuotio on hyvä?
- Onko lippukunnassanne jotain perinteitä, joita aina käytetään iltanuotiolla?
- Käykää läpi iltanuotion peruskaava: nuotion sytytys, leikkejä, lauluja, sketsejä, kilpailuja, näytelmiä ja päätöstarina.
- Rakentakaa erilaisia nuotioita ja harjoitelkaa niiden sytyttämistä erilaisilla sytyttämistavoilla
Esimerkiksi:
 - soihdunkantaja tuo tulen
 - tuli saapuu narua pitkin
 - nuotioloitsuilla tai -huudoilla
 - Syty nuotio, pala nuotio, valaise ja lämmitä meitä
 - SAMMUU, syttyy, SAMMUu, Syttyy, SAMMUu, SYTTYy, SAMmuu, SYTTYy, SAMmuu, SYTTYy, Sammuu, SYTTYyy, sammuu, SYTTYYY
- Iltanuotiolla voidaan nähdä näytelmiä, joiden näyttelijät eivät ennen itse esitystä tiedä esiintyvässä sellaisessa, esimerkiksi seuraavassa esitelty Karhunkaato-näytelmä. Yleisöstä valitaan joukko esiintymään, heille määrätään roolit ja he asettuvat näyttämönä toimivan alueen reunalle. Nuotiomestari lukee tarinaa ja aina, kun hän mainitsee roolihenkilön, tekee henkilö tarinassa kerrotun tapahtuman. Erilaisia näytelmiä voitte kehittää jo valmiista olevasta tarinasta tai sitten ihan omasta aiheesta. Muistakaa harjoitella myös myös tarinan kerrontaa. Monoloogisesta kerronnasta ei kukaan innostu.
- Esityksille pitää aina muistaa huutaa. Harjoitelkaa erilaisia huutoja ja kuinka niillä huudetaan porukkaa. Kehittäkää esim. iltanuotionne näytelmiin liittyviä omia huutoja.
 - A-I-V rehu, rehu, rehu. Turhaan emme kehu, kehu, kehu
 - Sano NAS, sano S, sano TAS, sano NASTA!

- Vuorovaikutteisilla huudoilla saadaan iltanuotiolla tunnelmaa kohotettua. Kootkaa lista kaikista tietämistänne vuorovaikutteisista huudoista ja harjoitelkaa niitä.

Esimerkkejä:

- esihuutaja: Ogi, ogi, ogi huutajat: Oy, oy, oy
esihuutaja: Ogi, ogi, ogi huutajat: Oy, oy, oy
esihuutaja: OGI! huutajat: OY!
esihuutaja: OGI! huutajat: OY!
esihuutaja: Ogi, ogi ogi huutajat: Oy, oy, oy
- Oopuli taipuli taspuli taipuli, taapuli too .. :.
O Serafiina, o Sierra amba, o Serafiina Sierra amba, amba, amba... :.

- Iltanuotiolla ei välttämättä voi leikkiä kaikkia leikkejä, sillä monesti nuotion ympäristö rajoittaa monen leikin toteutumista.

Millaisia leikkejä teidän iltanuotiopaikalla voi leikkiä?

Mitkä olisivat sellaisia leikkejä, joihin kaikki voivat osallistua iästä riippumatta?

- **Suohon laulaminen:**

Jaetaan porukka vähintään kahteen ryhmään.

Nuotiomestari antaa aiheen, joka pitää esiintyä ryhmien lauluissa (esim. eläin)

Aikaa mietittäväksi on vain esimerkiksi 10 sekuntia.

Ryhmän keksittyä laulu, he alkavat sitä laulamaan siihen asti, kunnes annettu aihe esiintyy laulussa. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle ryhmälle.

Kun ryhmä ei keksi annetusta aiheesta laulua, joutuu pudottautumaan ensimmäisellä kerralla polvilleen, sitten istualleen, sitten makuulle ja lopuksi tippuu pelistä pois.

- **Viestin häirintä:**

Porukka jaetaan neljään ryhmään, jotka asettuvat vastakkain nuotion ympärille. Kasvokkain vastapäätä olevat ryhmät muodostavat joukkueen.

Nuotiomestari antaa yhdelle ryhmälle lyhyen lauseen, joka heidän tulee yrittää saada huudettua vastapäätä olevalle oman joukkueensa ryhmälle.

Muut ryhmät, eli vastapuolen sivuilla olevat kaksi ryhmää yrittävät estää viestin kulkua huutamalla päälle. Kun vastaanottaja ryhmä on saanut viestin perille, menee yksi ryhmäläinen kertomaan sen nuotiomestarille. Jos lause on oikein, erä loppuu siihen. Jos ei, niin huuto jatkuu niin kauan, että oikea lause saadaan selville. Sitten vuoro vaihtuu ja seuraava ryhmä huutaa oman lauseensa oman joukkueen toiselle ryhmälle.

- Iltanuotiolla nähdään yleensä myös erilaisia kilpailuja.
Miettikää mitkä kisat tahtoisitte iltanuotiollanne järjestää?
 - Paksupupu:**
Valitaan x-määrä suuri suisia vapaaehtoisia.
Nuotiomestari vetää tämän jälkeen esille vaahtokarkkipussin.
Ensimmäiselle annetaan esim. 4 vaahtokarkkia, jotka hänen pitää laittaa omiin poskiinsa jemmaan, ilman että hän niitä syö.
Kun annetut vaahtokarkit on poskissa (suun sisäpuolella) tulee hänen sanoa ”Aina valmiina”. Tämän jälkeen vaahtokarkit saa syödä tai sylkäistä pois.
Seuraavalle annetaan vaahtokarkkeja aina yksi enemmän kuin edellisellä kilpailijalla oli. Jos Aina valmiina -lauseen aikana vaahtokarkit eivät pysy suussa, tippuu kilpailija pois pelistä.
 - Solmuilua:**
Kaikille jaetaan lakunauhaa 1 kpl. Tämän jälkeen käsketään kaikkien laittaa kädet selän taakse, jossa merkin annon jälkeen pitää tehdä merimiessolmu kyseiseen nauhaan. Kun on valmis, pitää huutaa hep, ja näyttää solmu Nuotiomestarille.
Kun kaikki on saanut solmunsu tehtyä, jokainen laittaa kyseisen solmun omaan suuhunsa ja kädet selän taakse. Merkistä jokainen yrittää syödä nauhan ilman käsiä mahdollisimman nopeasti.

- Leikkien, kilpailujen, näytelmien yms. jälkeen kannattaa miettiä, mitkä laulut sopivat mukaan iltanuotiolle ja missä välissä mikäkin laulu kannattaa laulua.

- Iltanuotio päättyy yleensä hiljentävään tarinaan.
Mikä voisi olla teidän iltanuotionne päätös?
Aihe voi olla esimerkiksi:
 - leiripaikkaan liittyvä
 - tapaus edelliseltä leiriltä
 - iltahartaus

- Kootkaa ideanne yhteen ja katsokaa, ettei iltanuotiosta tule liian pitkä.
Jakakaa jokaiselle jokin rooli iltanuotiosta ja harjoitelkaa tarvittaessa koko iltanuotio kokonaisuutena nuotion sytytyksestä alkaen. Jos aikaa on, syökää vielä iltanuotioherkkuja nuotiolla, esim. makkaraa tai lättyjä.

Karhunkaato:

1. Näytös (esirippu aukeaa)

Karhu vaeltaa nälkäisenä. Karhun vatsa kurnii (KOVEMMIN).

Partiolainen kantaa teltan näyttämölle ja pystyttää sen. Teltta romahtaa kasaan. Karhu lähestyy hiipien partiolaista ja telttaa. Kaikki kolme ottavat katseellaan mittaa toisistaan.

Partiolaisen hiukset nousevat pystyyn. Hän ja telttä pakenevat pakokauhun vallassa näyttämöltä. Karhu murisee (KOVEMMIN). (Esirippu sulkeutuu)

YLEISÖ OSOITTA SUOSIOTAAN RAIKUVASTI!!!

2. Näytös (Esirippu aukeaa)

Karhu ryntäilee edestakaisin näyttämöllä ja murisee hurjasti. Karhunkaataja saapuu paikalle vihellellä. Heidän katseensa kohtaavat. Karhunkaataja sylkäisee. Karhu sylkäisee. Karhu pakenee paikalta pää viidentenä jalkana. Karhunkaataja seuraa karhua hajun perusteelle.

(Esirippu sulkeutuu)

YLEISÖ EI OLE TYYTYVÄINEN VAAN BUJAA!!

3. Näytös (Näytelmän huipennus, Esirippu aukeaa)

Suo saapuu paikalle ja alkaa huokua kosteutta (KOSTEAMMIN).

Suopursu menee kasvamaan suohon. Suopursu tuoksuu (VOIMAKKAAMMIN).

Mänty saapuu näyttämölle. Mänty huojuu tuulessa (KOVEMMIN).

Mäntypistiäinen pörrää paikalle ja alkaa hampaat kirskuen pistellä mäntyä.

Tikka lentää männyn oksalle ja naputtaa raivokkaasti männyn latvaa.

Partiolainen tulee ja pystyttää teltan suon laitaan. Partiolainen menee telttaan nukkumaan.

Karhu saapuu näyttämölle.

Karhunkaataja saapuu. He kohtaavat toisensa. He käyvät toistensa kimppuun ja taistelevat raivokkaasti. Karhunkaataja selviää voittajana. Hän hymyilee voitonriemuisesti.

KARHU EI HYMYILE.

Partiolainen tulee ulos teltasta. Hän poimii suopursun ja ojentaa sen karhunkaatajalle. Karhunkaataja painaa suopursun rintaansa vasten ja vie sen kotiinsa.

(Esirippu sulkeutuu)

YLEISÖ OSOITTA SUOSIOTAAN!!

Meidän jengi

(luovuus: oma lpk & yhteiskunta: kuka lpk:ssa päättää)

- Pelatkaa Arvaa kuka -peliä. Yhtä peliä pelaa aina kaksi tai neljä tarpojaa pareina, joilla kummallakin parilla on oma hahmolauta tai -taulu. Taulussa on x määrä lippukunnan johtajien, samoajien ja kenties nuorempienkin partiolaisten kuvia sekä heidän etu- tai partionimet. Tarpojat pyrkivät kuulustelun ja poissulkemisen avulla päättelemään, minkä hahmotaululla olevista hahmoista vastapelaaja on valinnut. Ideana on kysyä kysymyksiä, joihin voi vastata kyllä tai ei.
- Pelatkaa Tunnetko oman jengisi -peliä (Tahdotko miljonääriksi). Kehitelkää kysymyksiä lippukunnastanne esim. syntymävuosi, jäsenmäärä. Kenen vastuulla on esim. trangioiden pesut (toivottavasti oikea vastaus ei ole kalustonhoitaja) / lupausenantotapahtuman järjestäminen. Keneen otan yhteyttä kun tarvitsen kolon avaimen / olen ilmoittautumassa talvileirille jne.
- Piirtäkää Meidän jengi -puu (sukupu), johon merkitsette lippukunnanjohtajan -> lippukunnan hallituksen -> ikäkausivastaavat & luotsit -> laumat, joukkueet ja vartiot
- Pitäkää kuvitteellinen lippukunnan syyskokous / vuosikokous.
Ottakaa kokousmateriaaliksenne esim. edellisen vuosikokouksen esityslista liitteineen.
 - Jokaisella on jokin rooli kokouksessa esim. ehdolla lippukunnanjohtajaksi tai henkilö, joka on tyytymätön kaikkeen tai henkilö, joka on ihan kujalla tai henkilö joka esittelee toimintasuunnitelman jne. KITTin järjestäjän tai luotsin on hyvä toimia kokouksen puheenjohtajana.
 - Varatkaa muutama karkkipussi (esim. kettu- tai mariannekarkkeja) ja antakaa aina yksi karkki palkinnoksi sille, joka esittää tai kysyy jotain kokouksessa.
 - Pitäkää lyhyt perehdytys niille jotka joutuvat esittelemään esim. toimintasuunnitelman kokouksessa (mitä kannattaa sanoa ja onko jotain mitä kannattaa esille nostaa) Huom! pieniä ja yksinkertaisia asioita.
 - Laittakaa joku vastustamaan esim. talousarviota. Hänen ”motiiviinsa” voi olla ihan vaan se, että kuhan vaan vastustin. Käykää läpi, mitä kokouksen osalta käytännössä tarkoittaa, mikäli joku vastustaa jotain asiaa ja eritoten ihan vaan hovin vuoksi.

Tutkimusmatkailija

(vähintään yhden yön retki)

Tämä KITT olisi hyvä toteuttaa tarpojille vähän oudommassa ympäristössä kuin lippukunnan perinteisillä retkeily alueilla

- Jakakaa tarpojat esimerkiksi kolmeen eri vartioon ja jakakaa heille omat kartat
- Yöpymispaikka on sama kaikilla, mutta matka sinne kulkee jokaisella vartiolla eri reittiä pitkin
- Jokaiselle vartiolle annetaan ns. selviytymispakkaus, jossa on erilaisia ruokatarvikkeita (rusinoista nuudeliin, näkkäristä nötköttiin jne). Vartiot saavat itse tutkimusmatkailunsa aikana päättää mitä syövät ja milloin. Siksi on hyvä olla mukana sellaisia ruokatarvikkeita, joista voi valmistaa useampaa ruokaa.
- Jokaiselle vartiolle annetaan yksi kännykkä mukaan, joka on suljettuna kirjekuoreen. Sitä saa käyttää ainoastaan, jos tulee hätä.
- Järjestäkää reittien varrelle jokunen kylmälämpö (halutessanne voitte olla myös pitämässä rasteja paikanpäällä).
- Piirtäkää kuljettavasta reitistä kartta, johon merkitään symboleilla reitin varrella esiintyvää kasvillisuutta. Reitien varrella kerätään kasveista kasvisto tai vaihtoehtoisesti valokuvataan tai piirretään ne.
- Matkan tapahtumista, sääilmiöistä, varusteiden toimimisesta tms. pidetään päiväkirjaa
- Jos reitin varrelle osuu vesialue, voi vartiot laittaa rakentamaan esim. donitsin ja ylittämään sillä tietyn matkan
- Pieni kädentaitotehtävä esim. pannunalustan teko, jossa vartion on pysähdyttävä paikalleen sitä hetkeksi aikaa tekemään.

KITTin nimestä huolimatta töllötintä ei katsella, mutta joitakin suosituimpia ohjelmia päästään KITTissä seuraamaan. KITTin slogan voi olla esim. älä ole tollo, tule töllölle!

Selviytyjät:

- Tarpojat jaetaan heimoihin. Mikäli tarpoja on paljon, voi heimoja olla useampi kuin kaksi.
- Nuotion sytytys kilpailu
 - Kuka saa puiden väliin kiinnitetyn narun katkeamaan nuotion avulla ensimmäisenä?
 - Unohtakaa tulitikut! Sytyttäkää nuotiot esim. tuliporan tai tuluksien avulla
- Syömiskilpailu
 - Hankkikaa ns. epämielittäviä ruokia syötäväksi
 - Kilpailijoilla voi olla silmät suljettu, jolloin ennakkoluulot makupaloille kasvavat
- Tarkkuusheittoa
 - Tämän voi toteuttaa esimerkiksi joko laatoilla tai ilmapalloilla
 - Jos käytätte laattoja, kirjoittakaa jokaiseen laattaan jonkun nimi. Jokaisen nimi on hyvä esiintyä vähintään 2-3 kertaa
 - Laittakaa kaikki laatat roukkumaan kahden puun väliin naruilla, ja kiinnittäkää naru laattojen takaosaan esim. sinitarran ja teipin avulla
 - Kilpailussa jokainen heittää vuorollaan kiven kohti laattoja, ja yrittää saada muiden laatat rikkoutumaan / tippumaan paitsi omansa. Kenen nimi koristaa viimeisenä ehjänä ja ilmassa on voittoja
 - Jos käytätte ilmapalloja, voi myös ilmapalloihin kirjoittaa nimiä tai kisata heimoittain jolloin jokaisella heimolla on oma väri. Kiinnittäkää kaikki ilmapallotkin kahden puun väliin 2-3 riville. Ilmapalloja yritetään puhkoa heittämällä niitä tikoilla
- Loukkaantuneen toverin pelastaminen taistelusta
 - Heimosta valitaan yksi toveri, joka menee ”sotatantereelle” loukkaantuneeksi
 - Sotatanter on merkitty alue, jonka ympärillä soditaan.
 - Muun heimon tulee käydä hakemassa loukkaantunut toverinsa sotimisen keskeltä
 - Sotatantereen yli lentelee ”luoteja” esim. vesi-ilmapalloja tai lumipalloja.
 - Luodit lentelevät tietyn korkeuden yläpuolella esim. 1,1 metrin korkeudessa. Siitä korkeudesta ylöspäin jokaisella on vaarana haavoittua luodeista
 - Jos luoti osuu johonkin heimolaiseen, tulee hänestäkin haavoittunut, jonka muun heimon tulee pelastaa hänet pois sotatantereelta. Haavoittuneet eivät voi itse kävellä, ryömiä tms.

Putous:

Jos tarpoja on paljon, jakakaa porukka kahtia. Osa on välillä yleisöä ja osa näyttelijöitä.

Tarinan kerronta:

- Yksi tarpoja jää yhden KITTin järjestäjän kanssa lavalle, muut tarpojat ovat sen verran kaukana, että sieltä ei kuule eikä näe
- Järjestäjä kertoo tarpojalle tarinan (valmiiksi harjoiteltu!), hyväksi käyttäen eleitä, äänen painotuksia jne.
- Kun tarina on loppunut, kutsutaan lavalle seuraava tarpoja, jolle ekana lavalle jäänyt tarpoja kertoo saman tarinan, yrittäen kertoa sen täysin samalla tavalla kuin järjestäjä kertoi sen hänelle
- Tarinaa kerrotaan aina seuraavalle tarpojalle ja sitä seuraavalle jne. Kunnes viimeisenä lavalle tullut tarpoja kertoo sen järjestäjälle. Lopuksi järjestäjä kertoo tarinan kaikille, ihan niin kuin sen kertoi ensimmäiselläkin kertaa. Silloin kaikki näkevät ja kuulevat millaisesta tarinasta oli oikeasti kysymys.
- Voitte halutessanne myös kuvata koko esityksen, ja katsoa kuinka tarina muutti muotoaan matkan varrella.

Mitä eroa on...? -vitsit

Aikaa on 30-60 sekuntia

- Järjestäjä antaa aina vuorollaan jokaiselle tarpojalle kaksi sanaa joista hänen pitää keksiä mitä eroa on vitsi. Esim. kirves ja partiohuivi
- Tämä voi olla haastava tarpojaikäisille, joten kannattaa miettiä sellaisia sanapareja, joista voisi saada jotain esim. sanamuuntelun avulla

RÄP

Annetaan aihe, josta jokainen vuorollaan räppää n. 30 sekuntia taustamusiikin säestyksellä.

Kumpi nauraa ensin

Kaksi tarpojaa asettuu aina vastakkain

Heidän tulee omilla ilmeillään ja olemuksellaan yrittää saada toinen nauramaan ensin

- Se kumpi nauraa ensin tippuu, ja voittoja jatkaa toiselle kierrokselle
- Tarpojille voi antaa lyhyet vuorosanat joidenka yhteydessä yritetään saada toinen nauramaan. Lisäksi tarpojilla voi olla hyödynnettävissä erilaista rekvisiittaa esim. vaatteita joidenka avulla he voivat yrittää saada itsestään huvittavan näköisiä.

Myytinmurtajat

- Vesiviuksen purkaus
 - Tarvikkeet: läpinäkyvä muovinen filmipurkki, sakset, punaviiniä, läpinäkyvä kannu, vettä, kaksi kolikkoa, mahdollisesti hieman naamiointiteippiä
 - Leikkaa filmipurkin kantaan halkaisijaltaan noin 10 mm:n reikä
 - Aseta kolikot filmipurkkiin ja kaada purkki reunaa myöten täyteen punaviiniä (mieluiten huoneenlämpöistä). Aseta kansi paikalleen
 - Täytä kannu kylmällä vedellä
 - Aseta teipin pala filmipurkin kannen reiän päälle ja aseta filmipurkki keskelle kannun pohjaa
 - Ota teippi varovasti pois veden alla ja tarkkaile tulevaa tulivuorenpurkausta
- Ravista kermaa
 - Tarvikkeet: kannellinen purkki, kuohukermaa
 - Pane muutama ruokalusikallinen kuohukermaa kannelliseen purkkiin
 - Sulje purkki ja ravista purkin sisältöä 2-5 minuuttia
 - Tämän jälkeen kuohukerma on jäykistynyt
 - Kokeilkaa kerman ravistamista vielä muutamia minuutteja todetaksenne, tuleeko kermasta voita.
 - Kokeilkaa kerman ”vatkaamista” puhaltamalla siihen ilmaa mehupillillä.
 - Vasta sitten saatte syödä sen.
- Suolattu sähkövirta
 - Tarvikkeet: 4,5 V:n paristo, 4,5 V:n polttimo, suolaa, vesilasi, vettä, sähköjohtoa (teräslankaa)
 - Kytke paristo, lamppu, ja johdot yhteen piiriksi. Tarkista, että lamppu syttyy kytkiessäsi johtojen päät yhteen
 - Pistä johtojen vapaat päät lasiin, jossa on vettä. Vesi ei johda sähköä, joten lamppu ei syty palamaan
 - Ripottele lasiin ruokalusikallinen suolaa, jolloin lamppu syttyy palamaan
- Kananmunan kypsentäminen nuotiolla
 - Tarvikkeet: iso peruna, kananmuna, foliota, puukko, palava nuotio
 - Kaivertakaa perunaan reikä
 - Rikkokaa kananmunan sisältö kaiverrettuun perunaan
 - Peittäkää kananmuna foliolla ja laittakaa se nuotion reunalle
15-20 min päästä kananmuna on kypsä

Irrallisia KITT-ideoita

- Kalustonhoitoilta (*leiri, varusteiden huoltamine*) - menkää varastollenne kalustonhoitajan avuksi huoltamaan lippukuntanne varusteita
- Ruuankuivatus (*selviytyminen, ruuan kuivaus*) – sopii hyvin ennen retkelle lähtöä
- Sammutus-ilta (*yhteiskunta, palo ja pelastus*) – harjoitelkaa esim. rasvapalon sammutusta ja jauhesammuttimen käyttöä esim.VPK:n kanssa
12 tunnin leffamaratoni – iso kasa herkkuja, 5-8 leffaa ja yhdessä löhöilyä
- Mykkäilta - Shh... Jokaisesta äännähdyksestä tai puheesta illan aikana joutuu suorittamaan tehtäviä jotka ovat ennalta keksittyjä. Illan aikana voi leikkiä, tehdä ruokaa, viestiä elein jne.
- Lintubongailua (*leiri, linnut*) – kiikarit ja lintukirja mukaan sekä jotain pientä evästä. Kuinka monta lintua bongaatte?
- Tarpojien itsepuolustus -ilta (*liikunta*) – pyytäkää joltakin paikalliselta itsepuolustus seuralta, josko pääsisitte tutustumaan lajiin ja harjoittelemaan heidän opastuksellaan pieniä itsepuolustus kikkoja.
- Minigolfia (*liikunta*) – tehkää omat golfmailat ja rakentakaa minigolf rata, ja ei kuin pelaamaan!
- Lumikenkäilyä – voitte tarvittaessa itse tehdä omat lumikengät. Tarvitsette vain puukot, naruja, taipuisaa pihlajaa tai kuusta ja remmit. Ja ei kun menoksi!
Pt-kisailta - Pitäkää lyhyet pt-kisat vaikkapa kololla. Ottakaa tehtäviksi joitain vanhoja pt-kisatehtäviä, mahdollisimman hyviä (ehkäpä joku hauskakin) ja tarpojille sopivia. Ilmoittautukaa lopuksi porukalla oikeisiin kisoihin!
- Sisuilta - Jos sisuvartioita ei ole mailla halmeillakaan niin pitäkää ilta jossa tutustutte sisupartioon ylipäättänsä. Voitte tutustua esimerkiksi pistekirjoitukseen kirjoittamalla toisillenne lyhyitä viestejä, ja tutkimalla mistä kaikkialta pistekirjoitusta löytyy (esim. lääkepaketit). Lisäksi jokaiselle voidaan jakaa ns. jokin vamma. Yksi on mykkä, toinen kuuro, kolmas sokea, neljännellä ei ole oikeaa kättä jne. Yksi joukosta voi on ns. normaali. Heidän pitää yhdessä rakentaa esim. A-pukki, ja jokaisen pitää osallistua sen rakentamiseen.
- Makuupussiretki – Viettäköö koko retki makuupussissa. Teittepä mitä hyvänsä retken aikana. Vessassa käynnin ajaksi voidaan ”vapauttaa” makuupussissa olemisesta.
- 3D Angry Birds iltama - pelatkaa Angry Birds -peliä, muttei millään kännykällä vaan ihan luonnon helmassa. Rakennelkaa esim. punaisesta kankaasta, narusta, puusta, massapalloista jne. omat lintunne. Tehkää vielä iso ritsa tai mukautettu A-pukki jossa on iso kumilenkki kiinnitetty, näin pääsette ampumaa lintujanne tai jotain muuta kohdetta.