

# Ideaopas suomiseurojen lastenkerholle



## Sisällysluettelo

<b>1. Mistä kaikki alkaa?</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1. Miksi kerho kannattaa perustaa?</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2. Miten kerho perustetaan?</b> .....	<b>4</b>
<b>Vastualueet</b> .....	<b>6</b>
Seura: .....	6
Työryhmä: .....	6
Ohjaajat: .....	6
<b>1.3. Markkinointi ja tiedottaminen</b> .....	<b>7</b>
<b>1.4. Budjetti</b> .....	<b>9</b>
<b>2. Kerho alkaa!</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1. Kuinka kerho toimii?</b> .....	<b>11</b>
<b>2.2. Mitä kerhossa voi tehdä?</b> .....	<b>11</b>
<b>2.3. Kerholle omat tunnukset</b> .....	<b>14</b>
<b>2.4. Ohjaajan muistilista</b> .....	<b>15</b>
<b>3. Vinkkejä kerhoiltoihin</b> .....	<b>21</b>
<b>3.1. Tutustumisleikkejä</b> .....	<b>21</b>
Ulkona .....	21
Lankakerä .....	21
Vessapaperi on loppu .....	21
Riviin järjesty .....	22
Sisällä .....	22
Käkkärämänty .....	22
Nimirinki .....	22
Matkamies lähtee reissuun .....	23
Kemiallinen nimilappu.....	23
<b>3.2. Ideoita kerho-olympialaisiin</b> .....	<b>24</b>
Kynä pulloon .....	24
Arviointi .....	24
Tulitikunheitto .....	25
Pallonkuljetus .....	25
Vesi-ilmapallon heitto .....	25
Hämähäkinverkko.....	25
<b>3.3. Pihaleikkejä</b> .....	<b>26</b>
Kymmenen tikkua laudalla .....	26
Street – Avenue .....	27
Kalat uikaa ja kasvit kasvakaat! .....	28
X-hippa.....	29
Pallo jalkojen välistä .....	29
Viimeinen pari uunista ulos! .....	29
Viestit.....	30
<b>3.4. Sisäleikkejä</b> .....	<b>31</b>
Aistit.....	31
Aarten etsintä tai suunnistus .....	31
<b>3.5. Ideoita askarteluun</b> .....	<b>32</b>
Kortteja .....	32
Isänpäiväkortti .....	32
Äitiänpäiväkortti .....	34
Lahjoja .....	35
Pieni pöytäliina .....	35
Muki .....	36
Hama-helmet eli silityshelmet.....	36

Kirjamerkki.....	37
Koristeita .....	39
Sukkahousuista tonttuja .....	40
Pientä kivaa.....	41
Leipomuksia .....	41
Kerhon oma sanakirja .....	41
<b>3.6. Tiede mukaan kerhoiltoihin.....</b>	<b>42</b>
Coca-Cola tulivuori .....	42
Geysir.....	42
Jääkaappimagneetti kaseiinimuovista .....	43
Kanamuna pulloon.....	44
<b>4. Hyviä ideoita omista kerhoilloista .....</b>	<b>45</b>

# 1. Mistä kaikki alkaa?

## 1.1. Miksi kerho kannattaa perustaa?

Suomenkielinen kerhotoiminta on tärkeää, sillä pohja hyvälle kielitaidolle luodaan jo nuorena. Ruotsissa syntyneiden tai tänne muuttaneiden suomalaisten lasten hyvinvoinnin kannalta on erittäin tärkeää, että he oppivat ilmaisemaan itseään myös suomeksi. Kerhossa lapset pääsevät tapaamaan ja pitämään hauskaa yhdessä muiden ruotsinsuomalaisten lasten kanssa. Suomen kielinen kerho tukee kielen käyttöä vapaa-ajalla ja antaa lapsille rohkeutta puhua suomea. Suomen kielinen kerho luo lapselle pohjan siihen, että hän haluaa oppia suomea. Kielitaidosta ei ole ikinä haittaa!

## 1.2. Miten kerho perustetaan?

Seurojen lasten kerhot kannattaa perustaa rauhallisesti ja suunnitelmallisesti, jotta kerhotoiminta saadaan pitkäkestoiseksi ja sujuvaksi. Seuran sisällä on tehtävä päätös siitä, että lasten kerhotoimintaa aletaan järjestää.

Kerhotoiminnan järjestelyt alkavat **työryhmän** valitsemisella seuran sisällä. Työryhmän tehtävänä on etsiä kerholle ohjaajat sekä hoitaa kerhoon liittyvät käytännön asiat, kuten tilat, rahoitus ja ehkä myös budjetointi.

Ruotsinsuomalaisten Keskusliiton jäsenenä olevien seurojen lastenkerhot voivat hakea rahallista tukea kerhon aloittamiseen. Lisäksi Keskusliitto järjestää ohjaajakoulutuksia ja tarjoaa materiaalia sekä apua toimintaan.

**Ohjaajat** kerholle saattaa löytyä paikkakunnan nuorten joukosta, lasten vanhempien joukosta, isovanhemmista tai ohjaajan voi etsiä muualta.

Ohjaajat tekevät kerholle toimintasuunnitelman vähintään puoleksi vuodeksi kerrallaan, jotta lasten vanhemmat saavat varmuuden kerhon toiminnasta.

Toimintasuunnitelmassa voi ottaa huomioon myös vanhempien toiveita, ideoita ja taitoja. Toimintasuunnitelman mukaan luodaan myös budjetti, jossa huomioidaan mahdolliset vuokratulot, materiaalikulut ynnä muut. Mitä suunnitellumpaa ja säännöllisempää kerhotoiminta on sitä helpompaa on ylläpitää ja kehittää toimintaa.

# Vastuualueet

## Seura:

- Työryhmän perustaminen
- Rahoitus
- Verkostojen hyödyntäminen kerhotoiminnassa
- Toimintasuunnitelman hyväksyminen
- Yhteydenpito Ruotsinsuomalaisten Keskusliittoon

## Työryhmä:

- Ohjaajien hankinta
- Rahoitus sekä budjetointi yhdessä ohjaajien kanssa
- Käytännön asiat, kuten tilat
- Kerhon markkinointi
- Osallistumismaksut / kerhomaksut
- Palkkiot

## Ohjaajat:

- Toimintasuunnitelma kerholle
- Budjetti yhdessä työryhmän kanssa, huomioiden toimintasuunnitelma
- Kerhoiltojen suunnittelu ja toteuttaminen
- Materiaalien hankinta
- Yhteydenpito vanhempiin
- Verkostojen hyödyntäminen ohjelmassa
- Sijaisen hankinta esteen sattuessa

## 1.3. Markkinointi ja tiedottaminen

Markkinointi ja tiedottaminen auttaa saamaan paitsi osallistujia kerhoihin myös sponsoreita ja avustuksia kerhon toimintaan. Urheilukerhon kannattaa yrittää suunnata markkinointiaan esimerkiksi paikallisiin urheiluseuroihin, urheiluhalleille, uimahalleille, urheilukentille, sinne mistä kerhotoiminta voisi saada hyödyllisiä etuja toimintaansa. Sponsoreiden ja avustuksien avulla voidaan saada esimerkiksi tiloja ilmaiseksi käyttöön. Helpoin tapa hankkia sponsoreita on soittaa henkilökohtaisesti tai käydä paikan päällä.

Kerhotoimintaan tarvitaan tietysti osallistujia, jotka tavoitetaan onnistuneen markkinoinnin ja tiedottamisen kautta. Kerhotoimintaa markkinoidessa tulee ottaa huomioon kerhon kohderyhmä. Mikäli kerho on tarkoitettu 7-12 vuotiaalle urheilusta kiinnostuneille tytöille ja pojille, on hyvä ottaa yhteyttä esimerkiksi koulujen liikunnanopettajiin ja kouluihin yleensäkin. Kannattaa hyödyntää myös paikallista sekä ruotsinsuomalaista mediaa tekemällä esimerkiksi tiedotteen lehtiin. Mikäli kerho on jo toiminnassa kannattaa pyytää toimittajaa käymään kerhoillassa ja kirjoittamaan kerhon toiminnasta.

Jos budjetissa on varattu rahaa markkinointiin (erittäin kannattavaa) on hyvä tehdä myös muutamia esitteitä, joita voi viedä jakoon esimerkiksi kirjastoihin ja kouluille. Esitteen tulee sisältää vain tarpeelliset tiedot, mitä, missä, koska ja kenelle sekä yhteystiedot keneltä voi saada halutessaan lisätietoja.

UUSI JA  
AKTIIVINEN  
LASTENKERHO  
ALKAA!

TERVETULOA TUTUSTUMAAN  
SUOMEN KIELISEN  
LASTENKERHON  
TOIMINTAAN  
LAUANTAINA 10.10.

KELLO 12

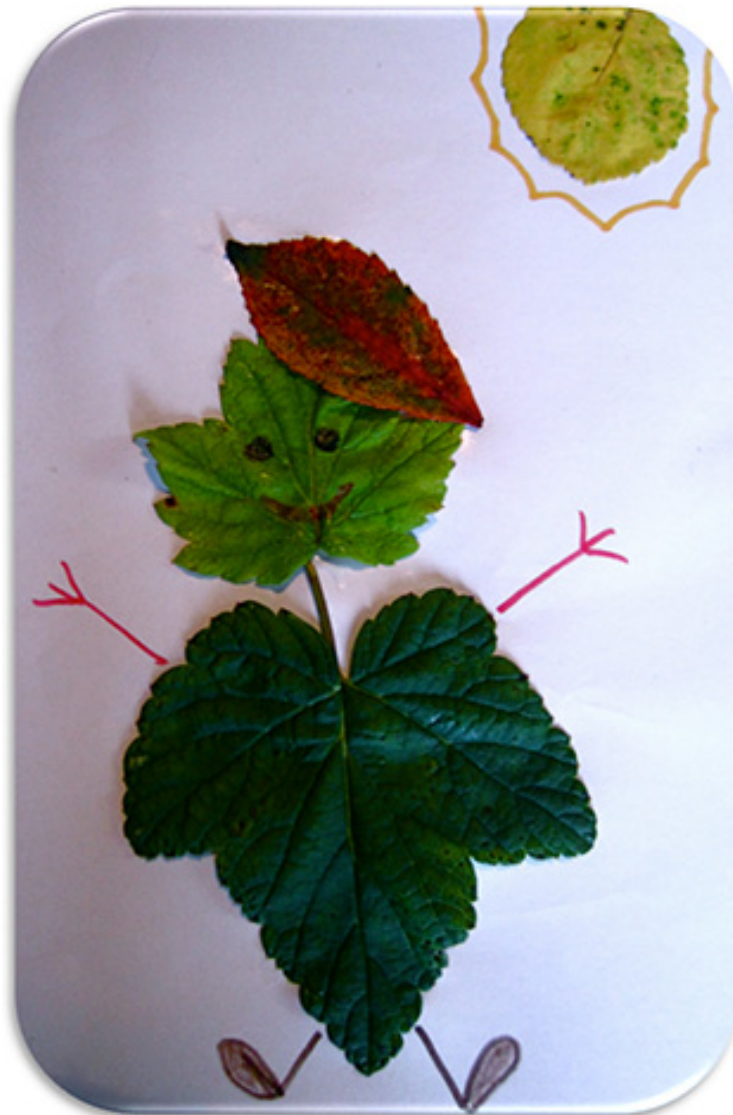
SUOMI-SEURAN TALOLLE.

TOIVOTTAVAT OHJAAJAT  
RASMUS & ANNA



## 1.4. Budjetti

Toimintasuunnitelman lisäksi on laadittava budjetti, josta selviää kerhon tulot ja menot. Budjetti auttaa pitämään menot kurissa ja samalla nähdään mitä kaikkea kivaa kerhovuoteen voidaan suunnitella. Budjetti tulee laatia niin, että kulut ja tulot ovat yhtä suuret, eikä missään nimessä niin että menot olisivat suuremmat kuin tulot. Mitä yksityiskohtaisempi budjetti on sitä helpompi on hoitaa kerhon taloudellisia asioita ja tehdä siihen liittyviä päätöksiä. Budjetti on alustava ja se saattaa muuttua, ei kuitenkaan voi lisätä esimerkiksi askartelumateriaalien kuluja ottamatta samaa summaa pois jostain muualta.



<b>TULOT</b>	
Mistä	kr
Ruotsinsuomalaisten Keskusliitto	X
Kunta	X
Osallistumismaksu	X
YHTEENSÄ:	MENOT
<b>MENOT</b>	
Minne	kr
Ohjaajakulut	X
Askartelumateriaalit	X
Sisäänpääsymaksut	X
Retkien matkakulut	X
Eväät	X
YHTEENSÄ:	TULOT

## **2. Kerho alkaa!**

### **2.1. Kuinka kerho toimii?**

Kerhotoiminnassa on tärkeää, että lapset viihtyvät ja ovat innokkaita käyttämään ja oppimaan suomen kieltä. Viihtyvyyden luomiseksi on tärkeää suunnitella kerhotoiminta tarkasti, jotta sekä lapset että ohjaajat tunsivat olonsa rennoksi ja turvalliseksi jokaisena kerho kertana. Kerhon toimivuudelle on myös ehdottoman tärkeää, että kaikki muistavat omat roolinsa ja tekevät työnsä sen mukaan. Kerhotoiminnan jatkuvuuden kannalta on tärkeää muistaa suunnitelmallisuus toiminnassa sekä toiminnan markkinoiminen ja tiedotus, jotta uusia osallistujia saadaan mukaan vuosittain.

### **2.2. Mitä kerhossa voi tehdä?**

Kerhotoiminta voi perustua esimerkiksi urheiluun, askarteluun, kulttuuriin tai leikkeihin, tai voidaan yhdistellä näitä kaikkia eri kerhokerroilla. Tärkeää on huomioida suunnittelussa myös kohderyhmä, millainen toiminta heitä kiinnostaa. Yhteistä kuitenkin kaikissa kerhoissa tulisi olla suomen kieli ja sen hyödyntäminen kaikessa puuhastelussa.

Teemoja kerhoiltoihin voi löytää sekä suomalaisesta että ruotsalaisesta kalenterista, joten toimintasuunnitelmaa tehdessä kannattaa pitää kalenteri lähettyvillä. Jokaisella paikkakunnalla on jotain tarjottavaa asukkailleen, joten niitä mahdollisuuksia kannattaa hyödyntää ohjelmissa. Kirjastossa saattaa olla suomen kielistä kirjallisuutta, jota voi lainata ja pitää vaikka satutuokio suomalaisen kirjallisuuden päivänä 10.10. tai voitte vieraila kirjastossa koko

kerhon voimin. Kannattaa huomioida ohjelmassa myös teatterit, konsertit ynnä muut kulttuurielämykset ja erityisesti sellaiset, joilla on jokin suomalaiskytkös. Mikäli ohjelma vaatii jonkinlaisen pääsymaksun, sen voi pyytää kerholaisten vanhemmilta etukäteen.

Ulkoilumahdollisuudet ovat rajattomat, joten kannattaa tutustua kerhopaikan läheisyydessä oleviin puistoihin tai leikkikenttiin ja viettää mahdollisimman paljon aikaa liikkuen ja leikkien ulkona. Ohjaajan tulee kuitenkin aina huolehtia siitä, että toimintaympäristö on turvallinen. Luontoretket ovat hauska tapa liikkua ja tutustua lähiympäristöön. Retken aikana voidaan pitää vaikka eläinbongaus kilpailu tai kerätä rekvisiittaa seuraavan kerhoillan askarteluja varten. Ulkona kannattaa viettää aikaa aina kun on mahdollista, sillä lapset pääsevät kuluttamaan energiaansa liikuntaan ja ulkoleikeistä jää myös vähemmän siivottavaa illan päätteeksi. Ulkona voi myös pitää leikkimielisiä kerho-olympialaisia, jossa lajit eivät ole normaaleja urheilulajeja vaan hauskalla tavalla muunneltuja. Tärkeintä ei ole kilpailu vaan hauskanpito.

Koska kerhoissa tärkeänä pidetään suomen kielen käyttöä ja opettelua, todella mukava keino opetella ja muistella sanoja on muistipeli. Muistipelin voi ostaa valmiina tai sen voi askarrella itse. Muistipeli voidaan tehdä yhdessä kerhon kanssa niin, että kaikille annetaan yksi aihe, josta piirtää kaksi kuvaa eri papereille, joista toiseen voidaan kirjoittaa sana suomeksi ja toiseen ruotsiksi. Tällöin voidaan oppia sanoja molemmilla kielillä. Toinen vaihtoehto on tehdä muistipeli etukäteen, jolloin kuvat ovat samanlaisia, tekstiä ei ole, jolloin lapsen tulee jokaisella kääntökerralla sanoa ääneen mitä kuvassa näkee. Paperit päällystetään kontaktimuovilla, jotta muistipeli säilyisi pidempään. Ideat muistipeliin voidaan ammentaa esimerkiksi yhdessä tehdyn luontoretken pohjalta tai sadusta.

Lapsille on tärkeää saada jotain itse tekemäänsä kotiin, joten välillä on hyvä myös askarrella. Mukavia aiheita on esimerkiksi kaikki yleisimmät juhlapäivät, kuten joulu, pääsiäinen, äitien- ja isänpäivä. Korteja ja koristeita voi kätevästi tehdä uusio- ja kierrätysmateriaaleista, esimerkiksi tyhjä vessapaperirulla on erittäin monikäyttöinen materiaali. Internetistä löytää paljon ideoita ja ohjeita askarteluiltoihin.

Seuran ja kerhon kannattaa järjestää myös yhteistä puuhaa, kuten liikuntapäiviä tai perheleiriviikonloppuja. Yhdessä on paljon hauskeempaa ja samalla tapaa muita ruotsinsuomalaisia ja voi hyödyntää muiden osaamista ja apua toiminnan keksimiseen.

## 2.3. Kerholle omat tunnukset

Kivaa puuhaa kerhon ensimmäiselle kerralle on keksiä yhdessä kerholaisten kanssa nimi ryhmälle. Nimen lisäksi lapsille on mukavaa suunnitella kerholle vaikka logo tai päättää kerhon värit, joita voi myöhemmin hyödyntää vaikka painamalla itse oma kerhopaita. Koska kaikilla kerholaisilla on varmasti omia, hyviä ideoita voidaan järjestää äänestys vaikka lapuilla, joihin jokainen saa kirjoittaa kaksi omaa suosikkia kaikista vaihtoehdoista. Kun ainakin kerhon nimi on päätetty voidaan keksiä yhdessä vielä oma laulu tai huuto, joka voidaan joka kerhokerran lopuksi laulaa/huutaa.



## 2.4. Ohjaajan muistilista

### Ennen kerhon alkua:

- Tutustu seuran kerhotyöryhmään ja muihin vetäjiin
- Sopikaa vastualueet
- Laadi toimintasuunnitelma ainakin puoleksi vuodeksi kerrallaan
- Tee yhdessä työryhmän kanssa budjetti kerholle, josta käy ilmi kaikki tulot ja menot. Huomioikaa toimintasuunnitelma.
- Suunnittele kerhon tapaamiset aina etukäteen, helpotat omaa työtäsi
- Hanki kerholaisten vanhempien yhteystiedot: puhelinnumero ja sähköpostiosoite

### Ennen jokaista kerhoiltaa:

- Tee kirjallinen suunnitelma kerhoillan sisällöstä, suunnittele enemmän liikaa ohjelmaa kuin liian vähän
- Varmista, että sinulla on kaikki tarvittavat materiaalit

### Yleisesti:

- Jos et pääse paikalle, ilmoita työryhmälle ja yritä itse hankkia tuuraaja tai ilmoita lasten vanhemmille henkilökohtaisesti kerhoillan peruuntumisesta

## Kerhoillan esimerkki

**18.00 Kerhoilta alkaa, teemana jouluaskartelu; joulutonttu sukkahousuista ja riisistä**

**Käydään läpi askartelumallit, materiaalit**

**Aletaan askarrella. Taustalla soi joulumusiikki**

**Jos kerholaisten keskittyminen herpaantuu voidaan välillä tanssia tai pitää pieni ulkoilutauko**

**19.15 siivotaan yhdessä**

**19.30 Kerhoilta päättyy. Lauletaan oma laulu ja kiitetään illasta. Kerrotaan seuraavasta kerhoillasta ja muista ilmoitettavista asioista**



## **Syyskausi – Kerhoilta kerran viikossa**

### **Syyskuu**

1. Tutustumiskerta. Tutustumisleikkejä, kerholle nimi, logo ja tunnus (laulu).
2. Syysretki luontoon/puistoon.
3. Pihaleikkejä. Jos sataa, leikitään sisällä.
4. Satuja ja luovuutta. Ohjaaja lukee sadun ja kerholaiset piirtävät mielikuviaan sadusta.

### **Lokakuu**

1. 10.10 Aleksis Kiven päivä, suomalaisen kirjallisuuden päivä. Suomalaista kirjallisuutta, satutuokio, 7 veljestä. Vierailu paikkakunnan kirjastossa.
2. Pyhäinpäivä-teemaista askartelua, kurpitsat, noitaneniä yms.
3. Tulivuoria kotikonstein.
4. Askartelua luonnon materiaaleista. Kerätään pihalta lehtiä, kiviä yms. ja tehdään paperille maisemakuva.

## **Marraskuu**

1. Isänpäiväaskartelua, kortti.
2. Hauskaa pihasiivousta. Koko kerho pihalle puuhastelemaan, esim. haravointia, lehdissä temmellystä.
3. Joulutonttu sukkahousuista.
4. Leffailta ja pientä naposteltavaa.

## **Joulukuu**

1. Suomen itsenäisyyspäivä 6.12. Suomenlippujen askartelua, pienimuotoiset Linnanjuhlat kerhon kesken.
2. Joulupiparien leivonta ja pienet pikkujoulut.

## **Kevätkausi**

### **Tammikuu**

1. 13.1. Nuutinpäivä, nuuttipukit.
2. Lumileikkejä, jos mahdollista.
3. Talviretki luontoon, eväät mukaan.

### **Helmikuu**

1. Runebergin päivä 5.2. Runebergin torttuja ja kirjamerkkejä.
2. Ystävänpäivä askartelua, kortteja ja koristeita.
3. Laskiaispäivä kerhon kesken; laskiaispullia, kaakaota ja pulkkamäki.
4. Suomalaisen kulttuurin päivä/Kalevalan päivä 28.2, tutustumisretki, osallistuminen johonkin suomalaiseen kulttuuritapahtumaan.

### **Maaliskuu**

1. Hama-helmiaskartelua tai jos sää sallii, pihaleikkejä.
2. Suomalaisen elokuvan kerta ohjaajan kotona.
3. Kaseinimuovista magneetteja.
4. Aistit.

### **Huhtikuu**

1. Pääsiäisaskartelua, munien maalausta, noitahattuja.
2. Levyraati. Jokainen tuo oman lempilevynsä.
3. Leiriolympialaiset.
4. Kerho-vappu. Ilmapalloja, naamareiden askartelua, simaa ja munkkia.

## **Toukokuu**

1. Äitienpäivä, korttien askartelu, lahjaksi vaikka pöytäliina tai itse maalattu muki.
2. Yhteinen ulkoilupäivä esim. luontoretki vanhempien, isovanhempien ja Suomi-seuran kanssa.
3. Pihaleikkejä.
4. Aarteen etsintä, joko sisällä tai ulkona, säästä riippuen.

## **Kesäkuu**

1. Kesäretki ja kerhokauden päätös.



## **3. Vinkkejä kerhoiltoihin**

### **3.1. Tutustumisleikkejä**

#### **Ulkona**

#### **Lankakerä**

- Kaikki seisovat ringissä ja ohjaajalla on lankakerä. Hän heittää kerän jollekin ringissä, pitää langan päästä kiinni ja sanoo oman nimensä. Se, jolle kerä heitettiin ottaa kopin, tarttuu itse langasta kiinni, heittää kerän seuraavalle ja sanoo oman nimensä. Sama jatkuu kunnes kaikki pitävät langasta kiinni ja ovat sanoneet oman nimensä. Sitten puretaan sotku. Se, jolla on kerä kädessä heittää kerän sille, jolta sen on saanut ja sanoo sen nimen JOLLE kerän heittää. Viimeinen joka kerän saa on siis ohjaaja. Näin lanka kerätään takaisin kerälle.  
Saman voi tehdä pallolla.

#### **Vessapaperi on loppu**

- Välineenä täysi vessapaperirulla. Ohjaaja kertoo, että kerhotilasta on vessapaperi lopussa, joten jokaisen täytyy ottaa rullasta niin monta palaa kuin uskoo illan aikana tarvitsevan. Kun kaikki ovat ottaneet palaset, kerrotaan säännöt. Kaikki kertovat niin monta asiaa itsestään kuin ovat paperin paloja ottaneet.

## Riviin järjesty

- Tätä voi leikkiä sekä sisällä että ulkona. Ohjaaja antaa kerholaisille aiheen, jonka mukaan järjestäytyään riviin. Aihe voi olla esimerkiksi aakkosjärjestykseen etunimen mukaan tai syntymäpäivän mukaan. Tehtävää voi hankaloittaa ja hauskuuttaa sillä, että kukaan ei saa puhua, vaan kerholaisten tulee keksiä jokin muu keino järjestäytymiseen.

## Sisällä

### Käkkärämänty

- Kaikki istuvat piirissä. Leikissä taputetaan rytmissä: ensin lyödään molemmat kädet polviin ja samalla sanotaan ”käckärä”, heti perään kädet lyödään yhteen ja sanotaan ”mänty”, sen jälkeen leikin aloittaja sanoo oman nimensä ja oikean käden peukalo pystyssä heilauttaa kohti oikeaa olkapäätä, heti perään hän sanoo seuraavan nimen ja samalla tekee vasen peukalo pystyssä saman liikkeen. Tämän jälkeen kaikki toistavat yhteen ääneen ”käckärä mänty” ja toistavat taputukset ja se kenen nimi sanottiin viimeksi sanoo oman nimensä ja seuraavan nimen.

### Nimirinki

- Seisotaan piirissä. Leikin aloittaja sanoo ensin oikealla puolella seisovan nimen ja taputtaa polviinsa, sen jälkeen hän sanoo oman nimensä taputtaen kätensä yhteen, viimeiseksi hän sanoo vasemmalla puolella seisovan nimen ja napsauttaa sormiaan. Tämän jälkeen vasemmalla puolella oleva toistaa saman, aloittaa oikealla puolella olevan nimestä, sanoo oman nimensä ja lausuu vasemmalla puolella olevan nimen. Kaikki tekevät taputukset ja napsutukset joka kerta.

## Matkamies lähtee reissuun

- Ollaan piirissä ja leikin aloittaja sanoo ”Matkamies lähtee reissuun ja ottaa mukaansa Liisan” Liisa on tässä aloittajan vasemmalla puolella olevan nimi. Tämän jälkeen Liisa sanoo ”Matkamies lähtee reissuun ja ottaa mukaansa Liisan ja Matin”. Matti toistaa ”Matkamies lähtee reissuun ja ottaa mukaansa Liisan, Matin ja Jaakon”. Matin vasemmalla puolella oleva Jaakko jatkaa lorua toistamalla saman alun ja kaikkien aikaisemmin esiintyneiden nimet. Leikki käydään loppuun niin, että leikin aloittaja sanoo ”Matkamies lähtee reissuun ja ottaa mukaansa” ja sanoo kaikkien piirissä olevien nimet siinä järjestyksessä kun he piirissä ovat ja lopuksi oman nimensä.

## Kemiallinen nimilappu

### Tarvikkeet:

- **Punakaalia**
- **Kattila**
- **Vettä**
- **Sitruunamehua**
- **Paperia**
- **Vesivärisiveltimiä**

- Jokainen kirjoittaa nimensä paperille sitruunamehulla ja paperin annetaan kuivua.
- Ohjaaja on etukäteen valmistanut punakaalimehua, eli keittänyt vedessä punakaalinlehtiä, kunnes vesi on värjäytynyt lilaksi.
- Kun paperi on kuivunut kunnolla, jokainen maalaa paperinsa punakaalimehulla. Nimi paljastuu paperista ja jokainen nostaa vuorollaan paperin ylös ja esittelee itsensä.

## 3.2. Ideoita kerho-olympialaisiin

### Kynä pulloon

#### Tarvikkeet:

- Kynä
- Narua
- Tyhjä pullo

- Narun päähän sidotaan kynä ja naru sidotaan osallistujan vyötärölle niin, että kynän pää on polvitaipeen korkeudella. Tarkoituksena on saada kynä pulloon niin, ettei käsillä saa koskea pulloon, kynään tai naruun.
- Aika alkaa siitä kun osallistuja on pullon vieressä, naru sidottuna vyötärölle ja aika loppuu kun kynä on pullossa.
- Ajan voi ottaa joko yksitellen tai jos kyseessä on joukkuekilpailu, aika loppuu kun viimeisen kynä on pullossa.

### Arviointi

- Tähän voidaan ottaa joko kahden talon etäisyys, puiden etäisyys tai pituus tai pullossa olevien herneiden määrä, mitä ikinä keksitkin.
- Tarkoitus on, ettei osallistuja saa käyttää minkäänlaista mittausvälinettä vaan arvioi sen mukaan mitä silmällään näkee. Jos kyseessä on jonkin asian painon arviointi, osallistuja saa ottaa esineen käteensä.



### **Tulitikunheitto**

- Samalta viivalta jokainen vuorollaan heittää yhtä tulitikkua ja matka mitataan.

### **Pallonkuljetus**

- Pallo laitetaan polvien väliin kierretään jokin merkki ja palataan maaliin.
- Palloon ei saa koskea käsin, muuten tyyli on vapaa, jos pallo putoaa matkalla se laitetaan takaisin ja jatketaan siitä mihin pallo tippui.
- Toimii joko viestinä tai yksittäin.

### **Vesi-ilmapallon heitto**

- Heitellään pareittain vesi-ilmapalloa kunnes toinen ei saa enää palloa kiinni. Parien välimatka mitataan.
- Saman voi tehdä myös raa'alla kananmunalla.

### **Hämähäkinverkko**

- Laji voi olla joko joukkuelaji tai viimeinen hauska leikki, jonka koko porukka suorittaa yhdessä.
- Puiden väliin on viritetty narua siten, että jää isompia ja pienempiä, ihmisen mentäviä koloja. Ideana on saada kaikki osallistujat rei'istä läpi niin että kutakin reikää saa käyttää vain kerran. Naruihin ei saa koskea.
- Ideana on, että autetaan kaveria reikien läpi esimerkiksi nostamalla, sillä osa koloista on korkealla eikä niistä pääse ilman apua.

### 3.3. Pihaleikkejä

#### Kymmenen tikkua laudalla

##### Tarvikkeet:

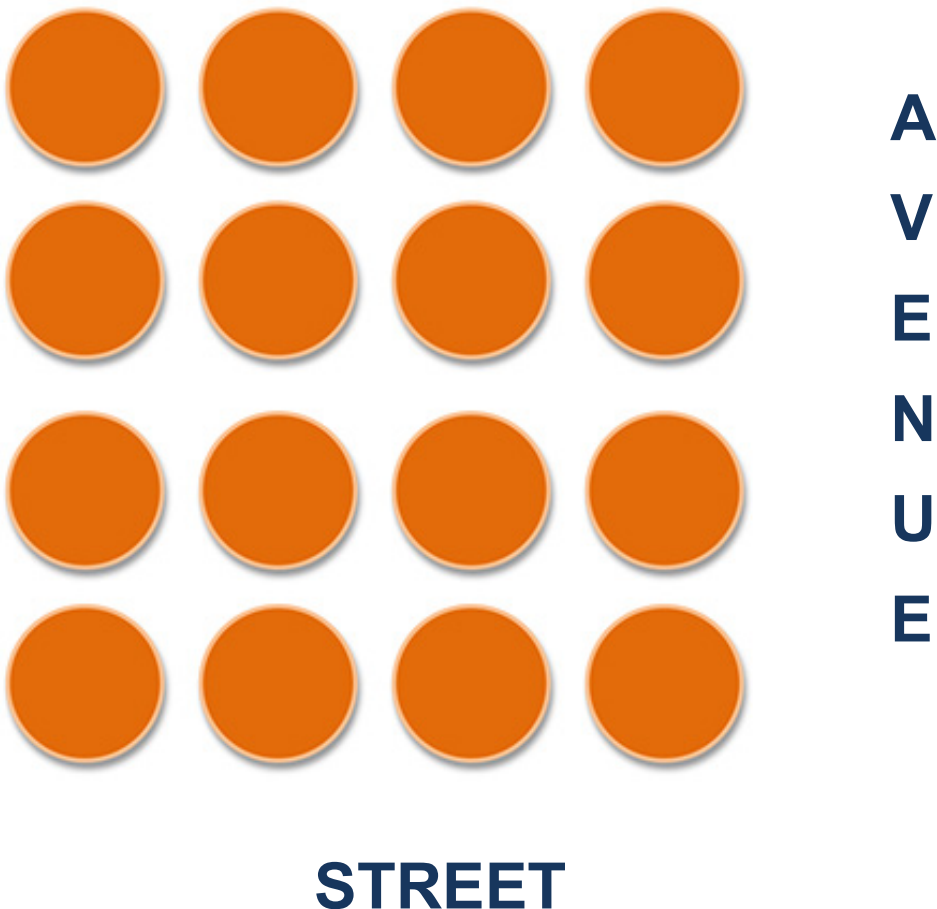
- **Laudan pätkä**
- **Paksumpi laudan pätkä**
- **10 tikkua**

- Yksi toimii etsijänä ja yksi valitaan ensimmäiseksi ”ponkaisijaksi”.
- Ponkaisija ponkaisee tikut laudalta
- Etsijä kerää tikut takaisin laudalle, huutaa ”Kymmenen tikkua laudalla” ja alkaa etsiä piilottelijoita.
- Mikäli hän näkee jonkun, hänen täytyy ehtiä juosta laudalle huutamaan kiinnijääneen nimi ennen kuin kiinnijäänyt ehtii itse huutamaan ”oma tikku”, joka tarkoittaa sitä että hän jää omasta tahdostaan kiinni ja pelastuu kun joku muu ponkaisee tikut laudalta ja huutaa ”kaikki tikut pelastettu”. Jos nähty ponkaisee tikut ja huutaa ”kaikki tikut pelastettu” ennen kuin etsijä ehtii koskemaan lautaa ja huutamaan nähdyn nimen, hän pelastaa kaikki muut jo kiinni jääneet ja samalla voi lähteä itsekin takaisin piiloon.
- Peli loppuu kun kaikki on nähty tai kun on huudettu kolme kertaa ”kaikki tikut pelastettu”, kolmannen huudon jälkeen ensimmäinen joka nähdään on seuraava etsijä.



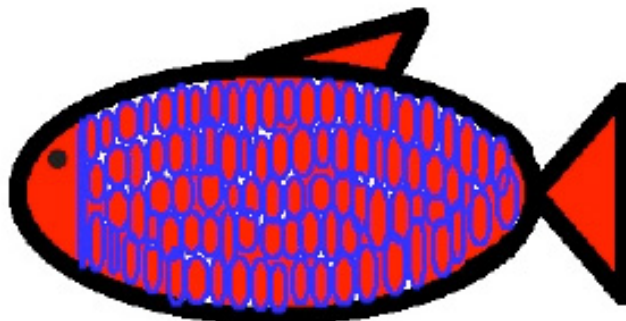
## Street – Avenue

- Yksi on kiinniottaja ja yksi kiinniotettava
- Muut asettuvat riveihin niin, että joka rivissä on sama määrä kerholaisia.
- Rivit muodostetaan niin, että jokainen levittää kätensä sivuille ja sormenpäät koskettavat viereistä vain hädin tuskin. Mihin suuntaan tahansa riviläiset kääntyvätkään, etäisyys vieruskaverista on sama.
- Sovitaan että alkusuunta on STREET, kun yksi rivistä huutaa AVENUE kaikki riviläiset kääntyvät 90 astetta ympäri.
- Kiinniottaja ja –otettava juoksevat ympäri riviryhmittymää ja rivistö yrittää estää kiinniottoa kääntymällä aina jompaankumpaan suuntaan, STREET tai AVENUE.



## Kalat uikaa ja kasvit kasvaka!

- Yksi on Ahti, Merten jumala, joka asettuu keskelle pelialuetta.
- Muut leikkijät ovat kaloja ja asettuvat rajan taa riviin, valmiina juoksemaan toiselle puolelle, toisen rajan taa.
- Ahti huutaa keskeltä ensin ”Kalat uikaa” ja kaikki kalat lähtevät juoksemaan ja yrittävät päästä Ahdin ohi ilman, että Ahti saa heidät kiinni.
- Kosketuksellaan Ahti jähmettää kiinni jääneet kalat paikoilleen istumaan ja muuttuvat kasveiksi.
- Kasvit kasvavat aina jokaisen kerran jälkeen, kun Ahti huutaa ”Kalat uikaa ja kasvit kasvaka”. Ensimmäisellä kerralla kiinnijäämisestään kasvit istuvat, sitten ovat kyykyssä, sitten nousevat seisomaan ja lopulta saavat siirtää toista jalkaa askeleen verran. Käsillään he saavat kurottaa kohti uivia kaloja. Jos he koskettavat kalaan jää tämä kala kiinni myös ja menee istumaan.
- Kun vapaat kalat ovat päässeet toiselle puolelle, menee Ahti taas alueen keskelle ja huutaa tällä kertaa ”Kalat uikaa ja kasvit kasvaka”.
- Ja taas kalat juoksevat, tällä kertaa kiinni kasvit auttavat Ahtia ottamalla kiinni kaloja, mutta kasvit eivät saa liikkua paikoiltaan.
- Peli jatkuu kunnes kaikki kalat ovat kasveina ja sen jälkeen Ahti vaihtuu.



## **X-hippa**

- Yksi valitaan kiinniottajaksi, muut juoksevat karkuun.
- Kun joku jää kiinni, hän jää paikoilleen ja asettuu haaraseisontaan niin sanotusti X:ksi.
- Kiinnijääneet voi pelastaa menemällä hänen haarojensa välistä.
- Kiinniottaja vaihtuu kun peliä on hetken pelattu

## **Pallo jalkojen välistä**

- Tarvitaan pallo
- Seisotaan piirissä, haarat levällään niin, että jalat koskettavat vierustoveria
- Palloa yritetään vierittää toisen jalkojen välistä.
- Palloa vieritetään vain käsin ja pallon menoa haarojen välistä saa estää vain käsin
- Vierustoverin jalkojen välistä palloa ei saa laittaa
- Se kenen jalkojen välistä pallo liru, kääntyy ympäri ja jatkaa peliä niin päin. Jos pallo menee uudestaan jalkojen välistä, tippuu pois pelistä.
- Peli jatkuu kunnes jäljellä on enää kaksi kisailijaa

## **Viimeinen pari uunista ulos!**

- Peli toimii jos osallistujia on pariton määrä
- Mennään pariinonon ja pariton menee jonon ensimmäiseksi
- Jonon ensimmäinen huutaa ”viimeinen pari uunista ulos” ja jonon viimeinen pari lähtee juoksemaan eri puolilta jonoa kohti jonon etuosaa.

Pari yrittää ehtiä saamaan toisiaan käsistä kiinni ennen kuin jonon ensimmäinen saa jommankumman kiinni.

- Jos jonon ensimmäinen saa toisen parista kiinni, heistä tulee pari ja he menevät jonon kärkeen.
- Yksin jäänyt asettuu jonon ensimmäiseksi ja huutaa ”viimeinen pari uunista ulos”
- Peli kestää kunnes kaikki ovat juosseet vähintään kerran ”uunista ulos”.

## **Viestit**

- Hämähäkkikävelyllä kierretään jokin kohde
- Karhukävelyllä kierretään jokin kohde
- Pareittain, pallo vatsojen välissä kierretään kohde. Palloon ei saa koskea käsillä
- Kohde kierretään palloa potkimalla
- Säkkihyppely

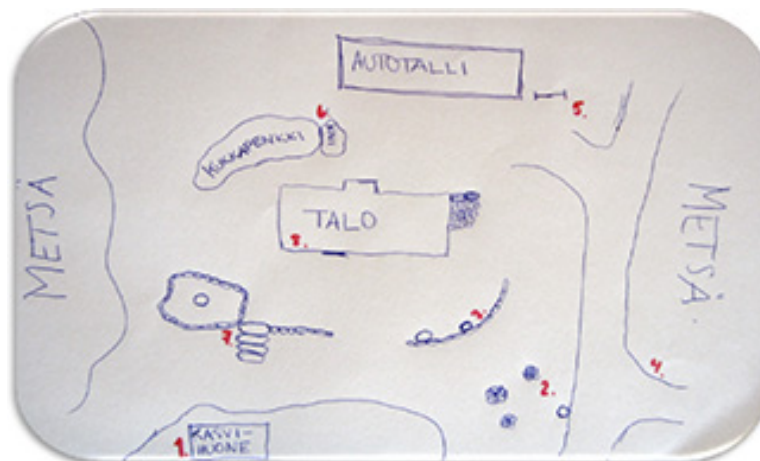
## 3.4. Sisäleikkejä

### Aistit

- Maku ja haju: Sidotaan kerholaisilta silmät, ja jokainen vuorollaan maistaa mitä lusikalla annetaan, arvuutellaan mikä maku on kyseessä.
- Kuulo: Ohjaaja soittaa tai esittää erilaisia ääniä ja kerholaiset yrittävät keksiä mikä ääni on kyseessä.
- Tunto: Ohjaaja laittaa pussiin erilaisia esineitä, joita kerholaiset vuorollaan yrittävät tunnistaa ilman että näkevät pussiin.
- Näkö ja kuulo: Otetaan parit. Toisen parin silmät sidotaan ja toinen pareista menee pienen matkan päähän seisomaan. Se pareista, jolla silmät ei ole sidottuna ohjaa sanoin ”sokeaa” kaveriaan itseään kohti.

### Aarteen etsintä tai suunnistus

- Peliä voi pelata joko sisällä tai ulkona.
- Aarteen etsinnässä ohjaaja on piilottanut jokaiselle kerholaiselle yhden aarteen ja piirtänyt jokaiselle oman kartan, jonka perusteella kerholaiset metsästävät aarretta.
- Suunnistuksessa ohjaaja on piirtänyt jokaiselle samanlaisen kartan, mutta merkinnyt rastien numerot eri järjestykseen. Rasteilla voi olla joko jokin kuva, jonka kerholaiset kirjoittavat paperille.



## 3.5. Ideoita askarteluun

### Kortteja

#### Isänpäiväkortti

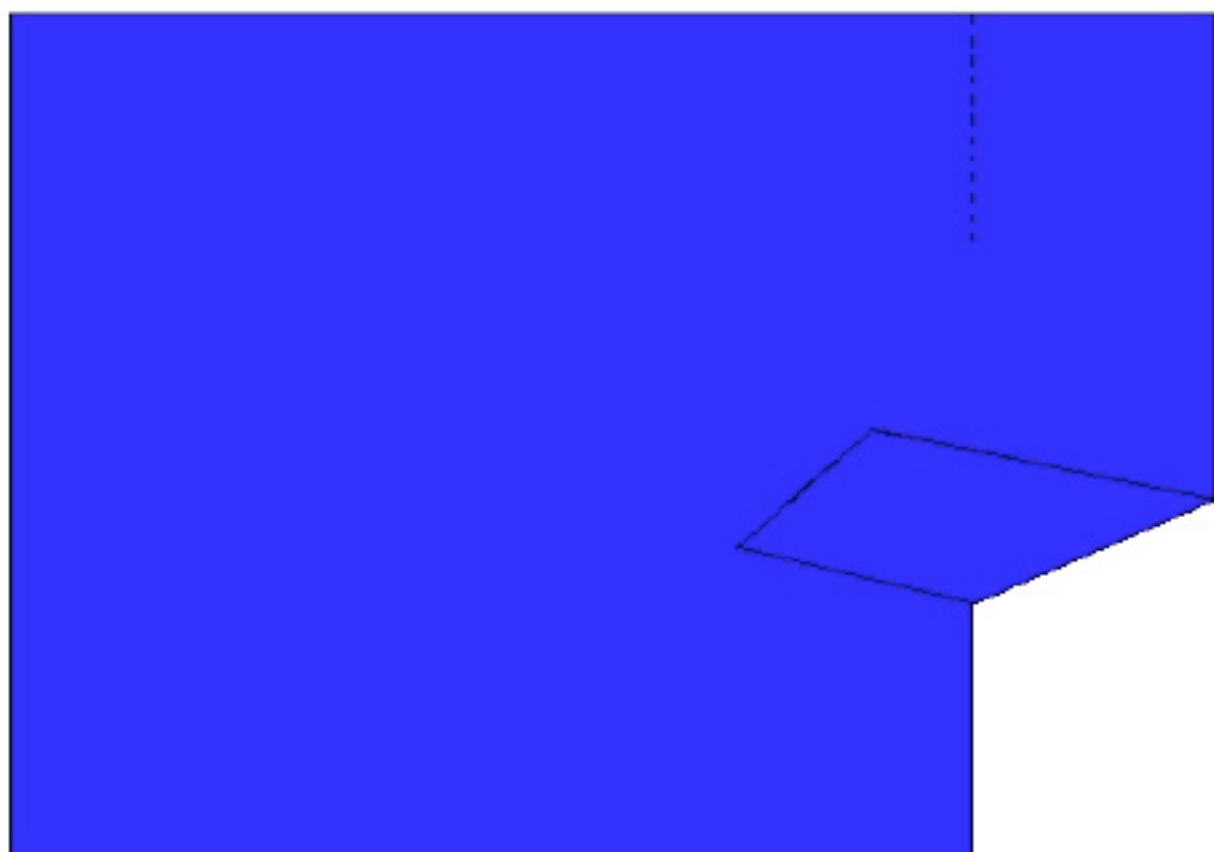
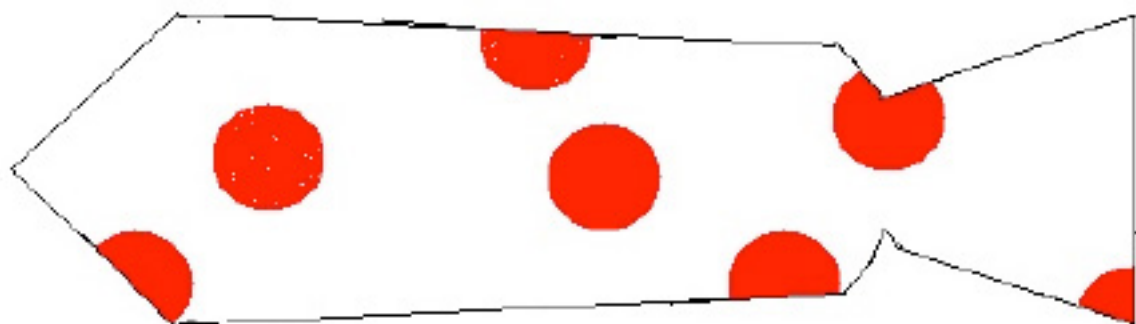
##### Tarvikkeet:

- Sakset
- Kartonkia
- Kuviollista paperia
- Liimaa
- Pieniä nappeja

- Kravatti leikataan hienosta, kuviollisesta paperista
- ”paita” tehdään korttipohjasta.
- Kravatti liimataan paidan keskelle niin, että noin 1cm x 1 cm siivet saadaan taitettua paidan kaulukseksi.
- Kaulusten reunaan voidaan liimata vielä paidannapit ja pahvista voi leikata myös paitaan hihat.







## Äitienpäiväkortti

### Materiaaliehtotuksia:

- Tyhjä muovinen juomapullo
- Askartelumaalia
- Kartonkia
- Kuviollista paperia
- Pitsireunaista kakkupaperia

1. Leikkaa muovipullo puolesta välistä, niin että sinulle jää käyttöösi pohja. Levitä askartelumaalia jollekin alustalle. Painamalla pullon pohjan maaliin ja painamalla pohja sen jälkeen paperille, muodostuu kukan kuva korttiin.
2. Kakkupaperin pitsireunasta saa kaunista pitsikuviota korttiin, kun sitä käyttää sabluunana ja ”tuputtelee” vaahtomuovilla maalia sabluunan yli. Kakkupaperista saa myös leikattua kaunista pitsikuviota korttiin.



## Lahjoja

### Pieni pöytäliina

#### Tarvikkeet:

- Paperia ja kyniä
- Jokaiselle pala kangasta
- Kangastusseja
- Kangasväriä
- Sabluunoita ja kuviomalleja
- Kaunista nauhaa, nappeja, puuhelmiä ym.

- Jokaiselle kerholaiselle jaetaan ensin A4 paperi suunnittelua varten.
- Jokaiselle sopivan kokoinen kankaanpala.
- Väreinä käytetään kangastusseja ja kangasvärejä, eli kerholainen voi joko piirtää tai painaa kuvioita pöytäliinaan.
- Hyvänä sabluunana voi käyttää esimerkiksi kakkupaperin pitsikuvioista reunaa, tyhjän muovipullon pohjaa tai valmiiksi tehtyjä kuvioita.
- Kun pöytäliina on koristeltu valmiiksi, sen saa kotiin.
- KOTONA pöytäliina tulee silittää ennen käyttöä, jotta väri ei lähde pesussa.

## Muki

### Tarvikkeet:

- Valkoinen posliinimuki
- Posliinimaalia
- Siveltimeä
- Teippiä

- Jokainen saa oman mukin, jonka saa koristella oman mielensä mukaisesti.
- Jos halutaan esimerkiksi raitoja, voi käyttää apunaan teippiä.
- Kun muki on valmis, se jätetään kuivumaan ja ohjaaja käyttää mukeja uunissa maalipurkissa olevan ohjeen mukaisesti.
- Mukin saa mukaansa seuraavalla kerhokerralla ja sen voi antaa vaikka isälle tai papalle isänpäivälahjaksi.

## Hama-helmet eli silityshelmet

### Tarvikkeet:

- Eri värisiä silityshelmiä
- Pohjamalleja helmille
- Leivinpaperia
- Narua
- Silitysrauta ja -lauta



- Hama-helmet ovat monikäyttöisiä esimerkiksi kaula- ja rannekoruja niistä saa tehtyä helposti pujottamalla helmiä nauhaan.

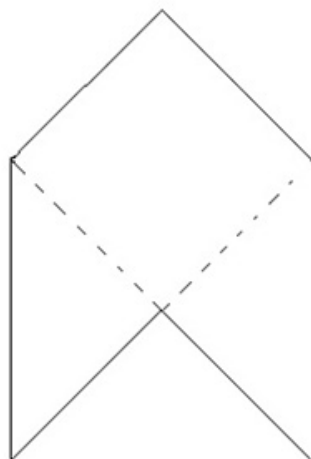
- Käyttämällä helmiä silityshelminä niistä saadaan erittäin hauskoja pikkulahjoja. Kerholaiset saavat helmialustan ja siihen he saavat itse tehdä sellaisen kuvion kun haluavat.

## Kirjamerkki

### Tarvikkeet:

- **Kartonkia**
- **Tusseja**
- **Kuviollista paperia**
- **Liimaa**
- **Sakset**

- Helppo tapa tehdä kirjamerkki on leikata kirjekuoresta kulma, liimata päälle kaunista paperia tai piirtää ja kirjamerkki on valmis.
- Toinen tapa on leikata mallin mukainen pohja ja tehdä sen mukaan.
- Siivet taitellaan katkoviivojen kohdalta niin, että muodostuu neliö.
- Kun sivut on taitettu, päällimmäinen liimataan alimaiseen siipeen, neliön päälle muodostuu kolmio
- kolmion päälle joko liimata kuviollista paperia tai piirtää kuvan/kuvioita





## Koristeita

### Pääsiäinen

1. Maalattuja munan muotoisia massapalloja, joihin voi liimata liikkuvia silmiä ja värikkäitä sulkia.
2. Jaa jokaiselle muutama pajunoksa koristeltavaksi. Materiaalina voi käyttää piippurasseja, kartonkia, värikkäitä sulkia, silkkinauhaa...
3. Noitahattu. Tarvitaan isoja kartonkeja, askartelumaalia, nitoja, narua, kangasta, pumpulia ja vaikka oksia. Lapsille on etukäteen leikattu puoliympyrä malli, joka on tarpeeksi suuri ylettyäkseen taivutettuna lapsen pään ympäri. Leikataan mallin mukainen kappale kartongista. Kappale taivutetaan kartion muotoon ja nidotaan reunoista yhteen sellaiseksi, että se sopii lapsen päähän. Jos halutaan ja kartonkia on tarpeeksi, lapset voivat leikata kartongista myös lierin noitahatulle. Hattu koristellaan noitamaisesti; pumpulista pölyn ja hämähäkinseitin näköistä koristusta, maaleilla voi maalata hämähäkkejä, ötököitä, mitä vain lapsi haluaa.

### Halloween

1. Lepakot kuuluvat pyhäinpäivään. Wc-paperirulla maalataan mustaksi tai tumman ruskeaksi askarteluvärillä ja ohuesta silkkipaperista tai kartongista leikataan lepakolle siivet.



## Joulu

### Sukkahousuista tonttuja

#### Tarvikkeet:

- Sukkahousuja
- Riisiä tai kauraa
- Narua
- Huopaa
- Tusseja
- Pumpulia
- Askartelusilmä

- Jaa jokaiselle läpinäkyvät sukkahousut
- Täytä sukkahousut noin 2 dl riisiä tai kauraa ja solmi sitten naru sukkahousun ympärille niin, että riisistä/kaurasta muodostuu pallo.
- Täytä sukkahousua lisää hieman pienemmällä määrällä riisiä/kauraa ja sido toinen pallo todella tiiviisti, jotta täyte ei valu. Tässä vaiheessa tekele muistuttaa muodoltaan lumiukkoa.
- Leikatkaa huovasta pyöreä pala ja tehkää siitä kartion mallinen, tonttulakki.
- Pumpulista voi tehdä tontulle parran ja hiuksia ja silmiksi voi liimata askartelusilmät.





## **Pientä kivaa**

### **Pyykkipojat ovat monikäyttöisiä askartelussa ja niistä on helppo ammentaa ideoita.**

- Kesäisiä perhosia on helppo tehdä käyttäen kartonkia, piippurasseja, nappeja, maalia, kimalletta. Perhosen vartalo siis muodostuu itse pyykkipojasta, jonka ympärille kerholaiset voivat luoda haluamansa näköisen perhosen.
- Muurahainen tulee pyykkipojasta helposti, kun liimaa tulitikut jaloiksi, liimaa piippurassit tuntosarviksi ja maalaa pyykkipojan.
- Hauska pikkuauto on helppo tehdä pyykkipojalla ja napeilla. Napit auton renkaiksi ja pyykkipojan voi maalata oman mielen mukaisesti vaikka kilpa-autoksi.

## **Leipomuksia**

- Joulun aikaan on kiva leipoa yhdessä kerholaisten kanssa joulupipareita ja piparkakkutalon.

## **Kerhon oma sanakirja**

- Sanakirjan voi tehdä esimerkiksi kuvaamalla kohteita ja kirjoittamalla sanat sekä suomeksi että ruotsiksi ja printtaamalla kuvat. Toinen idea on antaa kerholaisille aiheita, joista he voivat itse piirtää kuvia ja kirjoittaa sanat sekä suomeksi että ruotsiksi. Kuvista voidaan koota yhdessä sanakirja.

## 3.6. Tiede mukaan kerhoiltoihin

Kaikki ohjeet voidaan toteuttaa kotikonstein

### Coca-Cola tulivuori

#### Tarvikkeet:

- Pieni määrä colaa pullossa
- Poretabletti per pullo

- Koe kannattaa tehdä ulkona tai tiskialtaassa
- Coca-Colan joukkoon pudotetaan poretabletin, se kuohuu lailla tulivuoren.

### Geysir

#### Tarvikkeet:

1.

- 0,5 litran tyhjä limsapullo
- 0,5 dl etikkaa
- 4 rkl ruokasoodaa
- vettä
- tiskiainetta
- lusikka

- Tämä koe kannattaa tehdä tiskialtaassa ja ohjaajan on paras tehdä tämä niin, että kerholaiset saavat katsella.
- Pulloon mitataan 4 dl kuumaa vettä, johon lisätään loraus tiskiainetta ja ruokasooda.
- Laitetaan pullo tiskialtaaseen.
- Laita etikka nopeasti pulloon.
- Ole nopea, sillä ”geysir” purkaantuu nopeasti.

## Jääkaappimagneetti kaseinimuovista

### Tarvikkeet:

- **200 ml rasvatonta maitoa**
- **20 ml etikkaa**
- **pieni kattila**
- **lusikoita**
- **muovailuvahamuotteja**
- **kertakäyttölautasia**
- **pieniä magneettinappeja**

- Maito kuumennetaan kattilassa, varovaisesti niin ettei se pala pohjaan, eikä maito saa kiehua.
- Ohjaaja kaataa maidon sekaan etikan ja sekoittaa samalla. Maidosta alkaa muodostua massaa, kaseinimuovia.
- Kerholaisille jaetaan massaa pöydälle eteensä.
- Massan he laittavan kertakäyttölautasella olevan muotin sisälle ja painelevat massaa kuivaksi. Ylimääräinen neste kaadetaan alustasta pois.
- Massa jätetään kuivumaan seuraavaan kerhokertaan, jolloin massa voidaan maalata ja sen toiselle puolelle liimataan magneetti nappi.

## Kanamuna pulloon

### Tarvikkeet:

- Kanamuna
- Purkki, jonka suulla kanamuna pysyy.  
Esimerkiksi vauvanruokapurkki
- tulitikut

- Keitetään kananmuna kypsäksi ja annetaan jäähtyä.
- Kuoritaan muna
- Sytytetään tulitikku ja laitetaan se purkin pohjalle
- Asetetaan kananmuna pullon suulle. Pullo imaisee kananmunan sisäänsä.



## 5. Lisää ideoita

Ideoita kerhotoimintaan on helppo löytää vain katselemalla ympärillensä. Toiminnan ei tarvitse aina olla niin erikoista, riittää kun kerholaiset pääsevät puuhastelemaan yhdessä, heitä kannustetaan ja tuetaan suomen kielen opettelussa. On myös tärkeä muistaa antaa lapsen tehdä itse ja yrittää, muista, lapsilla on hyvä mielikuvitus.

Ruotsinsuomalaisten Keskusliitto tukee kaikkia seurojensa lapsikerhoja ja auttaa ohjaajia ja työryhmää ylläpitämään toimintaa. Keskusliitto tarjoaa vuosittain ohjaajakoulutuksia kerho-ohjaajille ja järjestää myös ideointipäiviä, joihin ohjaajat voivat osallistua.

Kirjallisuutta ja ideaoppaita löytyy paljon ja niistä voi ammentaa ideoita toimintasuunnitelmaa tehdessä. Toivottavasti myös tästä oppaasta löytyy jotain, millä pääsee alkuun. Myös Internetistä löytää paljon hyviä ideoita ja paras tapa löytää juuri haluamansa on googlettaa tietyllä hakusanalla. Seuraavaksi kuitenkin muutamia kirjoja ja nettiosoitteita, joista saattaa olla apua.

1. [www.suomenlatu.fi](http://www.suomenlatu.fi)
2. [www.perheliikunta.net](http://www.perheliikunta.net)
3. [www.nuorisuomi.fi](http://www.nuorisuomi.fi)
4. [www.perhekerho.net](http://www.perhekerho.net)



Osoite:  
Bellmangatan 15 nb  
118 47 STOCKHOLM

Puhelinnumero:  
08-615 83 40

[www.rskl.se](http://www.rskl.se)