

Ohjaajan opas

TEEMA KERHO



OPAS

Minä
hoksaan!

Minä hoksaan

-teemakerhon tavoitteena on, että lapset löytävät omat vahvuutensa ja oppivat toimimaan ryhmässä. Kerho herättää kiinnostuksen yrittäjyyttä kohtaan.



Teksti: Hilkkä Näse

TOP-tehtävät: Suomen 4H-liitto

Työryhmä: Anu Keskinen, Sari Palomäki-Raitala, Juha Ruuska, Virpi Skippari, Jani-Pekka Lindroth,
Susanna Ronimus, Eetu Skaffari, Joonas Skaffari

Toimitus: Juha Ruuska, Virpi Skippari

Taitto: Tiina Rinne

Kannen kuva: Pixmac

Kuvitus: Myra Henriksson

Paino:

Suomen 4H-liitto 2013

Opas on tuotettu Yksityisyrityksien Säätiön tuella

Minä hoksaan! Teemakerho alakouluikäisille

Ohjaajalle

Minä hoksaan on kerho, jossa toiminnan painopiste on omien vahvuuksien löytämisessä ja yhteistyössä. Kerhon tavoitteena on herättää kiinnostus yrittäjyyttä kohtaan. Yrittäjyyden oppiminen lähtee asenteista, omasta rohkeudesta ja innokkuudesta. Kerho on osa 4H:n oppimispolkua.

Kerho on tarkoitettu alakouluikäisille. Parhaiten kerho soveltuu 2.–3.-luokkalaisille. Kerho kokoontuu seitsemän kertaa, ja jokainen kerhokerta kestää noin 2 tuntia.

Jokaiselle kerhokerralle on määritelty tavoitteet, tarvittavat välineet ja materiaalit sekä mahdollisesti aihepiiriin sopiva TOP-tehtävä. Kerhokerta alkaa aloituksella, jossa virittäydytään aiheeseen keskustellen tai leikin avulla. Mukavan aloituksen jälkeen käydään lävitse varsinainen ohjelma. Jokainen kerhokerta päättyy lopetukseen, joka voi olla leikki tai kerhokerran teeman kertausta. Lisäksi kerrotaan, mitä pitää seuraavalla kerralla ottaa mukaan.

Ennen kerhon aloittamista 4H-yhdistys perehdyttää ohjaajan 4H-kerhotoiminnan yleisiin periaatteisiin. Perehdytyksessä käydään läpi myös kerhon turvallisuuteen ja raportointiin liittyvät asiat. Ensimmäisellä kokoontumiskerralla laaditaan kerhon säännöt. Ohjaajan kanssa tehdään sopimus kerhon ohjaamisesta.

Lisätietoja 4H-yhdistyksistä tai Suomen 4H-liitosta www.4h.fi

Sisällysluettelo

1. KERHOKERTA Hei, me osataan! 4
2. KERHOKERTA Pulmat ja salaisuudet 6
3. KERHOKERTA Keksintömylly 8
4. KERHOKERTA Viestintää ja mainostusta 10
5. KERHOKERTA Mainostoimisto 12
6. KERHOKERTA Näyttelyn avajaiset 14
7. KERHOKERTA Mitä vielä voisimme yhdessä tehdä 16

1. KERHOKERTA

Hei, me osataan!

Tavoite

Tavoitteena on tutustuttaa kerholaiset toisiinsa ja kasvattaa ryhmähenkeä. Ensimmäisen kerhokerran jälkeen jokainen kerholainen löytää itsestään vahvuuksia. Kerholaiset saavat yleiskuvan

Minä hoksaan -kerhosta.

Tarvittavat materiaalit

- Viikon kuva ja kehykset
- Teippiä, paperia, kyniä, liimaa, paperia ja kartonkia
- Kaikenlaista askartelutilpehööriä itsetuntopuun koristeluun

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

- Kuvataidetta: Viikon kuva

Aloitus

Kerholaiset toivotetaan tervetulleiksi. Ohjaaja esittelee itsensä ja kertoo, mitä tässä kerhossa tullaan tekemään ja oppimaan. Kerholaisilta voi aluksi kysyä esimerkiksi:

- Tietääkö kukaan, mitä tarkoittaa yrittäminen? Yleensä lapset vastaavat ammatteja, kuten kauppias, kioskinmyyjä tai pitserian omistaja.

Minä olen liike. Leikkijät asettuvat piiriin. Ohjaaja aloittaa sanomalla nimensä ja tekemällä samalla keksimänsä liikkeen. Tämän jälkeen kaikki osallistujat toistavat nimen ja liikkeen. Vuoro siirtyy piirissä seuraavalle, joka sanoo oman nimensä ja keksii oman liikkeen. Nyt kaikki toistavat molemmat nimet ja liikkeet. Leikki jatkuu kunnes kaikki ovat sanoneet nimensä ja keksineet liikkeen. Lopuksi muistettavia nimiä ja liikkeitä on koko kerhon verran.

Viikon kuva. Viikon kuva tehdään TOP-tehtävän mukaisesti. Kerholainen vuorollaan tuo viikon kuvan, joka ripustetaan kerhotilaan kehyksiin. Jokainen kerhokerta alkaa viikon kuvan julkaisemisella. Kuvasta keskustellaan. Minkälaiset kuvat ihmisiä kiinnostavat? Miksi kuvan tuoja valitsi juuri kyseisen kuvan? Viikon kuva on hyvä harjoitus jokaisella kerhokerralla, koska se kehittää esiintymistaitoja ja tutustuttaa kerholaisia toisiinsa.

Ensimmäisen kuvan tuo ohjaaja. Jos kerholaiset jatkossa unohtavat tuoda kuvan, ohjaajalla on hyvä olla valmiina varakuvia. Viikon kuvia voi tuoda samalla kertaa myös useampi, jotta jokainen kerholainen pääsee halutessaan esittelemään valitsemaansa kuvaa.

Kerholaiset laativat yhdessä kerholle säännöt. Ohjaaja voi kirjata säännöt kerhon päiväkirjaan tai erilliselle paperille julisteeksi. Kun säännöt ovat valmiit, kaikki kerholaiset allekirjoittavat säännöt.

Teema

Itsetuntopuu. Jokainen kerholainen piirtää paperille tai kartongille puun, jossa on kolme oksaa. Oksiin kirjoitetaan sanat **minä osaan**, **minä muiden silmin** ja **minun vastuuni**. Kerholaiset täyttävät puun oksat omilla taidoillaan ja ominaisuuksillaan. Jokaisen oksan kohdalle kirjoitetaan ainakin viisi asiaa. 1. Osaamisoksaan kirjoitetaan asioita, joissa on hyvä. Esimerkiksi pompottelemaan palloa. 2. Minä muiden silmin -oksaan kirjoitetaan niitä asioita, joita muut minussa arvostavat. Esimerkiksi äidin mielestä olen ahkera. 3. Vastuukoksaan kirjoitetaan asioita, joista on itse vastuussa. Esimerkiksi olen vastuussa läksystäni ja kerhossa olen vastuussa naulakon järjestyksestä. Puun voi koristella ja värittää niin hienoksi kuin haluaa. Kun puut ovat valmiit, ne esitellään toisille. Ohjaaja ottaa työt talteen, koska niitä tarvitaan palautekeskustelussa ja vielä kuudennella kerhokerralla näyttelyn avajaisissa.

Lopetus

Lopuksi voidaan vielä istua piiriin ja pitää palautekeskustelu. Kerholaisten kanssa voi esimerkiksi pohtia itsetuntopuiden perusteella kerholaisten ja ryhmän vahvuuksia. Ohjaajan tehtävänä on korostaa loppukeskustelussa kaikkien kerholaisten vahvuuksia.

Kerhon päätteeksi sovitaan, kuka ottaa ensi kerralla mukaansa viikon kuvan.

Viikon kuva



Tässä tehtävässä pohditaan kuvaa ja sitä millaiset kuvat eri ihmisiä kiinnostavat. Perustakaa ryhmän kanssa kerhotilaanne (tai luokkaan) Viikon kuva -näyttely.

Jokainen lapsi tuo vuorollaan viikon kuvan. Hän voi valita millaisen kuvan haluaa. Kuva voi olla sarjakuva, kortti, juliste, lehtikuva, mikä tahansa! Keskustelkaa siitä, miksi hän valitsi juuri kyseisen kuvan. Mikä kuvassa on kiinnostavaa? Mitä muut kuvasta ajattelevat?

Perustakaa huoneeseen näyttelypaikka. Näyttelypaikka voi olla kehykset, jotka on ripustettu esimerkiksi seinälle ja johon kuva aina kiinnitetään.

Tarvikkeet: kehykset, teippiä tai sinitarraa kuvan kiinnittämiseen.

Tee näin:

1. Sopikaa tai arpokaa järjestys, jonka mukaan lapset tuovat kuvan.
2. Ripustakaa kuva näyttelypaikkaan ja keskustelkaa miksi kuvan tuoja valitsi sen. Mikä kuvassa on kiinnostavaa? Onko se kaunis, ruma, outo, suloinen?
3. Viikon päästä voitte pitää uudet näyttelyn avajaiset ja ripustaa seuraavan kuvan kehyksiin.

Pohdittavaksi

1. Millaisia asioita kuvat viestittävät?
2. Minkälainen kuva on kaunis, entä ruma? Millainen on pelottava kuva? Entä hauska?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



2. KERHOKERTA

Pulmat ja salaisuudet

Tavoite

Kerholaisen aivot aktivoituvat ja pulmien ratkaisukyky kehittyy. Kerholaiset ymmärtävät miksi kekseliäisyys on tärkeää yrittäjälle. Kerholainen hoksaa.

Tarvittavat materiaalit

- Pulmapelejä, muistipelejä ym.
- Paperia ja kyniä

Teemaan sopivia TOP-tehtäviä

- Viestintäveijarit: Pantomiiimi.

Aloitus

Kerho aloitetaan viikon kuvalla, joka laitetaan esille kehykseen ja siitä keskustellaan. Samalla kerholaisille kerrotaan, mitä tällä kerhokerralla tehdään ja miksi. Ohjaaja voi kysyä kerholaisilta esimerkiksi, miksi kekseliäisyys on tärkeää yrittäjälle. Kerholaiset saattavat vastata, että kauppias saa paremmin tuotteet kaupaksi ja enemmän rahaa.

Pantomiiimi. Pareittain valitaan eri ammatteja esim. kampaaja, opettaja, kauppias. Ensimmäinen esiintyjäpari voidaan arpoa. Pari esittää pantomiimina eli ilman vuorosanoja valitsemansa ammatin ja muut arvaavat. Ensimmäisenä oikein arvannut pari esittää seuraavaksi.

Teema

Aivokuntopiiri. Kerhotilaan laitetaan esille erilaisia pulmapelejä ja -tehtäviä. Lisäksi esillä voi olla pieniä palapelejä ja muistipeli. Pelit sijoitetaan pisteiksi eri puolille kerhotilaa ja niitä olisi hyvä olla puolet kerholaisten määrästä. Kerholaiset kiertävät pulmapelipisteissä parin kanssa. Yhden pulmapelin kohdalla saa olla tietyn ajan, esim. 2 minuuttia. Ohjaaja ottaa aikaa ja ilmoittaa, milloin tapahtuu vaihto seuraavaan pulmapeliin. Aivokuntopiiri voidaan lopettaa, kun ensimmäinen pulma tulee ratkaistua tai tietyn ajan kuluttua.

Kirjaimet sekaisin (tehtävä aivokuntopiiriin). Mikä sana muo-

dostuu, kun järjestät kirjaimet uudestaan?

PUSINARULLA (rusinapulla)

ITPOKMOS (komposti)

SASKI (kissa)

ARMUS (marsu)

MAHANIRUPILEN (hampurilainen)

KITRAKI (tikkari)

KAUKKURUKKU (kukkaruukku)

RUSNO (norsu)

USMIO (Suomi)

NALUTTIMERT (tremulantti = täryäänne, suomessa r-äänne)

Lopetus

Loppupiirissä pohditaan pulmien ratkaisuja yhdessä. Ohjaaja on laittanut aivokuntopiiriin tehtävän (naluttimert/tremulantti), jota kukaan ei ole osannut ratkaista. Kerholaisten kanssa keskustellaan siitä, miltä onnistuminen tai epäonnistuminen tuntui pulmapelejä ratkaistaessa.

Ohjaaja kertoo seuraavan kerran ohjelmasta, sillä seuraavaa kertaa varten kerholaiset voivat tuoda mukanaan kaikenlaista materiaalia keksintömyllyä varten. Vielä muistutetaan, kuka tuo ensi kerralla mukanaan viikon kuvan.

Ryhmätehtävä: Pantommiimi



Oletko koskaan miettinyt miltä tuntuisi, jos et pystyisi puhumaan? Ehkäpä olet tavannut jonkun, joka ei puhu samaa kieltä kanssasi. Jos yhteistä kieltä ei löydy ja sanat ovat vähissä voi apuna käyttää elekieltä. Tässä tehtävässä pääset harjoittelemaan elekieltä pantomiimin muodossa. Pantommiimi tarkoittaa äänetonäytelmäesitystä, jossa ei saa puhua. Pantommiimi on hauskaa ajanvietettä ja se sopii mainiosti vaikkapa synttärikerkkien ohjelmanumeroksi.

Tarvikkeet: kaveri

Tee näin:

1. Tutki millaisia eleitä, ilmeitä ja asentoja ihmiset käyttävät. Voit tutkia omia kavereitasi, perheenjäseniä, kadulla kuljeskelevia ihmisiä tai katsoa itseäsi peilistä. Kirjoita tai piirrä erilliselle paperille millaisia ihmiset ovat ollessaan:
Vihaisia:
Iloisia:
väsyneitä ja tylsistyneitä:
2. Keksi esitettäviä sanoja eri aihealueista:
eläin (esim. koira):
ammatti (esimerkiksi puutarhuri):
tunnettu henkilö tai hahmo (esimerkiksi hämähäkkimies):
Huom! Pidä tämä lista salassa kaveriltasi
3. Pyydä kaverisi tai vaikkapa perheesi yleisöksi ja esitä sanat. Heidän tulee arvata mitä esität, ilman että käytät ääntä esityksessäsi. Kerro yleisöllesi mihin aihealueeseen sana kuuluu (kuten eläin), jottei arvailu mene liian vaikeaksi. Jos yleisössä on useampi katsoja, voivat he kilpailla kuka arvaa eniten sanoistasi. Jos yleisökin innostuu kokeilemaan näyttelemistä, voitte tehdä niin, että oikein arvannut saa esitysvuoron.

Pohdittavaksi:

1. Missä tosielämän tilanteessa voisit joutua käyttämään elekieltä puhumisen sijasta?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



3. KERHOKERTA

Keksintömylly

Tavoite

Kerholainen huomaa, että hän keksii asioita. Kerhokerralla pohditaan uusien tuotteiden syntymistä ja niiden markkinointia asiakkaalle.

Tarvittavat materiaalit

- Paperia ja kyniä
- Aikakausi- ja sanomalehtiä
- Kaikenlaisia tavaroita keksintömyllyyn

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

- Viestintäviikarit: Keksintö

Aloitus

Kerho aloitetaan esittelemällä viikon kuva. Keksintömyllykerhokertaan virittäydytään **Uusi ja parempi -harjoituksella.**

Tässä harjoituksessa voidaan käyttää arkisia tavallisia esineitä esim. kenkiä, koulureppua tai kännykkää. Kerholaisten tehtävänä on keksiä olemassa olevalle esineelle 1) uusi käyttötarkoitus ja 2) parannusehdotuksia, jotta esine olisi entistä parempi tai hienompi.

Aloitukseen voidaan liittää myös **Kopiokone-harjoitus.** (TOP-tehtävä, Viestintäveijarit: Kopiokone). Jokainen kerholainen etsii lehdestä kuvan, jossa on mahdollisimman paljon yksityiskohtia. Kuvaa ei näytetä toisille. Valittua kuvaa kuvaillaan parille mahdollisimman tarkasti. Parin tehtävänä on piirtää kuva mahdollisimman tarkasti paperille. Lopuksi vertaillaan kopiointijälkeä.

Teema

Keksintömylly. Ohjaaja ja kerholaiset ovat tuoneet mukanaan kaikenlaisia esineitä ja materiaaleja. Nyt päästetään sisäinen keksijä valloilleen. Mitä näistä materiaaleista voisi tehdä esim. yhdistelemällä niitä toisiinsa, purkamalla, muuttelemalla, tuunaamalla? Mitä tarvikkeita tarvittaisiin olemassa olevien lisäksi? Kerholaiset voivat rakentaa keksinnöt yksin, pareittain tai pienissä ryhmissä. Kun keksintö on valmis, sille tehdään pieni mainos, iskulause tai myyntijuliste. Samalla mietitään, kenelle keksintö on tarkoitettu.

Lopuksi keksinnöt ja mainokset esitellään toisille. Kerholaisilta voi esimerkiksi kysyä, mitä he oppivat itsestään tänään. Mitä keksit? Mitä hoksasit?

Kerholaisia muistutetaan vielä, että ensi kerralla jokainen tarvitsee mukaansa tyhjän, huuhdellun maitotölkin. Lisäksi sovitaan, kuka tuo ensi kerralla viikon kuvan.

Lopetus

Keksintö



Kun katsot ympärillesi, näet valtavan joukon keksintöjä. Jokaisen esineen ja asian takana on ihminen, joka on keksinyt sen. Ennen vain hyödylliset keksinnöt onnistuivat saamaan suosiota, mutta nykyään median avulla meille myydään myös paljon turhaa tavaraa. Nyt on sinun vuorosi kokeilla keksijän tai markkinamiehen lahjojasi. Tehtävänäsi on keksiä keksintö, joka voi olla aivan turhakin, mutta jonka tarpeellisuus sinun tulee perustella taitavasti. Tämän tehtävän avulla, voit oppia huomaamaan miten meitä houkuttelee ostamaan turhia vekkottimia. Ehkäpä keksitkin uuden huippukeksinnön, jota voit oikeasti alkaa kauppittelemaan ja tienaamaan itsellesi taskurahaa.

Tarvikkeet: paperia, kynä, pikkuesineitä, romuja, luonnonesineitä, liimaa, lehtiä

Tee näin:

1. Nyt saat päästää sisäisen keksijäsi valloilleen. Katsele ympärillesi ja etsi pikkuesineitä, romuja, luonnonesineitä ynnä muita, joista voisit lähteä rakentamaan keksintöäsi. Mieti mihin keksintöäsi voisi käyttää. Kirjoita ylös kaikki mieleesi juolahtavat ideat ja luonnostelee kuvia keksinnöstäsi. Tässä tehtävässä keksintö voi olla huonokin, jos sille keksii hyvän selityksen.
2. Kun sinulla on useampia ideoita, valitse niistä paras. Mieti mitä tarvikkeita tarvitset keksinnön toteuttamiseen ja varmista että sinulla on ne. Nyt voit alkaa rakentaa keksintöäsi. Joskus voi mieleen tulla uusia ideoita keksintöä rakennellessa.
3. Nyt on vuoro tehdä keksinnölle mainos. Ennen mainoksen teon aloittamista tutki erilaisia mainoksia. Yritä löytää mainosten joukosta yksi, joka mainostaa hyödyllistä keksintöä tai tavaraa ja yksi turhan tavarain mainos. Leikkaa ne irti ja liimaa paperille. Kirjoita mainosten alle tavarain nimi ja keille tavaraa mainostetaan.
4. Kun teet mainostasi, ota huomioon että siinä tulee ilmi keksintösi nimi, käyttötarkoitus ja kohderyhmä, eli keille haluat keksintöäsi myydä. Näytä valmis keksintö ohjaajallesi.

Pohdittavaksi:

1. Mistä sait idean keksintöösi?
2. Kenelle ja mihin tarkoitukseen keksintösi on tehty?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



4. KERHOKERTA

Viestintää ja mainostusta

Tavoite

Kerholaiset oppivat mitä mainokset ja pakkaukset kertovat ja miten niitä luetaan.

Tarvittavat materiaalit

- Erivärisiä papereita tms. jolla voi näyttää eri värejä.
- Muutama maitotölkki, jos joku kerholaisista ei muista tuoda mukanaan.
- Aikakauslehtiä, paperia, kartonkia, saksia, liimaa, värikyniä.
- Elintarvikepakkaus, juomapakkaus, pesuainepakkaus, lääkepakkaus ym.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä:

- Viestintäviikarit: Maitotölkki uusiksi.

Aloitus

Kerho aloitetaan **viikon kuvan** esittelyllä. Samalla voidaan muistella mitä viime kerralla tehtiin ja kertoa mitä tänään tullaan tekemään.

Värillä on väliä. Kerhotilan lattialla on eri värejä. Ohjaaja pyytää kerholaisia menemään sen värin luo, joka kuvaa parhaiten hänen tunnelmiaan. Millaisella tuulella olet tänään? Lempi-

värisi? Kun olet onnellinen? Surullinen? Vihainen? Tylsistynyt? Kateellinen? Näлкäinen? Utelias? Lopuksi voi vaikka kysyä, minkä värinen on 4H-kerho ja miksi 4H-kerho on juuri sen värinen.

Teema

Maitotölkki uusiksi. Jokainen kerholainen suunnittelee ja toteuttaa maitotölkkille sellaisen uuden ulkoasun, että se puhuttelee lapsia ja nuoria. Uuden pakkauksen tavoitteena on saada lapset ja nuoret juomaan enemmän maitoa. Lopuksi kerholaiset esittelevät tölkit toinen toisilleen.

Lopetus

Maitotölkkiharjoituksen lisäksi on lopuksi hyvä käsitellä pakkauksia yleisesti Kuningaskuluttajaksi teeman Pakkaus puhuu -tehtävän avulla. Jokaisella ryhmällä on yksi ohjaajan tuoma pakkaus, jota he tutkivat. Mikä tuote on kyseessä, mitä tietoja pakkauksesta löytyy ja mitä kuvioita pakkauksessa on. Mihin pakkauksessa olevia tietoja tarvitaan ja mitä hyötyä tiedoista on? Tiedot voidaan kirjoittaa Pakkaus puhuu -TOP-tehtävässä olevaan lomakkeeseen tai keskustella vapaamuotoisesti. Vielä sovitaan, kuka ottaa mukaan seuraavan kerran viikon kuvan.



Maitotölkki uusiksi



Mainonnalla ja erilaisilla tuotepakkauksilla yritetään kaupata jotain tuotetta tietylle kohderyhmälle. Tässä tehtävässä pääset leikkimään pakkaussuunnittelijaa. Sinun tehtävänäsi on saada nuoret juomaan lisää maitoa.

Tarvikkeet: tyhjä maitotölkki, aikakauslehtiä, paperia ja kartonkia, sakset, liimaa, värikyniä

Tee näin:

1. Suunnittele millainen maitopakkaus voisi saada nuorison huomaaman maidon kylmähyllillä. Mieti mitkä värit ja kuvat ja mahdolliset tekstit voisivat houkuttaa nuoria kuluttajia. Tee luonnostelmia paperille.
2. Voit leikata lehdistä kuvia ja kirjaimia, piirtää itse tai käyttää tietokonetta apunasi. Voit aloittaa päällystämällä maitotölkin yksivärisellä paperilla, jonka jälkeen kuvien liimaaminen on helpompaa.
3. Kun olet viimeistellyt maitotölkkiä, voit verrata sitä vanhaan versioon ja arvioida työn lopputuloksen.

Pohdittavaksi:

Mikä uudessa maitotölkissä houkuttelee nuoria enemmän kuin vanhassa?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



Lähde: www.4h.fi/top

5. KERHOKERTA

Mainostoimisto

Tavoite

Kerholaiset tunnistavat omia taitojaan ja jäsenlevvät niitä. Lisäksi kerholaiset oppivat markkinointia omien vahvuuksien mainostamisen avulla.

Tarvittavat materiaalit

- Ensimmäisellä kerralla tehdyt itsetuntopuut
- Iso kartonki jokaiselle
- Kyniä, liimaa, paperia, sakset, lehtiä
- Kutsukorttien pohjia tai valmiita postikortteja

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

- Yhtä juhlaa: Kiinnostava kutsu

Aloitus

Kerho aloitetaan viikon kuvan esittelyllä.

Aluksi kerrataan viime kerhokerran Pakkaus puhuu -tehtävän synnyttämistä ajatuksista. Millaista tietoa pakkauksista saa? Millaista tietoa haluaisit saada? Mikä teki pakkauksesta kiinnostavan?

Kerholaisille kerrotaan nyt ensi viikon näyttelystä, johon tämän kerhokerran työt ja muutkin kerhossa tehdyt työt tulevat esille.

Sinä olet hyvä. Kerholaiset asettuvat sisäpiiriin ja ulkopiiriin kasvot vastakkain. Kukin kertoo vuorollaan vastapäätä olevalle kerholaiselle, missä asiassa tämä on hyvä. Ulkopiiri liikkuu myötapäivään ja kehumista jatketaan seuraavan parin kanssa.

Vaihtoehtoinen tehtävä. **Positiiviset selät.** Jokaisen kerholaisen selkään teipataan paperi, johon on kirjoitettu oma nimi. Kerholaiset kulkevat vapaasti ja pysähtyvät välillä kirjoittamaan toisen selässä olevaan paperiin jonkin myönteisen ominaisuuden tästä. Lopuksi jokainen saa lukea itsekseen oman paperinsa. Ohjaajan tehtävä on huolehtia, että kaikkien selkään tulee kirjoitetuksi jokin positiivinen asia.

Teema

Jokainen kerholainen tekee omasta taidostaan kertovan julisteen. Ensimmäisellä kerralla tehty itsetuntopuu on nyt avuksi. Julisteen otsikko voi rakentua esimerkiksi kysymyksestä, missä asiassa minä voin olla avuksi tai iloksi. Julisteen otsikko voi olla vaikka Ville-leipuri tai Liisa-taikuri. Ideana on, että lapsi voisi tarjota kyseistä palvelua esimerkiksi omalle perheelle ja

sukulaisilleen.

Lopetus

Kerholaiset kirjoittavat kutsukortit seuraavan kerran näyttelyä varten. Jokainen kerholainen saa kutsua näyttelyyn oman perheensä, kavereitaan tai muita hänelle tärkeitä henkilöitä.

Näyttelyn voi toteuttaa myös kotisivuilla, paikkakunnan kirjastossa, koulun käytävällä tai jokaisen kerholaisen omassa kodissa.

Näyttelyn mahdollinen tarjoilu järjestetään nyyttikestiperiaatteella, joten kerholaisten kanssa on sovittava, mitä herkkuja kukin tuo viimeisellä mukanaan.

Vielä sovitaan, kuka tuo viikon kuvan näyttelyyn.

Kutsukortin suunnittelu

Kutsu on tärkeä ja erinomaisen kiva osa juhlien ennakkovalmisteluja. Voit kutsua vieraita juhliisi soittamalla, lähettämällä kutsukortin tai kertomalla juhlista ihan kasvotusten. Kutsun on hyvä kertoa vieraille jo valmiiksi juhlien aiheesta, jotta vieraat voivat suunnitella etukäteen esimerkiksi juhlien teeman mukaista pukeutumista. Ennen kaikkea kutsun pitää olla houkutteleva, jotta mahdollisimman moni kutsutuista päättää tulla juhliisi.

Tarvikkeet: askarteluoppaita, internet, askartelutarvikkeita

Tee näin:

1. Hanki kirjoista, lehdistä tai internetistä vinkkejä kutsun tekemiseen. Ideoi villisti!
2. Suunnittele kutsu.
3. Tee kutsut ja toimita ne vieraillesi.

Muistilista kutsun tekijälle:

1. Lähetä kutsu hyvissä ajoin.
2. Kutsussa pitää olla seuraavat tiedot:
 - kutsuttavien nimet,
 - tilaisuuden aihe,
 - päivämäärä, viikonpäivä ja kellonaika,
 - juhlapaikka,
 - jos haluat, että vieraat ilmoittavat tulostaan, merkitse kutsuun v.p. eli vastausta pyydetään sekä puhelinnumero,
 - pukeutumistoivomukset,
 - kutsujan nimi ja
 - tarvittaessa ajo-ohje

Pohdittavaksi:

1. Mitä kierrätysmateriaaleja voisit hyödyntää kutsussasi?
2. Miten juhlien teema näkyy kutsustasi?



Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



Lähde: www.4h.fi/top

6. KERHOKERTA

Näyttelyn avajaiset

Tavoite

Ihastellaan ja keuhataan saavutuksia. Saadaan vahvistusta omalle osaamiselle. Kerholaiset voivat tunnustella mahdollisia markkinoita omalle osaamiselleen – Liisa-taikuri sukulaissynttäreiden vetonaulaksi?

Tarvittavat materiaalit

Näyttelyn avaajaksi voidaan kutsua joku erityinen henkilö.

- Nyyttäriperiaatteella esim. mehua ja keksejä
- Kiinnitysmateriaalia näyttelyn ripustamiseksi
- Avajaisnauha ja sakset
- Kiitoskukka tms. näyttelyn avaajalle

Teemaan sopiva TOP-tehtävä:

- Media- ja viestintätaiturit: Puhe

Aloitus

Kerhokerta aloitetaan viikon kuvalla.

Kerholaiset ovat saapuneet paikalle ennen näyttelyvieraita. Nyt on näyttelyn rakentamisen aika. Omista taidoista kertovien mainosten lisäksi esille voidaan laittaa myös itsetunto puut, kerholaisten rakentamat keksinnöt ja uudelleen suunnitellut maitotölkit. Myös viikon kuva/kuvat laitetaan esille.

Kerholaisille jaetaan vastuut näyttelyn ajaksi. Joku toivottaa vieraat tervetulleeksi, joku vastaa mehutarjoilusta, joku vastaa vieraskirjasta, joku voi pitää puheen. Jokainen kuitenkin esittelee oman keksintönsä tai julisteensa.

Teema

Näyttelyvieraat saapuvat. Avajaispuheen jälkeen kutsuvieras tai joku kerholaisista leikkaa avajaisnauhan ja näyttely julistetaan avatuksi. Kerholaiset voivat itse toimia teostensa esittelijöinä.

Lopetus

Lopuksi kaikkia osallistujia kiitetään.

Näyttely voidaan purkaa yhdessä ja työt voi viedä kotiin.

Saisinko puheenvuoron?



Puheen pitäminen juhlissa on hauska kunniatehtävä! Hyvä puhe on myös hieno lahja juhlien sankarille ja juhlistaa kaikenlaisia tapahtumia. Puheen pitäminen jännittää varmasti kaikkia, varsinkin mitä läheisimmille ihmisille puhuu.

Tehtävänäsi on suunnitella oma puhe ja lopuksi esittää se kuulijoille. Mieti joku kiva aihe, suunnittele puhe mummosi synttäreille tai vaikka kuvitteelliseen hauskaan tapahtumaan.

Tarvikkeet: muistiinpanovälineet, kirjoja, lehtiä

Tee näin:

1. Valitse puheesi aihe sen mukaan, kenelle ja missä sen aiot esittää. Ideoita ja aineistoa puhettasi varten löydät esimerkiksi kirjoista ja lehdistä. Aiheeseen sopivat lainaukset kirjoista saattavat piristää puhetta, mutta eivät saa viedä liikaa huomiota.
2. Puhe alkaa aloituksella, jonka tarkoitus on herättää kuulijoiden mielenkiinto. Voit aloittaa vaikka tervehtimällä yleisöä. Sitten pidät puheesi. Viimeistä lausetta kannattaa miettiä, sillä se jää kuulijoidesi mieleen.
3. Esitä puhe kuulijoillesi. Aloita vasta kun kuulijat ovat asettautuneet paikoilleen ja hiljentyneet. Katso yleisöä ja pidä puheesi rauhallisesti. Voit käyttää muistiinpanoja tukenasi. Onnistut varmasti!

Pohdittavaksi:

1. Puheen pitäminen jännittää aina. Pieni jännitys on paikallaan, mutta millaisilla keinoilla liiallista esiintymisjännitystä voi vähentää?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

Olen saanut suullista palautetta:



Lähde: www.4h.fi/top

7. KERHOKERTA

Mitä vielä voisimme yhdessä tehdä

Tavoite

Opitun kertaaminen ja osaamisen vahvistaminen. Jatkosuunnitelmista sopiminen.

Tarvittavat materiaalit

- Paperia ja kyniä
- Kaikki viikon kuvat

Aloitus

Kerho aloitetaan viikon kuvalla. Kerholaisten kanssa keskustellaan viime kerran näyttelystä. Mikä kerholaisten mielestä näyttelyssä oli hienoa? Mikä asia jäi erityisesti mieleen? Mitä voisi tehdä toisin?

Varpaat ja sormet. Leikin tarkoituksena on muodostaa erilaisia ryhmiä ohjaajan antamien ohjeiden mukaan. Kerholaiset kulkevat aluksi ympäriinsä. Ohjaaja käskee muodostamaan esimerkiksi seuraavanlaisia ryhmiä:

- 20 varvasta
- 5 polvea
- 12 etusormea
- 4 korvaa
- 3 nenää
- 2 vatsaa jne.

Kerholaiset voivat myös itse ehdottaa jotakin leikkiä edellisen lisäksi, jos aikaa on.

Teema

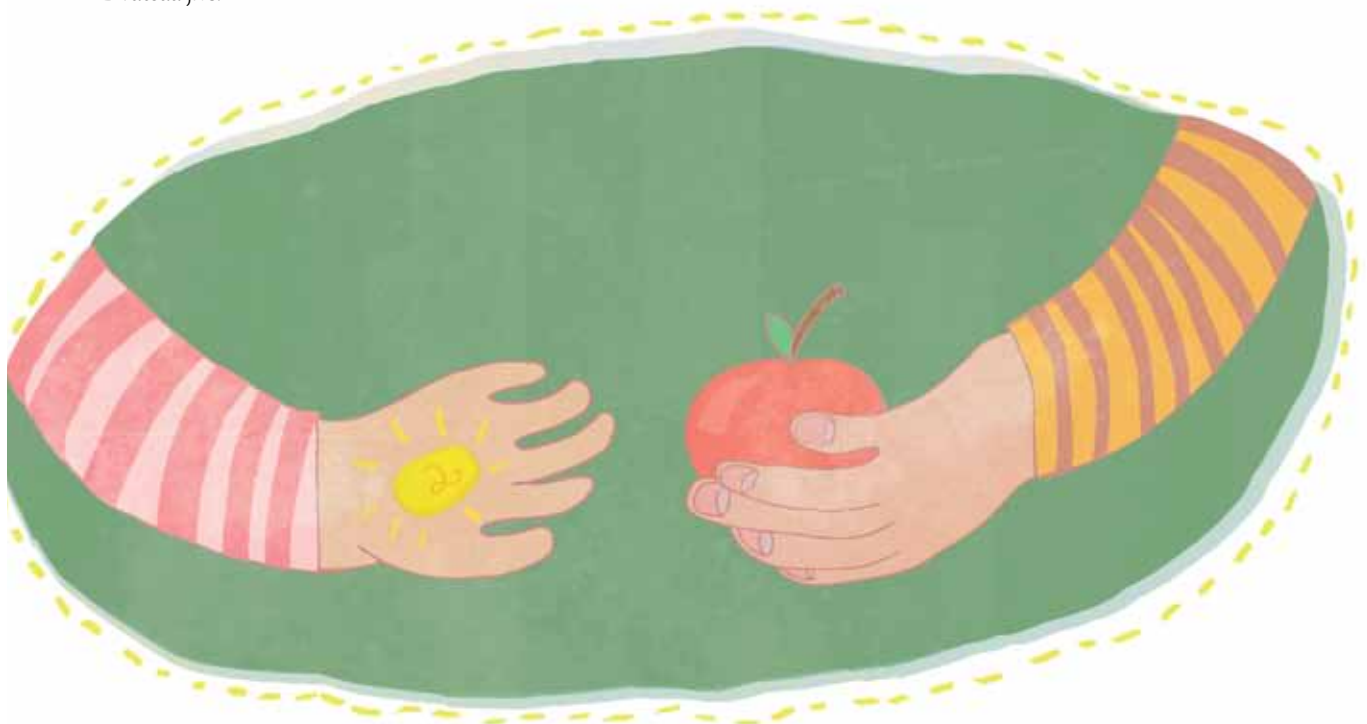
Kuka voisi olla asiakkaani. Asiakas, joka tuotteen tai palvelun ostaa, on yrityksen kannalta tärkeä lenkki. Kerholaisten tehtävänä on piirtää, kirjoittaa, näyttellä tai muulla keinoin luoda unelma-asiakas omaan yritykseensä. Asiakkaan voi luoda/keksiä yksin tai ryhmissä.

Unelma-asiakkaita voidaan hyödyntää esittämällä pieniä näytelmiä joistakin asiakaspalvelutilanteista.

Lopetus

Hetken merkitseminen. Ohjaaja sijoittaa eri kerhokerrat aikajanaksi lattialle esim. paperille kirjoitettuna tai viikon kuvien avulla. Jokainen kerholainen valitsee mieleenpainuvimman hetken ja menee seisomaan siihen kohtaan.

Kerholaisten kanssa keskustellaan vielä jatkosuunnitelmista. Millaista toimintaa nämä haluaisivat jatkossa toteuttaa yhdessä? Lopuksi kaikille kerholaistille laitetaan merkintä 4H-passiin kerhoon osallistumisesta.



Omat ideat

Omat ideat





- harkinta
- harjaannus
- hyvyys
- hyvinvointi

4H-teemakerho on lasten ja nuorten ohjattua pienryhmätoimintaa. Teemakerho keskittyy yhteen aihepiiriin. Kerho kokoontuu vähintään 6 kertaa yhden aihepiirin tiimoilta. Yksi kerhokerta kestää 2 tuntia.

4H-kerhot ovat avoinna kaikille 6–18-vuotiaille lapsille ja nuorille. 4H-järjestön uudet jäsenet aloittavat usein harrastuksensa juuri 4H-kerhoista. Suomessa toimii tällä hetkellä noin 3000 kerhoa.

4H-harrastuksessa lapsi ja nuori kasvaa kohti vastuullista ja yritteliästä aikuisuutta. Lapsen ja nuoren kehitysvaiheet huomioon ottavassa toiminnassa opitaan itse tekemällä.

4H-kerhossa omaksutaan käytännön taitoja ja tietoja koulutetun ohjaajan tuella. 4H-koulutukset ja -kurssit syventävät nuoren osaamista. Toiminnassa saadaan valmiuksia yrittäjyyteen ja työelämään.

www.4H.fi