









Kymmenen päivän leiriohjelma 1/2

Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3	Päivä 4	Päivä 5
<p>Aikaseikkailija Tutustutaan seikkailuun ja leirikavereihin. Suunnitellaan oma Aikaseikkailija-hahmo.</p>	<p>Aivoriihi Esine ei enää sovellu Aikaseikkailijan käyttöön. Esineelle keksitään ryhmässä uusi käyttötarkoitus.</p>	<p>Meidän liike Suunnitellaan tanssiliike ja hokema. Valitaan suljetun lippuäänestyksen kautta ryhmälle oma tunnus.</p>	<p>Ruokamenu Aikaseikkailija-hahmot suunnittelevat leiri-illallisen vuodelle 2040..</p>	<p>Rahan tarina Aikaseikkailija saa 10 euroa. Piirretään sarjakuva, jossa kerrotaan, mitä Aikaseikkailija osti rahalla.</p>
<p>JULISTEESEEN</p> <p>Lisäosat koti kerros-, rivi-, omakotitalo</p>  <p>Osaamismerkit luovuus, uteliaisuus, arviointikyky</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Osaamismerkit rehellisyys, oppimisen ilo, näkökulmanottokyky</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>lisäosat harrastus musiikki, urheilu, video</p>  <p>Osaamismerkit huumori, kauneuden arvostus, kiitollisuus</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Lisäosat lempiruoka kala, luomuliha, sienet</p>  <p>Osaamismerkit rohkeus, innostus, sinnikkyys</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Osaamismerkit harkitsevaisuus, vaatimattomuus, itsesäätely</p> 
60 min	60 min	60 min	60 min	60 min

OHJAAJAN OPAS mll.fi/aikaseikkailuleiri

LISÄMATERIAALIT

Verkkotehtävät osoitteesta aikaseikkailu.fi






Leiritarina luettavissa ja kuunneltavissa leiriohjaajan oppaasta mll.fi/aikaseikkailuleiri

Leikkipankista leikki-ideoita leikkipankki.fi



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

Kymmenen päivän leiriohjelma 2/2

Päivä 6	Päivä 7	Päivä 8	Päivä 9	Päivä 10
<p>Hyönteishotelli Suunnitellaan ja perustetaan yhteinen yritys, joka myy hyönteishotelleja.</p>	<p>Kaverirumba Pohditaan minkälainen kaveri Aikaseikkailija ja leiriläinen on.</p>	<p>Lähimetsän päiväretki Aikaseikkailijat lähtevät rentoutumaan päiväretkelle lähimetsään vuonna 2040. Mitä retkellä tapahtuu?</p>	<p>Aikahyppy Tehdään aikahyppy tulevaisuuteen. Joko pakohuoneeseikkailu tai Tivoli Utopia Junior –lautapeli.</p>	<p>Iloa etsimässä Mobiilipeli, joka sopii koko perheen kanssa pelattavaksi. Kannustaa liikkumiseen ulkona, yhdessä tekemiseen ja hassutteluun.</p>
<p>JULISTEESEEN</p> <p>Lisäosat eläinystävä koiran, akvaario, poni</p>  <p>Osaamismerkkit ryhmäytötaidot, harkitsevaisuus, innostus</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Osaamismerkkit rakkaus, ystävällisyys, sosiaalinen älykkyys</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Osaamismerkkit anteeksiantavuus, toiveikkaus, hengellisyys</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Kunnialaatta</p> <p>Aikaseikkailija ON SUORITTANUT KEKSÄLEIKIN.</p> <p>Päivämäärä ja palkka Leiriohjaajan allekirjoitus</p>	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Osaamismerkkit ryhmäytötaidot, reiluus, johtajuus</p> 
<p>60 min (+ hyönteishotellin rakentaminen)</p>	<p>60 min</p>	<p>60 min (+ luontoretki)</p>	<p>60 min</p>	<p>60 min</p>



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

OHJAAJAN OPAS mll.fi/aikaseikkailuleiri

LISÄMATERIAALIT

Verkkotehtävät osoitteesta aikaseikkailu.fi

Leiritarina luettavissa ja kuunneltavissa leiriohjaajan oppaasta mll.fi/aikaseikkailuleiri

Leikkipankista leikki-ideoita leikkipankki.fi