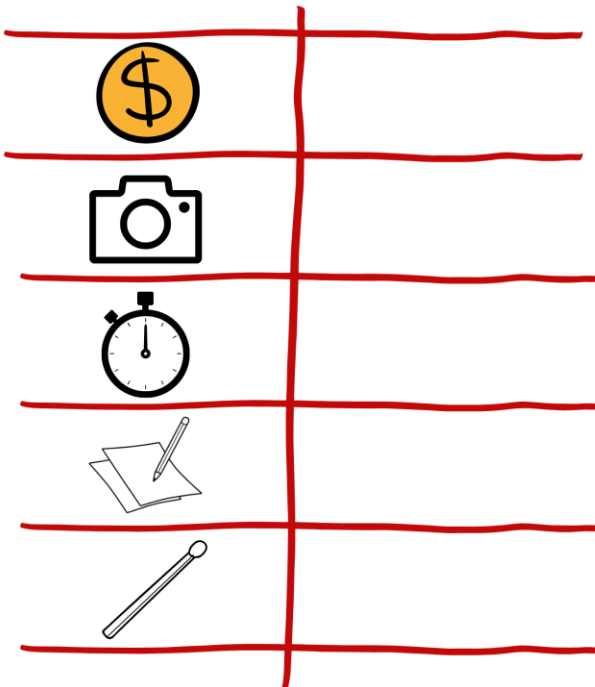


Ideoita perherasteille

Mitä pitää huomioida rastirataa suunniteltaessa:

- Paljonko on aikaa?
- Montako rastia radalla on?
- Minkäikäisiä osallistujia?
- Montako ohjaajaa rasteille tarvitaan?
- Mitä tavaroita voi hyödyntää?
- Miten vältetään "jonottamiselta"?
- Ollaanko ulkona vai sisällä?
- Millaisilla rasteilla tuetaan yhdessä tekemistä?
- Miten tehtäviä voi tarvittaessa soveltaa juuri teidän kurssiperheille?

Perhe _____

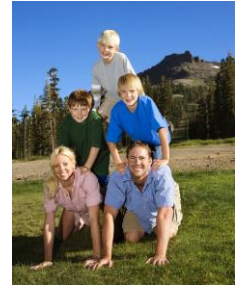


Perheille voi tehdä esimerkiksi kuvan mukaisen suorituslistan mukaan. Aina kun on ollut jollain rastilla, niin rastia kuvaavan piirroksen viereen saa tarran.

Muista ohjeistaessa kertoa, onko tarkoitus käydä kaikilla rasteilla.

1. PERHEPATASAS

Perhettä pyydetään tekemään yhteinen patsas, jossa kaikki ovat kosketuksissa patsaaseen. Patsaasta otetaan kuva.



2. HASSUTTELUKUVA TAI TILANNEKUVA KURSSILTA

Perhekuvan voi ottaa myös lavastetusta tilanteesta tai varata kuvaamista varten erilaista rekvisiittaa, jolla voi lisätä hauskuutta.



3. TONTTI

Perheelle annetaan tehtäväksi testata kuinka pienelle tontille mahtuu koko perhe. Testaaminen aloitetaan avatusta sanomalehdestä ja sitä taitellaan koko ajan pienemmäksi ja pienemmäksi. Lopputuloksesta otetaan valokuva.



Näillä rasteilla otettuja valokuvia voi hyödyntää myöhemmin vaikka antamalla ne perheille muistoksi itse tehdyissä kehyksissä. Kuvista voi tehdä valokuvaesityksen jos kaikilla on valokuvausluvut.



4. OMA-KUVAT (piirtäen pään päällä)



Kaikille perheenjäsenille annetaan tussi ja noin A5- kokoinen kartonki. Kartonki laitetaan pään päälle (tai rinnan eteen) ja aloitetaan piirtäminen. Ohjaaja voi ohjeistaa tekemistä vaihe vaiheelta. Ensin kasvojen muoto, sitten silmät jne.

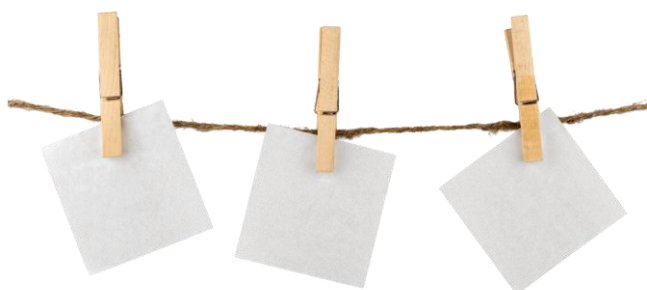


5. YHTEINEN TAIDETEOS

Perhe tekee yhteisen taideteoksen. Aiheena voi olla esimerkiksi perhepotretti tai kaikkien kädet.



Piirustuksista voi tehdä taidenäyttelyn rastille toisten ihailtavaksi. Myöhemmin työt voi jakaa perheille tai tehdä niistä muiston kurssilta.



6. PERHEBIISI



Perhe mieltii yhteisen lempibiisinsä ja se kuunnellaan rastilla. Tottakai saa laulaa, leikkiä tai tanssia mukana. Biisit kannattaa laittaa ylös ja niitä voidaan kuunnella yhdessä esimerkiksi kurssin lopetuksessa.

7. TARINA KURSSILTA

Tulosta liitteistä valmis aukkotarina tai kirjoita oma. Pyydä perhettä luettelemaan adjektiiveja ja täydennä niillä tarina. Lue tarina perheelle. Tarinat voi lukea myös koko porukalle yhteisesti, jos se sopii kaikille.

Meidän _____ perhe
_____ kurssilla.

_____ päivänä
meidän _____ perhe
matkusti _____ mielellä
_____ kulkuneuvolla
_____ kurssipaikkaan.
Ensimmäinen päivä oli _____.
Muut kurssilaiset oli _____.
ja ohjaajat oli _____.
Kurssi jatkui _____.
Meidän perhe muuttui _____.
Kurssilla oli _____.

8. AJAN ARVIOINTI

Ohjaaja on ajanottajana esimerkiksi kännykällä. Perhe valitsee kuka antaa käskyn käynnistää kello ja kuka käsklee stopata sen. Tarkoitus on arvioida aika mahdollisimman tarkasti yhdeksi minuutiksi. Koko perhe kävelee tehtävän ajan jonossa.



9. KOLIKOT VESILASIIN

Laita ämpäriin vettä ja vesilasi sen pohjalle suupuoli ylöspäin. Mitä enemmän vettä sen vaikeampi tehtävä on. Jokainen perheenjäsen saa yrittää pudottaa esimerkiksi kuusi kolikkoa veteen ja tarkoitus on saada mahdollisimman monta vesilasiin.



10. HEITTOTEHTÄVÄ

Hyödynnä erilaisia välineitä ja tee heitto- tai keilaustehtävä, joka sopii monenikäisille. Jokainen perheenjäsen pääsee kokeilemaan.



11. KIM- LEIKKI

Varaa rastille kangas ja 8-10 esinettä. Käykää perheen kanssa läpi esineiden nimet. Laita esineet piiloon kankaan alle ja poista sieltä yksi leikkijöiden pitäessä silmiä kiinni. Leikkijät yrittävät muistaa mikä puuttuu. Joku leikkijöistä voi myös poistaa esineen.



12. KUKA ASUU MISSÄKIN?

Tämän aivopähkinän voit toteuttaa kahdella tavalla. Ulkona voit antaa perheelle liitteistä löytyvän ohjeen ja he hakevat itse välineet (varaa sinä kolikko mukaan) tai sisällä sinulla on "asukkaat" valmiina ja olet tulostanut talon kuvan.

NAAPURUSTO JÄRJESTYKSEEN- tehtävä



Etsikää KÄPY, TIKKU, KIVI, KAARNANPALA, LEHTI ja KOLIKKO.
Piirtäkää maahan kerrostalo jossa on kaksi kerrosta ja kolme asuntoa kummassakin kerroksessa. Asettakaa asukkaat koteihinsa seuraavien vihjeiden mukaan:

- herra Käpy valittaa yläkerrallaisen metelista
- Kiven naapurin toisella puolella asuu netti Tikku
- rouva Kolkolla on enemmän naapureita kuin herra Lehdellä
- herra Kaarna asuu kauimpana Tikusta
- Lehti ei ole Käryn seinänaapuri

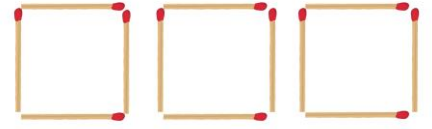
13. TUNNUSTELUPUSSIT

Ota mukaan erilaisia esineitä laitettavaksi pussiin. Tarkoitus on tunnustelemalla tunnistaa esine. Tehtävää voi vaikeuttaa tai helpottaa esineen valinnalla.



14. TULITIKKUTEHTÄVIÄ

Liitteistä löytyy kolme tulitikkutehtävää ratkaisuihin. Tulitikkujen tilalla voit käyttää grillitikkua tai muita isompia tikkuja etenkin ulkona.



Siirtäkää kahta tikkua niin, että tikut näyttävät aikaa 4:30.

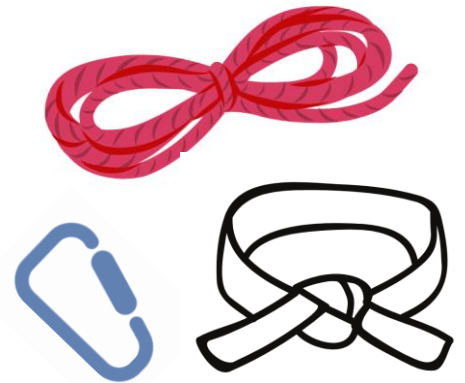
15. MUISTIPELI

Hyödynnä valmiita muistipelikortteja tai ota mukaan kahdeksan paria tuttuja esineitä. Piilota esineet karttioiden alle ja perheenjäsenet saavat vuorotellen kurkata kahden alle ja yrittää löytää parin. Peli jatkuu, kunnes kaikki parit on löydetty.



16. SEURAA KÖYTTÄ

Tee köydestä pujottelurata ulos luontoon. Kierrä puita eri suunnista ja huomioi ettei reitillä ole turhia esteitä. Rataa kuljetaan vyötärölle sidottu vyö klipsillä rataköydessä kiinni. Rataa voi kokeilla sokkona.



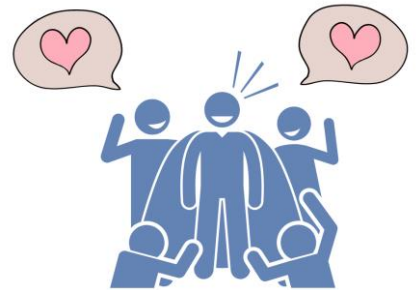
17. LÖYDÄ NUMEROT JÄRJESTYKSESSÄ

Tulosta liitteistä numeroruudukko A3-kokoiselle paperille tai piirrä ruudukko kankaalle isona. Varaa ruutujen kokoisia esineitä (käpyjä, kiviä, pelimerkkejä) riittävästi. Tarkoitus on joukkueena minuutissa tai kahdessa peittää numerojärjestyksessä numeroita niin pitkälle kuin ehditään.

49	39	103	25	80	62	6	150	69	137	42	114	32	19	145
65	12	72	139	35	109	84	47	92	18	131	95	55	100	121
31	118	90	51	148	11	134	120	71	106	22	1	81	13	37
59	21	88	3	57	125	29	111	14	86	141	64	27	135	60
108	146	76	129	101	142	40	74	96	128	4	116	149	52	45
68	43	98	8	115	16	66	17	61	123	41	133	7	124	87
28	54	82	136	36	117	77	23	33	110	50	102	138	105	127
140	93	79	94	107	147	44	126	89	53	113	10	70	130	30
34	73	9	63	122	5	132	99	104	144	2	78	91	83	97
15	46	112	26	58	85	38	48	119	24	143	67	20	56	75

18. KESKINÄISTEN KEHUJEN KERHO

Jokaisesta perheenjäsenestä kaikki muut sanovat vuorotellen jotain kivaa ja mukavaa.



19. SUKUNIMIKIRJAIMET

Perheen sukunimestä (tai -nimistä) keksitään jokaisesta kirjaimesta jokin perhettä kuvaava sana.

Vauhdikas
Iloinen
Rakastava
Toimelias
Ahkerä
Nautiskeleva
Empaattinen
Nauravainen

20. PERHEEN LOGO

Perhe suunnittelee heidän perheelleen logon. Ulkona tehtävän voi tehdä keräämällä luonnonmateriaaleja ja sisällä esimerkiksi piirtämällä.



21. MIKÄ ELÄIN?



Vahva, osaa
nukkua hyvin

Perhe miettii mikä eläin kukin
perheenjäsen voisi olla ja miksi, mitä
hyvää siinä eläimessä on?



Viisas,
osaa huhuilla

22. POMMINPURKU

Perhe ratkaisee tehtävän joukkueena.
Maahan piirretyn tai lattiaan teipeillä
merkityn reilun kokoisen neliön sisällä on
sanko, joka pitää kahdella melko pitkällä
köydellä saada siirrettyä neliön sisältä
pois ilman, että itse mennään neliön
sisälle.

