



Kohti Kimaraa

Kimara
PARTIOLEIRI • 2024

Maa jalkojemme alla ei ole enää passiivinen, koska elämää ylläpitävä voima, kukkapallo, on viety ja ihmiskunta pakenee avaruuteen. Suorittamalla nämä ennakkotehtävät autatte astronautti Otermaa ja muita leirin hahmoja saamaan kukkapallon takaisin ja maapallon palaamaan ennalleen

Rasti 1: Huuto avaruudesta

Toivotaan, että huutaminen koko leirin voimin saa avaruuteen paenneet ihmiset palaamaan takaisin. Huutamalla yhdessä, saamme jokaisen äänemme kuuluviin ja kaikuu avaruuden jokaiseen kolkkaan.

Siitä syystä teidän täytyy osallistua leirin huudon tekemiseen. Jokainen idea, oli se sitten iso tai pieni, valmis tai keskeneräinen, on tervetullut, joten kirjatkaa ylös jokainen idea ja välittäkää ne meille!

Jättäkää huutoideanne tänne: lyli.fi/kimarahuuto



Rasti 2: Ihmisskunnan yhteistyö

Ulkona olemme lähempänä avaruutta ja avointa taivasta kuin sisätiloissa. Jos temmellämme ulkona hetken, niin palautusikohan rauha maan pinnalle? Kuka voisi vastustaa riemukkaasti leikkiviä partiolaisia?

Rasti 3: Viesti elämän puolesta

Avaruudesta lähetetään viesti, jossa saattaa olla tietoa ihmiskunnan kohtalosta. Ratkaiskaa salakoodit.

1. Bamlaa ku buli fladari, oo klygga älä flöittaa, skruudaa skrinnarit ööris ku fogelit duunaa porjareit Tsimmiksiel.
2. 65 85 7 111 0 : “ 365 5 0 196 79 8 55 0 55 “ ?
3. Nmairtikvää olvrait Pmaesfofpaortraammiuaang jga Hpaerrhsviiapna udueddeatf ntigmgeetk?
4. 7,3 3,2 4,3 5,3 8,2 7,1 3,2 5,3 4,3 7,1 2,1 7,3 2,1 7,4 7,1 3,2 5,3 4,3 1,1

Rasti 4: Avaruusreppu selkään ja menoksi

Leikkiessänne pihalla huomaisitte kummallisen avaruusaluksen syöksyvän kohti maata. Pakkaatte tavarat ja päätätte lähteä tutkimaan, minne alus laskeutui ja mitä siellä on kyydissä.

Seuraavaksi tehtävänänne on harjoitella rinkan pakkaamista, sillä tavalla, että jaksatte kantaa sitä läpi tulevien seikkailujen. Valitkaa varustepinosta ne tavarat, joita luulette tarvitsevanne Kimaralla. Pakatkaa ne rinkkaan oikealla tavalla.

Rasti 5: Kromin kokeilu

Tutkija Kromi kokeilee korjata mullistunutta maailmaa kierrätysmateriaaleista. Hän kokeilee uutta teknologiaa, rakentaa prototyyppejä ja etsii ratkaisua.

Tehtävänänne on keventää Kromin taakkaa ja rakentaa juuri kierrättämistänne roskista uusimman teknologian mukainen keksintö, joka auttaa maailman pelastamisessa.

Rasti 6: Laulu ystävyydelle

Mitä jos ystävällismielinen laulu saa avaruuteen paenneet palaamaan ja tuomaan kadonneet takaisin? Opetelkaa partioviikolla julkaistavan Kimarabiisin sanat ja kokeilkaa onneanne!

Johtajan ohje

Aloittakaa tapaaminen koko savun yhteisellä leikillä. Esimerkiksi mustekala, ponileikki ja tyynyrylli ovat hyviä ison joukon leikkejä. Tämän jälkeen jakakaa joukkonne kuuteen ryhmään ja suorittakaa rastikierto. Rastikierron jälkeen voitte ottaa taas koko porukan haltuun ja vetää pari yhteisleikkiä. Lopettakaa tapaaminen sisaruspiiriin. Koko tapaamiselle kannattaa varata ainakin 3 tuntia.

Ennen rastia johtaja lukee rastia suorittaville lapsille tarinanpätjän. Tämän jälkeen lue ohjeet rastia varten ja suorittakaa rasti. Jokaiseen rastiin menee noin 20 minuuttia. Jos suoritatte nopeammin, ei hätää.

Rasti 1:

Keksittyänne huudon, osia tai ideoita kirjoittakaa ideat lomakkeelle tänne: lyli.fi/kimarahuuto.

Rasti 2

Valitkaa alla olevasta listasta haluamanne pihapeli ja laittakaa pelit pystyyn! Ohjeet leikkeihin ja lisää hauskoja leikkejä löydät osoitteesta leikki pankki.fi. Leikin voi valita joko johtaja tai sitten lapset voivat itse päättää, mitä haluavat leikkiä.

- Kymmenen tikkua laudalla
- Mөлkkyy
- Kyykkä
- Kirkonrotta
- Penkkis
- Pii
- Peili
- Väri
- Limbo
- Renkaan heitto (löytyy passalta)
- Huokuva torni (passalta voi lainata isoa huojuvaa tornia ja muita pihapelejä)
- Maa
- Kuka pelkää mustekalaa?



Rasti 3

Pakkaa mukaan:

- Muistiinpanovälineet
- Tehtäväkäsky printattuna

Tästä löytyy ratkaisut salakoodoja varten. Nuorimmille kannattaa varmasti vihjata siitä, miten päästään ratkaisua päin.

Vastaukset:

1. Puhuu kuin iso/hauska talonmies, ole viisas älä valehtele, syö luistimet korvissa kun linnut tekee kuperkeikkoja Uimastadionilla. stadinslangi.fi
2. Kuka se sanoo: “Kovin osa, sekavin ovi?” numeron kaksi ensimmäistä kirjainta, esim 0 = no)
3. Reilu peli paras peli. Vanhan puhelimen kirjainnäppäimet niin, että ensin kerrotaan mikä näppäin ja sitten kuinka monta kertaa pitää painaa
4. Mitkä ovat Mesopotamian ja Persian uudet nimet? joka toinen kirjain pois



Rasti 4:

Pakkaa mukaan:

- Rinkka
- Tavaraita, joita pakkaat mukaan Kimaralle
- Tavaraita, joita et pakkaa Kimaralle

Pakkaushetkessä varmista, että rinkan painopiste ja säädöt ovat oikein. Voi vaikeuttaa eri ikäkausille esim. skabailun muodossa tai varusteiden haasteellisuuden kanssa.



Kuva: Alex Inkiläinen

Rasti 5:

Pakkaa mukaan:

- Eri lajitteluastioihin meneviä roskia, jotka kestävät käsittelyä (ainakin neljää eri roskatyyppeä)

Roskista rakennettuun keksintöön kannattaa keksiä joku tarina. Keksinnön ei tarvitse olla pysyvä, vaan keksinnön voi seuraavaa ryhmää varten purkaa.

Rasti 6:

Kimarabiisin löytää esimerkiksi Spotifysta ja YouTubesta hakemalla Kimara 2024 Partioviikon jälkeen. Leiribiisin löytää myös sanoineen Kimaran nettisivuilta.



***Juuria, latvoja, värejä,
värinää, helmeilevää hikeä
ja pimeneviä kesäiltoja.***