

Pompelipossun taikalaatikko – Skabat

Tämä lärpäke on tarkoitettu ensisijaisesti isoisojen (=isosten isonen) käyttöön, joiden kontilla skabojen vetäminen monilla ripareilla on. Enkä sano, etteikö tämä olisi hyödyllinen isosenkin käsissä. Lisää skabaideoita kannattaa etsiä myös Pompelipossun taikalaatikon leikkiosiesta esimerkiksi otsikon VIESTIT alta. Ja tietysti toisinpäin: skabaosiosta löytyy hyvää materiaalia esimerkiksi iltaohjelmiin. Kuten aina isosteluhommissa, on tässäkin runsas mielikuvituksen käyttö valttia!

-Jussi

Sisältö

1. ULKOSKABAT	1
2. SISÄSKABAT	2
3. SISÄLLÄ TAI ULKONA	4
AAKKOSELLINEN HAKEMISTO	5

1. ULKOSKABAT

Suurin osa leirin ohjelmasta tapahtuu yleensä sisätiloissa. Leiriskabat kannattaa siis kisailla ulkona aina, kun säät vain sallivat.

Tulitikun heitto

Ryhmille jaetaan tulitikut, jotka voi etukäteen värittää erivärisiksi tunnistamisen helpottamiseksi. Sen jälkeen ryhmät asettuvat jonoihin ja heittävät joukkueensa tikkua vuorotellen, niin että ryhmän toinen heittää tikkua siitä mihin ensimmäinen tikku laskeutui, kolmas siitä mihin toinen ja niin edelleen. Pisimmälle lentänyt tikku voittaa.

Halon heitto: Samalla idealla kuin yllä, mutta heitetään tikun sijasta halkoa omien haarojen välistä. Halko tulee heittää haarojen välistä takakautta eteenpäin siten, että molemmat jalat pysyvät maassa koko suorituksen ajan.

Tukkihumala a.k.a. Humalajuoksu

Viesti, jossa kilpailijat kiertävät oman juoksuvuoronsa alussa yli metrin mittaista keppiä ympäri otsa kepin nokassa määrätyn kierrosmäärän. Muu ryhmä tai isonen laskee kierrokset ääneen. Kilpailija kiertää sitten juosten sovitun esteen ja lähettää joukkueensa seuraavan kilpailijan matkaan.

Varoitus: Joillekin voi tulla tästä skabasta paha olo. Ketään ei pidä pakottaa mukaan. Valitkaa pehmeä alusta, esim. nurmikenttä, niin että juoksijat eivät mahdollisesti (lue: todennäköisesti) kaatuessaan satuta itseään.

Pussihyppelyviesti

Tarvitaan kestäviä, mielellään kankaisia säkkejä. Liikkuminen tapahtuu säkissä hyppimällä.

Kierrä isonen a.k.a. Sikaviesti

Ryhmät asettuvat jonoihin samalle linjalle. Isoiset menevät n.10-20 metrin päähän siten, että kunkin jonon edessä on joku muu kuin ryhmän oma isonen. Ryhmille selostetaan, että kyseessä on viesti ja tehtävänä on kiertää jonoa vastapäätä oleva isonen yksi kerrallaan. Kun skaba vihelletään käyntiin, isonet lähtevätkin juoksemaan karkuun.

Munanpudotus

Munanpudotusteline: Ryhmille annetaan 10 minuuttia aikaa rakentaa teline, johon voi pudottaa kananmunan n. metrin korkeudelta. Telineen rakentamiseen saa käyttää vain luonnosta löytyviä tarvikkeita, kuten maasta löytyviä keppejä, heinää, yms. Munan on säilyttävä ehjänä tiputuksesta. Jos useamman ryhmän teline toimii, voidaan heidän välillään ottaa finaali, jossa tiputuskorkeutta nostetaan pikkuhiljaa.

Munanpudotussuoja: Ryhmillä käytettävissä tietty määrä pillejä ja n. 30cm teippiä. Tarkoituksena on askarrella kananmunan ympärille pilleistä ja teipistä suoja, joka estää kananmunan rikkoutumisen pudotuksesta sovitulta korkeudelta. Finaali samaan tapaan kuin edellisessä.

Isosen kastelu a.k.a. Vesiviesti

Isoiset laittavat kukin 0,5l pullon puoliksi näkyville housujensa vyötärölle. Jokaiselle ryhmälle tarvitaan yksi kantoväline

(esim. urheilusukka), mielellään samanlainen kullekin ryhmälle. Tarvitaan myös suuri vesiasia tai useampi, jotka täytetään vedellä. Ryhmien tehtävä on kantaa vettä yksi ryhmäläinen kerrallaan oman isosensa pulloon määrättyä apuvälinettä käyttäen, kunnes pullo täyttyy piripintaan. Nopein ryhmä voittaa. Isosten ei kannata ottaa parhaimpia housujaan skabaan.

Imu

Joukkueet saavat limsapillin ja paperia, joka pysyy imemällä pillissä kiinni. Vuorotellen käydään kiertämässä ennalta sovittu kääntöpaikka. Kilpailijan on pidettävä paperi pillissä kiinni imemällä. Mikäli paperi putoaa, joutuu kilpailija imaisemaan sen kiinni pilliin. Matkaa saa jatkaa vasta kun paperi on pillissä kiinni. Nopeimmin viestistä selvinnyt joukkue on voittaja.

Vaatetekstu

Mahdollisimman pitkä ketju ryhmäläisistä, pisin ketju voittaa. Kisaajat saavat jatkaa ketjua sillä hetkellä yllään olevilla vaatteilla. Huom! Varmistakaa ettei ketään painosteta ottamaan mitään vaatetta yltään.

Mölkky

Mölkkyä voi hyödyntää useilla eri tavoilla eri skaboissa tai pelata vaikka mölkkyskaban tarkoitukseen hiotuilla säännöillä.

Pyökkipoika puuhun

Ryhmien tulee viedä oma pyökkipoikansa vuorollaan puuhun mahdollisimman korkealle kiipeämättä puuta pitkin. Korkeimmalle pyökkipoikansa vienyt joukkue voittaa (ja hakee lopuksi kaikkien pyökkipojat takaisin puusta).

Pallon heitto viltille

Yksi joukkueesta heittää palloa ja muut pitelevät vilttiä. Pallo on tarkoitus saada heitettyä viltille kummankaan osumatta maahan. Kullakin joukkueella on kolme yritystä heittäjää kohden, ja pisimmällä matkalla onnistuneet voittavat.

Sokkomukit

Ryhmien ensimmäisiltä sidotaan silmät ja kunkin joukkueen oma merkitty muki piilotetaan määrätulle alueelle maastoon älämölön vallitessa (etteivät etsijät kuule piilottajan kulkua). Sokkojen on tarkoitus etsiä omien ryhmänsä mukit yhtä aikaa kaikkien joukkueiden huutaessa ohjeita omalle sokolleen. Muistakaa valita sokkoystävällinen, turvallinen alue. Isokset valvovat etteivät sokot eksy pois alueelta.

Saavi

Ryhmä asettuu maahan mahdollisimman tiiviiseen rinkiin selin makuulle jalat kohti taivasta. Jalkojen päälle asetetaan puolillaan vettä oleva pesuvati. Ryhmän tehtävä on riisua sopimuksen mukaan joko kengät tai sukat saavin kaatumatta mahdollisimman nopeasti. Voidaan pelata joko kaikki ryhmät samaan aikaan tai yksi ryhmä kerrallaan tuomarin ottaessa aikaa.

2. SISÄSKABAT

Sadepäivät eivät leiriolympialaisia hidasta! Tässä sisätiloihin sopivia lajeja.

Lennokkiskaba

Tarvitaan paljon paperia ja askartelutarvikkeita. Ryhmien tehtävä on rakentaa lennokka sovitusta määrästä paperia. Kaikki paperi on käytettävä. Jokainen ryhmä saa omat sakset. Liimalle ja teipille voi olla omat pisteensä, jos ei riitä joka ryhmälle omaa. Varataan rajoitettu aika, jossa lennokit ja niiden markkinointipuhe on saatava valmiiksi. Isonen ei osallistu, mutta kannustaa omaa ryhmäänsä voittoon.

Ajan päätyttyä jokaisesta ryhmästä yksi esittelee oman ryhmänsä lennokin, minkä jälkeen arvovaltainen tuomaristo esittää omat arvionsa lennokista ja antaa pisteet. Myös lennokkien lento-ominaisuudet voidaan testata lentokokeessa. Pisimmälle lentänyt kone saa lento-osiosta parhaat pisteet. Eniten pistettä saanut lennokka voittaa.

Hesari pulloon

Ryhmien tehtävä on saada Hesari mahtumaan 1,5 litran pulloon mahdollisimman nopeasti.

Isosvisa

Tietovisailu, jossa on kysymyksiä isosista ja mahdollisesti myös muista vetäjistä. Keksikää esimerkiksi yksi kysymys kustakin isosesta ja pari yhteiskysymystä. Esimerkiksi:

- Mikä on isosten yhteenlaskettu ikä/paino/pituus...?
- Ketkä isosista seurustelevat? Ketkä keskenään?

Sanamyly

Tarvitaan kyniä ja paperia. Ryhmillä on minuutti aikaa keksiä teemasanoja. Isokset saavat auttaa, mutta tarkoitus on, että leiriläiset keksivät suurimman osan sanoista. Teemoja voivat olla esim.

- kuusikirjaimisia uskontoon liittyviä sanoja
 - k-kirjaimella alkavia eläimiä, ruokia, juomia, kaupunkeja... kirjaimia voi vaihtaa
- Teemat ovat vapaavalintaisia ja uusia määreitä saa keksiä, nämä ovat vain esimerkkejä.

Nirepakat a.k.a. Takaperin

Tarvitaan muutama riippumaton tuomari (esim. vetäjiä). Isokset vaihdetaan omista ryhmistään pois. Isoiso huutaa sanan kerrallaan takaperin esim. ainokaid → ensimmäinen ryhmä, joka selvittää sanan ilman paperia saa pisteen.

Senat sakaisin: Sekoitetaan sanojen kirjaimia. Tässä versiossa joukkueet saavat käyttää kynää ja paperia.

Hyviä sanoja molempiin versioihin ovat esim.

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| - jumalanpalvelus | sulevlapnalamuj |
| - diakonia | ainokaid |
| - fariseus | suesiraf |
| - publikaani | inaakilbup |
| - sarvikuono | onoukivras |
| - itsepäinen | neniäpesti |
| - pirtelö | öletrip |
| - jäätelö | öletääj |
| - innostunut sonni | innos tunutsonni |
| - evankeliumi | imuileknave |
| - saippuakivikauppias | saippuakivikauppias |
| - pesusieni | ineisusep |
| - saunavihta... | athivanuas |

Nippelitiedon nappulatrivia

Mahdottomia kysymyksiä. Isokset vaihdetaan jälleen omista ryhmistään pois. Joukkueet kirjoittavat mielestään oikean vastauksen paperille. Isoiso tarkistaa vastaukset jossain vaiheessa päivää ja julkistaa tuloksen iltaohjelmassa.

Selkäänpiirtämisviesti

Ryhmät istuvat jonoissa. Jonojen ensimmäisillä on edessään kynä ja paperia. Jonojen viimeisille näytetään yksinkertainen kuva. Viesti etenee piirtämällä kuva sormella edessä istuvan selkään. Puhua ei saa muuten kuin ilmaistakseen piirroksen olevan valmis. Jonon etummainen piirtää lopulta kuvan paperille parhaansa mukaan. Etummaista voidaan vaihtaa joka kierroksella. Lopuksi tuomaristo arvioi, minkä ryhmän piirros vastaa parhaiten alkuperäistä kuvaa.

Torni

Ryhmien tehtävä on rakentaa annetussa ajassa annetusta materiaalista mahdollisimman korkea torni.

Paperitorni: Käytössä on 10 paperiarkkia, muttei liimaa, teippiä, eikä muitakaan apuvälineitä. Jos ryhmät ovat erityisen nopeita, voidaan paperia jakaa lisää tasapuolisesti kaikille ryhmille. Eli siis jos yksi ryhmä käyttää kaikki paperinsa ja uskoo saavansa vielä korkeamman tornin, voidaan kaikille ryhmille jakaa lisäarkkeja.

Hernetikkutorni: Ryhmillä on käytössä x-määrät liotettuja herneitä ja hammastikkuja, joista heidän on rakennettava annetussa ajassa mahdollisimman korkea torni. Voidaan ottaa myös tuomarikilpailuna siten, että tehtävänä on rakentaa mahdollisimman näyttävä torni vaikkapa johonkin aihepiiriin liittyen (esim. kirkko).

Alkukirjaintarinat

Ryhmät kirjoittavat tarinan, jossa kaikki sanat alkavat määrättyllä kirjaimella esimerkkien tapaan. Voidaan toteuttaa myös suullisena. Tuomaristo pisteyttää kertomukset.

S-satu: Sievä Saara soitti Susannalle. Susanna sopotti salaisuuden: ”Sain Suurosen Santulta seitsemän suloista sinikelloa. Sitten suutuin silmittömästi...”

K-kertomus: Kerran Kalle katseli keittiöstä kadulle. Kadulla käveli kummallinen kaveri. Kohta Kalle kipaisi kadulle. Kuului kummallista kolinaa. ”Kas kummaa, kuka kolistelee”, Kalle kiljui. Kaveri katsahti Kalleen...

T-tarina: Tuomon tuvassa tepasteli tuttu tomera täti. Täti touhusi turhamaisen tarkasti. Tuomo toivoi taas tädiltä tikkukaramelliä. Täti tiuski Tuomolle: ”Turha toivo...”

J-juttu: Jänis joi jaffaa ja jutteli joutsenelle: ”Jospa joutsen juoksisit jäälle jaloittelemaan?” Joutsen jatkoi: ”Joo, juoksen jahka joudan...”

Sävellyskilpailu

Tarvitaan sanoma/aikakauslehtiä. Jokaiselle ryhmälle annetaan lehdestä mainos, lyhyt artikkeli tai vastaava, jonka he säveltävät ja/tai sanoittavat tuttuun tai tuntemattomaan sävelmään. Voittaja ratkaistaan aplodein tai tuomariston avustuksella. Säestyksestä voi luvata lisäpisteitä.

3. SISÄLLÄ TAI ULKONA

Näitä skaboja kannattaa mahdollisuuksien mukaan kisailta ulkona, mutta tarpeen tullen onnistuvat sisätiloissakin.

Jonoon järjesty!

Hyvä tapa ratkaista tasapelitilanteita, tai vain saada ryhmät jonoihin. Ryhmiä käsketään muodostamaan mahdollisimman nopeasti jonoja, jossa ihmiset ovat tietyssä järjestyksessä:

- pituus
- pikkusormen pituus
- ikä
- kengän koko
- ...

Kaaos

100 numeroitua lappua, joissa kussakin eri tehtävä, on piilotettu rajatulle alueelle siten, että ne näkyvät joltain suunnalta katsottuna. Ryhmät heittävät kahta noppaa, jotka ovat ohjaajilla ja etsivät yhteenlaskettua silmälukua vastaavan lapun ja suorittavat siinä annetun tehtävän sille isoselle tai ohjaajalle, jolle se lapussa käsketään suorittaa. Tehtävän hyväksytysti suoritettuaan ryhmät saavat taas heittää noppia ja etsiä seuraavan lapun. Lappu #100 on kaikkein vaikeimmassa ja kekseliäimässä piilossa tai esimerkiksi hyväkuntoisen isosen selässä. Kullekin lapulle voi myös kehittää vihjeen, jos ne ovat laajalla alueella tai vaikeissa piiloissa.

30 lapun versio: Tässä versiossa lappuja on sadan sijaan 30, mutta kussakin lapussa on lause ja numerosarja, jotka on muistettava ulkoa tehtävän saamiseksi. Noppia on kahden sijaan yksi.

Kynä pulloon

Nopeuskilpailu, jossa kukin ryhmän jäsen yrittää vuorollaan saada kynän oman joukkueen pulloon. Kynä roikkuu narun päässä haarojen välissä ja se yritetään sihdata maassa olevan limupullon suusta sisään.

Hae isoselle

Ryhmäläiset hakevat isoselle jonkin raamatunkohdassa esiintyvän konkreettisen asian tai esineen, jonka jälkeen isonen näyttää seuraavan raamatunkohdan. Kohdat kannattaa näyttää kullekin ryhmälle eri järjestyksessä, etteivät muut ryhmät arvaa mitä haetaan.

2. Joh. 1:12

Joh. 8:7

Job 1:11

Ilm. 3:7

Mark. 15:36

Ps. 45:2

Sananl .27:19

Mark. 15:21

Luuk. 19:13

1. Tim. 2:9

Mark. 9:48

Suohonlaulanta

Ryhmien tulee vuoron perään laulaa jokin laulu missä esiintyy jokin eläin. Laulaminen pitää aloittaa heti oman vuoron alettua. Jos lyhyessä ajassa ei tule laulua, uppoaa ryhmä ensin polviaan myöten suohon (menevät polvilleen), ja toisesta kerrasta tippuvat kisasta kokonaan. Voidaan rajoittaa suomenkielisiin lauluihin.

AAKKOSELLINEN HAKEMISTO

Alkukirjaintarinat.....	3	Kynä pulloon.....	4	Selkäänpiirtämisviesti.....	3
Hae isoselle.....	4	Lennokkiskaba.....	2	Senat sakaisin.....	3
Halon heitto.....	1	Munanpudotus.....	1	Sikaviesti.....	1
Hernetikkutorni.....	3	Mölky.....	2	Sokkomukit.....	2
Hesari pulloon.....	2	Nippelitiedon nappulatrivia.....	3	Suohonlaulanta.....	4
Humalajuoksu.....	1	Nirepakat.....	3	Sävellyskilpailu.....	4
Imu.....	2	Pallon heitto viltille.....	2	Takaperin.....	3
Isosen kastelu.....	2	Paperitorni.....	3	Torni.....	3
Isosvisa.....	3	Pussihyppelyviesti.....	1	Tukkihumala.....	1
Jonoon järjesty!.....	4	Pyykkipoika puuhun.....	2	Tulitikun heitto.....	1
Kaaos.....	4	Saavi.....	2	Vaateketju.....	2
Kierrä isonen.....	1	Sanamyly.....	3	Vesiviesti.....	2

Alkuperäinen materiaali: Jussi Tiira

Muut tekijät: Teemu ”Stede” Hirvonen

Johanna Kahila

Teemu Pulkkinen

Kiitos: Tikkurilan Seurakunta (erityisesti VIPit ja nuokkarit!)

Anna Pöyhönen

Kane

kaikki lähteenä käytettyjen materiaalien tekijät

Haluaisitko itsekin vaikuttaa tämän materiaalin sisältöön? Se on täysin mahdollista, sillä siitä julkaistaan uusia versioita jatkuvasti.

Voit lähettää ideasi, toiveesi, piirroksesi tai palautteesi osoitteeseen jussi.tiira@isonen.net tai kirjoittaa oman juttusi suoraan Pompelipediaan osoitteessa wiki.isosten.net. Apusi ja palautteesi merkitsevät paljon!

Lähteet:

Isosille iltaohjelmamatskua –materiaali (Helsingin Mikaelin seurakunta)



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported -lisenssillä. Nähdäksesi lisenssin vieraile sivulla <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> tai lähetä kirje osoitteeseen Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

CC-BY-SA –lisenssi takaa, että voit kopioida vapaasti Pompelipossun taikalaatikosta tai käyttää sitä oman materiaalisi pohjana, kunhan mainitset lähteeksi Pompelipossun taikalaatikon.

Pompelipossu-sarjan tähän mennessä ilmestyneet osat:

[Pompelipossun taikalaatikko – Sketsit](#)

[Pompelipossun taikalaatikko – Leikit](#)

[Pompelipossun taikalaatikko – Skabat](#)

Pompelipedia – Isoswiki isosilta isosille: wiki.isosten.net

Isoset ry, Vantaa 2013