



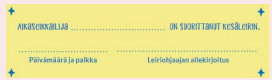






Kolmen päivän leiriohjelma

Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3
<p>Aikaseikkailija Tututustaan seikkailuun ja leirikavereihin. Suunnitellaan oma Aikaseikkailija-hahmo.</p>	<p>Hyönteishotelli Suunnitellaan ja perustetaan yhteinen yritys, joka myy hyönteishotelleja.</p>	<p>Aikahyppy Tehdään aikahyppy tulevaisuuteen. Joko pakohuoneseikkailu tai Tivoli Utopia Junior –lautapeli.</p>
<p>JULISTEESEEN</p> <p>Lisäosat koti kerros-, rivi-, omakotitalo</p>  <p>Osaamismerkit luovuus, uteliaisuus arviointikyky</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Lisäosat eläinystävä koiran, akvaario, poni</p>  <p>Osaamismerkit ryhmätötaidot, harkitsevaisuus, innostus</p> 	<p>JULISTEESEEN</p> <p>Kunnialaatta</p>  <p>Lisäosat harrastus musiikki, urheilu, video</p>  <p>Lempiruoka kala, luomulihan, sienet</p>  <p>Osaamismerkit huumori, kauneuden arvostus, kiitollisuus</p>  <p>rohkeus, innostus, sinnikkyys</p> 
60 min	60 min (+ hyönteishotellin rakentaminen)	60 min (+ lisäosien ja osaamismerkkien antaminen)

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