



SEIKKAILIJOIDEN OSALLISTUMINEN

ADVENTTIKALENTERI-
KAMPANJAAN

2017

1. vuonna
ETELÄ-ILMANSUUNTA

2. tai 3. vuonna
VARAINHANKINTA-TAITOMERKKI

ETELÄ-ILMANSUUNTA

RAHAN TULO

TAVOITE: Seikkailija ymmärtää rahan arvon ja tietää erilaisia tapoja saada rahaa lippukunnan ja joukkueen toimintaan.

KUVAUS: Seikkailijat pohtivat erilaisia tapoja tienata rahaa joukkueelle ja lippukunnalle.

KESTO: 30–60 min **PAIKKA:** Kolo

SAMMON TEHTÄVÄ

Sampo ohjaa keskustelua. Vartionjohtaja johtaa vartion työskentelyä.

TOTEUTUSVINKKI 1

Vartiot miettivät itsekseen erilaisia keinoja varainhankintaan. Keksimisen voi rakentaa pienen kisan muotoon. Tällöin vartiot saavat pisteitä keksimistään keinoista siten, että vähemmän pisteitä tulee, jos muut vartiot ovat keksineet saman asian ja enemmän, jos kukaan muu ei ole sitä ajatellut.

TOTEUTUSVINKKI 2

Joukkue toteuttaa keksimänsä varainkeruukampanjan tai esittelee koko lippukunnan kampanjaksi suunnitellun ideansa lippukunnanjohtajalle tai hallitukselle.

RAHAN MENO

TAVOITE: Seikkailija ymmärtää rahan arvon ja tietää mihin lippukunnan ja joukkueen toiminnassa kuluu rahaa.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat siihen, mihin kaikkeen joukkueen toiminnassa kuluu rahaa (kokouksissa tarvittava materiaali, retket...). Joukkue tutustuu yleisellä tasolla myös lippukunnan budjettiin ja siihen, mihin lippukunnan rahat kuluvat.

KESTO: 30-60 min **PAIKKA:** Kolo

SAMMON TEHTÄVÄ

Sampo johtaa keskustelua. Sampo valmistautuu etukäteen kokoukseen perehtymällä lippukunnan budjettiin. Vartionjohtaja johtaa vartion työskentelyä.

TOTEUTUSVINKKI 1

Seikkailijat jakautuvat vartioihin tai pienempiin ryhmiin. He keskustelelee vartioissa siitä, mihin kaikkeen joukkueen ja lippukunnan toiminnassa kuluu rahaa. Sampo jakaa jokaiselle vartiolle kasan leikki-rahaa. Vartioiden tehtävänä on jakaa nämä rahat vuositöimintaan kuuluviin kuluihin (askartelutarvikkeet, retket, nyttarit...).

TOTEUTUSVINKKI 2

Retken budjetti: Seikkailijavartiot tekevät joukkueen retkelle budjetin. He pohtivat, mitä menoja retkeen liittyy (bussiliput, ruoka, keittimen polttoaine...) ja mitä tuloja joukkueella on (retkimaksut, lippukunnan avustus, adventtikalenterien tuotto...). Seikkailijat suunnittelevat budjetin perusteella retkelle ohjelman ja ruokalistan miettimällä, mihin joukkueella on varaa (esimerkiksi voidaanko tilata pizzat lähipizzeriasta vai tehdäkö ne itse). Sampo auttaa hintojen pohdinnoissa.

VARAINHANKINTA-TAITOMERKKI

TAVOITE: Seikkailija ymmärtää rahan arvon ja sen merkityksen toimintaan. Seikkailija osallistuu varainhankintatempaukseen.

KERÄYSKOHDE

TAVOITE: Seikkailija tuntee varainhankintakampanjan taustat ja merkitykseen.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu varainhankintakampanjan taustoihin ja merkitykseen. Merkitystä pohditaan sekä seikkailijajoukkueen, lippukunnan että kampanjan kannalta (esimerkiksi osallistuminen Yhteisvastuukeräykseen ja tutustuminen sen tuotoilla tuettavaan kohteeseen tai osallistuminen adventtikalenterikampanjaan, kalenteriperinteeseen ja lippukunnan keräyskohteeseen).

KESTO: 45 min **PAIKKA:** Kolo, retki

SAMMON TEHTÄVÄ

Sammon tehtävänä on auttaa seikkailijoita pohdinnoissa eteenpäin. Sampo esittää seikkailijoille johdatteleva entä jos -kysymyksiä. Hän tutustuu etukäteen varainhankintakampanjan keräyskohteeseen ja opettaa saman tiedon myös vartionjohtajille.

TOTEUTUSVINKKI 1

Seikkailijat valmistavat kolon seinälle julisteen, jossa he esittelevät koko lippukunnalle keräyskohdetta ja sen merkitystä toiminnalle.

TOTEUTUSVINKKI 2

Seikkailijat valmistelevat lippukunnan tilaisuuteen esittelyn keräyskohteesta. Esittely voi olla esimerkiksi pieni elokuva, näytelmä tai kuvaesitys, jonka avulla seikkailijat saavat kerrottua, mihin keräys-tuotot menevät.

TOTEUTUSVINKKI 3

Entä jos? Seikkailijat pohtivat varainhankinnan merkitystä kyseiselle projektille. He kirjoittavat tarinan tai näyttelevän näytelmän siitä, millaista olisi, jos rahaa kyseisessä tapauksessa ei olisikaan. Millaista olisi elämä Yhteisvastuukeräyksen kohdemaassa tai miten lippukunnan vene pärjäisi ilman huoltoon tarkoitettuja varoja?

VARAINHANKINTAYHTEISTYÖ

TAVOITE: Seikkailija tietää kenen kanssa lippukunta tekee varainhankintayhteistyötä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu tahoihin, joiden kanssa lippukunta tekee varainhankintaa. Tahoja voi olla esimerkiksi keskusjärjestö, piiri, seurakunta, kunta tai toinen paikallinen harrastusseura.

KESTO: 45 min **PAIKKA:** Kolo, retki

SAMMON TEHTÄVÄ

Sammon tehtävänä on tutustua etukäteen varainhankinnan yhteistyökumppaneihin. Sampo voi myös kutsua heitä vieraaksi koloiltaan.

TOTEUTUSVINKKI 1

Sampo kutsuu paikalle edustajan tai edustajia niistä tahoista, joiden kanssa tai hyväksi lippukunta tekee varainhankintayhteistyötä. Kutsuttuna voi olla esimerkiksi seurakunnan Yhteisvastuukeräyksestä vastaava henkilö, SPR:n edustaja, lippukunnan tukiyhdistyksen puheenjohtaja ja niin edelleen. Vierailijoita voi pyytää valmistelemaan pienen puheenvuoron siitä, mihin varoja käytetään ja myös seikkailijoiden etukäteen valmistelemille tai tilanteessa esiinnouseville kysymyksille on hyvä jättää tilaa.

TOTEUTUSVINKKI 2

Joukkue vierailee siinä kohteessa, jonka kanssa yhteistyötä tehdään. Vartio menee tutustumaan esimerkiksi kunnantalolle ja pyytää samalla kunnan edustajaa kertomaan, millä perusteilla avustuksia eri tahoille annetaan. Joukkue voi myös käydä esimerkisi SPR:n toimiloissa ja pyytää yhdistyksen jäsentä kertomaan, mitä kaikkea vaikkapa Nälkpäiväkeräyksen rahoilla tehdään Suomessa ja ulkomailla.

MYYN TITUOTE

TAVOITE: Seikkailija osaa kertoa myymäs-tään tuotteesta. Seikkailija tuntee olonsa varmaksi myyntitilanteessa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu myytävään tuotteeseen, esimerkiksi adventtikalenteriin, myyjäispöytään tai muuhun vastaavaan lippukunnan varainhankintamuotoon.

KESTO: 30min **PAIKKA:** Kolo

SAMMON TEHTÄVÄ

Sampo hankkii paikalle myytävien tuotteiden esittelykappaleet. Hän opastaa vartionjohtajaa ja seikkailijoita selvittämään myytävän tuotteen ominaisuuksia. Sampo ohjaa ja opastaa hahmottamaan myyntitilanteen kannalta olennaiset asiat tuotteesta.

TOTEUTUSVINKKI 1

Jos myytävänä tuotteena on adventtikalenteri, vartio tekee tutkimustehtäviä kalenteripakkauksesta. Johtaja valmistelee etukäteen muutamia kysymyksiä, joihin seikkailijoiden on löydettävä vastaukset kalenteripaketista. Kysymyksinä voi olla esimerkiksi mitä kalenterin ostaja saa päälliskaupaksi, paljonko kalenteri maksaa, kenelle kalenterin tuotto menee ja niin edelleen. Kun idea on muutaman esimerkiksi jälkeen selvillä, voivat seikkailijat itse keksiä kysymyksiä. Tutkimustehtävät voi tehdä myös kilpailuna.

TOTEUTUSVINKKI 2

Vartio näyttölee mahdollisimman montaa myytävän tuotteen ostajaa. Esimerkiksi adventtikalenterin voi ostaa vaikkapa vanha mummo omaksi virkistyksekseen, tokaluokan opettaja luokan seinälle tai seurakunnan kirkkoherra partiolippukuntaa kannattaakseen.

TOTEUTUSVINKKI 3

Hankala asiakas. Yksi vartion jäsenistä esittää hankalaa asiakasta, jolle muu vartio pyrkii myymään varainhankintatuotteen tai jonka varti pyrkii saamaan lahjoittamaan keräykseen rahaa. Seikkailijoiden

tehtävänä on perustella mahdollisimman hyvin oma keräyskohde. Hankalana asiakkaana voi toimia myös vartionjohtaja tai sampo itse.

TOTEUTUSVINKKI 4

Seikkailijat tutustuvat sammon johdolla adventtikalenterien historiaan. Seikkailijat selvittävät vartioissa muun muassa kuinka kauan kalenteria on myyty, millaisia tarinoita/kuvia siinä on ollut ja pohtivat yhdessä, mitä tarkoittaa adventti.

VARAINHANKINTATEMPOUS

TAVOITE: Seikkailija ideoi erilaisia tapoja kerätä rahaa hyvään tarkoitukseen. Seikkailija suunnittelee markkinointikampanjan.

KUVAUS: Seikkailijat pohtivat vartioittain miten, missä ja milloin varainkeruuta kannattaa tehdä. Joukkue voi myös suunnitella oman mainoksen/mainoskampanjan varainkeruutaan varten.

KESTO: 30 min **PAIKKA:** Kolo, kämppä

SAMMON TEHTÄVÄ

Sammon tehtävänä on auttaa seikkailijoita pohdinnoissa eteenpäin. Sampo esittää seikkailijoille johdatteleva entä jos -kysymyksiä ja ohjaa seikkailijoita suunnitteluprosessissa.

TOTEUTUSVINKKI 1

Vartio valitsee jonkin lippukunnan perinteisen varainhankinta- tai hyväntekeväisyyskampanjan ja valmistelee siihen liittyvät mainonnan. Vartio voi esimerkiksi miettiä ja valmistella myyjäisten myyntipöydän, sijoituspaikat adventtikalenterikampanjan julisteille tai muun vastaavan kokonaisuuden.

TOTEUTUSVINKKI 2

Seikkailijat miettivät, millä tavalla joukkue tai lippukunta voisi kerätä rahaa. Rahankeräyskohteena voi olla joukkueen tai lippukunnan oma toiminta tai jokin hyväntekeväisyyskohde. Pohtia kannattaa esimerkiksi millä tavalla raha kerätään, myydäänkö jotakin, missä kerääminen/myyminen tapahtuu, miten asiasta tiedotetaan lippukuntalaisia, millainen mainoskampanja asialla voisi olla? Joukkue valitsee parhaimman idean ja toteuttaa sen sammon ja mahdollisesti muun lippukunnan avulla.

MYYNTITILANNE

TAVOITE: Seikkailija osaa toimia myynti/keräystilanteessa ja antaa tarvittaessa rahasta takaisin.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee kohteliaasta käytöstä, rahankäyttöä sekä opettelee tuntemaan myytävien tuotteidensa taustat ja hinnat.

KESTO: 45 min **PAIKKA:** Kolo

SAMMON TEHTÄVÄ

Sampo ohjaa seikkailijoita harjoittelussa sekä antaa vinkkejä myynti/keräystilanteisiin. Tarvittaessa sampo opettaa seikkailijaa antamaan rahasta takaisin.

TOTEUTUSVINKKI 1

Seikkailijat harjoittelevat myynti- tai keräyspuhetta pareittain. Toinen parista on asiakas, toinen puolestaan myyjä/kerääjä, jonka tehtävänä on esitellä myytävä tuote tai keräyskohde asiakkaalle.

TOTEUTUSVINKKI 2

Sampo voi pyytää koloiltaan paikalle seikkailijoille vieraampia henkilöitä, joiden kanssa seikkailijat voivat harjoitella myynti/keräystilannetta. Paikalle voi tulla esimerkiksi lippukunnan muuta johtajistoa tai lippukunnan äitikerho.

TOTEUTUSVINKKI 3

Jos rahasta takaisin antaminen on seikkailijoille vierasta, kannattaa sitä harjoitella oikeille tai oikeita muistuttavilla rahoilla. Seikkailijat ostavat toinen toisiltaan leikisti myytäviä tuotteita ja harjoittelevat samalla rahasta takaisin antamista. Sammon on hyvä muistuttaa myös kohteliaasta kielenkäytöstä myyntitilanteessa.

KERÄYS

TAVOITE: Seikkailija osallistuu hyväntekeväisyyskeräykseen ja ymmärtää miksi osallistuminen on tärkeää.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu jonkin hyväntekeväisyysjärjestön keräykseen esimerkiksi lipaskerääjänä. Seikkailija pohtii, miksi myös hänen panostaan tarvitaan kampanjassa.

KESTO: Ilta **PAIKKA:** Kolo

SAMMON TEHTÄVÄ

Johtajan tehtävänä on tiedottaa seikkailijoiden koteihin keräyskampanjasta ja käytännön ohjeista sen toteuttamiseen liittyen. Sampo auttaa ja kannustaa seikkailijaa hänenurakassaan. Sampo ohjaa seikkailijaa pohtimaan, miksi seikkailijan panos on projektissa tärkeä. Sampo huolehtii siitä, että turvallisuus on huomioitu keräystilanteissa.

TOTEUTUSVINKKI 1

Seikkailijat osallistuvat lipaskerääjinä esimerkiksi SPR:n keräykseen. Sampo on yhteydessä lähimpään SPR:n toimistoon ja sopii yksityiskohdista. Seikkailijat toimivat kerääjinä esimerkiksi jonkin kaupan edustalla tai ostoskeskuksessa. Sammon tehtävänä on hankkia yhdessä seikkailijoiden kanssa lupa keräämiselle kauppiaalta.

TOTEUTUSVINKKI 2

Sampo on yhteydessä läheisen seurakunnan Yhteisvastuukeräyksen yhteyshenkilöön ja sopii, millä tavalla seikkailijat voivat auttaa keräyksessä. Seikkailijat voivat esimerkiksi auttaa kahvilan ylläpidossa, keittää hernerokkaa myyntiin, kiertää lippaan kanssa tai osallistua johonkin talkooprojektiin.

LIPPUKUNNAN VARAINHANKINTA

TAVOITE: Seikkailija osallistuu varainhankintatempaukseen ja ymmärtää miksi osallistuminen tempaukseen on tärkeää.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu lippukunnan varainhankintatempaukseen esimerkiksi myymällä adventtikalentereita, leipomalla tai askartelemalla myyjäisiin, toimimalla myyjänä jollekin tuotteelle tai muulla vastaavalla tavalla. Seikkailija pohtii, miksi myös hänen panostaan tarvitaan kampanjassa.

KESTO: Ilta **PAIKKA:** Muu

SAMMON TEHTÄVÄ

Johtajan tehtävänä on tiedottaa seikkailijoiden koteihin varainhankintakampanjasta ja käytännön ohjeista sen toteuttamiseen liittyen. Sampo auttaa ja kannustaa seikkailijaa hänen urakassaan. Sampo ohjaa seikkailijaa pohtimaan, miksi seikkailijan panos on projektissa tärkeä. Sampo huolehtii siitä, että turvallisuus on huomioitu myyntitempauksissa.

TOTEUTUSVINKKI 1

Seikkailijat myyvät adventtikalentereita. Joukkue sopii keskenään joko yhteisestä myyntituokiosta esimerkiksi läheisen kaupan edustalla tai jakaa lähiseudun alueet seikkailijaparien kesken ovelta tapahtuvaa myyntiä varten.

TOTEUTUSVINKKI 2

Seikkailijat osallistuvat myyjäisiin valmistamalla yhdessä myytäviä tuotteita ja myymällä ne itse myyjäispäivänä.

WWW.ADVENTTIKALENTERI.FI

