



HÄSSÄKKÄ on työnimi isosten ohjaamille aktiivihetkille, jotka vastaavat "iltaohjelmaa", mutta ovat lyhempiä (noin 30min). Päivän aikana on yleensä kaksi isosten ohjaamaa aktiivihetkeä. Isonen valmistaa ne edellisenä päivänä ja on valmis ohjaamaan aktiivihetket silloin, kun tilanne on siihen sopiva (yleensä ennen sisällön alkua).

isosten "HÄSSÄKKÄ" on....

...KOHDERYHMÄNSÄ HUOMIOIVA

Kohderyhmä! On eri asia suunnitella ohjelmaa riparilaisille kuin varhaisnuorille tai lapsille. Hässäkän on palveltava ensisijaisesti leiriläisiä (ikäryhmä huomioon ottaen) - ei isosia!

Päivän teema! Hässäkät ovat tärkeä osa päivän kokonaisuutta. Hässäkän tehtävänä on virkistää, aktivoida ja tuottaa iloa sekä tukea päivän teemaa! Parhaimmillaan hässäkkä on osa oppimisprosessia ja se johdattaa päivän aikana käsiteltäviin aiheisiin.

Ryhmän vaihe! Ovatko he tuttuja vai tuntemattomia toisilleen? Onko ryhmä energinen vai passiivinen? Laulavainen vai hiljaisempi? Onko leirin eka vai vika päivä?

...JOKAISELLE JOTAKIN

Monipuolisuus! Hässäkät ovat monipuolisia, jotta mahdollisimman moni leiriläinen voi kokea tullessa huomioiduksi. Vanhoja tuttuja pelejä voi muunnella **mielikuvituksen avulla teemaan sopivaksi!**

Yhteishenki! Hässäkän päätavoite on nostattaa yhteishenkeä -siksi ryhmäleikkejä ja laadukkaita sketsejä suositaan. Kun ryhmä on tutumpi, voidaan mukaan ottaa myös ”kuka haluaa olla vapaaehtoinen” – pelejä.

Asenne! Isosen positiivisella asenteella ja innostavuudella on tärkeä merkitys ryhmähengen muodostumisessa. Isonen on mallinäyttävä, eli osallistuu myös itse peleihin, leikkeihin, yhteislauluihin sekä hiljentymiseen.

Rehellisyys! Isosten on oltava rehellisiä itselleen (ja toisilleen) omista taidoistaan. Kukaan ei osaa kaikkea. On etsittävä tasapaino isosporukan vahvuuksien ja leiriläisille toimivien juttujen välillä. Ihanteellisinta on, että jokainen – sekä leiriläinen että isonen- osallistuu hässäkään omien mukavuusalueidensa ja osaamisensa puitteissa.

...HYVIN SUUNNITELTU *”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty!”*

Hässäkkä on isosten tärkeä tehtävä ja lopputuloksen pitää olla niin **hyvin valmisteltu ja perusteltu**, jotta se tuntuu leiriläisestä mukavalta yhdessäololta. Hässäkän tulee aina olla **hyvän maun mukainen!** Rajatapauksia ovat esimerkiksi hengelliset vitsit, kaksimielisyys tai ruualla leikkimiseen liittyvät asiat. Alastomuutta ja rivoutta ei seurakunnan leirillä voida koskaan suosia.

Isosten tehtävänä on laatia päivän hässäköistä **kirjallinen suunnitelma**. Yleensä tämän laatii **isoiso**. Suunnitelmasta käy ilmi seuraavat asiat:

1. Hässäkän teema (nivoutuu yleensä oppisisältöön)
2. Kunkin hässäkän vastuuhenkilö eli nk. juontaja
3. Hässäkän sisältö: pelit, leikit, sketsit, laulut
4. Eri toimintojen vastuuhjaajat (vastaa myös turvallisuudesta!)
5. Arvio ajasta, jonka kukin ohjelmanumero vaatii (yksi hässäkkä n. 30min)
6. Takatasku-pelit, jos jääkin ylimääräistä aikaa

Hyväksytä ohjaajalla! Suunnitelma hyväksytetään **AINA** ohjaajalla, jolla on myös oikeus ja velvollisuus muokata sitä tarvittaessa!

Tarvikkeet! Muista haalia kaikki tarvittavat välineet **AJOISSA** valmiiksi ja käden ulottuville (roolivaatteet, laulukirjat, tilan järjestely, ohjelman runko jne.)

...TEKIJÄNSÄ NÄKÖINEN

Vanhat klassikot! Perinteillä on oma paikkansa. Ne ovat usein ajan saatossa hyväksi hioutuneita ja toimiviksi todettuja. Toisaalta osa niistä saattaa olla jo aikansa eläneitä tai ns. ”nähtyjä”.

Uudet ideat! Aina tervetulleita! Niistä saattaa jopa syntyä uusi klassikko! Vaatii enemmän aikaa suunnittelua ja harjoittelua – tosin riskinotto tässä on suotavaa! Tuo ideasi rohkeasti esille!

IDEOITA JA NIKSEJÄ HÄSSÄKKÄÄN!

Pidemmät erikoishässäkät! Leirillä on myös tilaa pidemmille erikoishässäköille. Se voi olla esimerkiksi **teemailta, vaellus, nuotio-ilta, rastirata tai gaala-illallinen**. Esimerkiksi rukoushelmi-rastirata (hiljaisuuden vaellus), liikunnallinen tai kädentaitoihin liittyvä ilta jne.

Lastenleirien iltaohjelmat! Erityisesti lastenleireillä hässäkkä on tavallisesti yksi pidempi kerta, joka päättää päivän mukavalla yhdessäololla (45-60min). Lastenleirien hässäkkää kutsutaan **iltaohjelmaksi**.

Jatko! Kannattaa pohtia, kuinka **sitoo** eri päivien teemoja yhteen. Esimerkiksi **jatkosketsit tai jatkonäytelmät!**

Leirin eka ilta! Ensimmäinen päivä antaa leiriläiselle ratkaisevan **ensivaikutelman** siitä, millaista on olla rippileirillä. Huomioi seuraavaa:

1. Panosta toimivimpiin juttuihin sekä hyvän kokonaistunnelman luomiseen.
2. Sketseissä on oltava hyvät vitsit, eikä jatkosarjoja voi aloittaa.
3. Leikkien on oltava lyhyitä ja sellaisia, että jokainen pääsee tekemään yhtä aikaa. Pitkäkestoiset tutustumisleikit, joissa yksi puhuu vuorollaan muiden kuunnellessa, saattavat olla pahimmillaan tunnelmantappajia. Käytä näitä siis vain perustellusti ja harkiten!
4. Lauluksi kannattaa valita helppoja kappaleita, jotta laulaminen alkaisi tuntua luontevalta. Älä säikähdä, jos porukka aristelee laulamista. **Laula itse kovemmin!**

Leirin vika ilta! On upeaa, jos leiristä jää hyvä maku suuhun. Viimeinen ilta on usein leiritunnelman kohottamisen ja **erityisen panostuksen paikka**. Leiriläiset osaavat itsekin odottaa jotain tavallisuudesta poikkeavaa. Tässä on kuitenkin mahdollisuus ampua pahasti yli ja saada aikaan päinvastainen vaikutus kuin toivottiin. Muista siis seuraavat:

1. Leiri ei pääty viimeiseen iltaan! Seuraava päivä on vielä oikeaa leiriä. Kovaa viimeisen illan hehkuttamista kannattaa välttää, jottei leirin viimeisestä päivästä jää paha maku suuhun.
2. Leirin johtajan kokemusta on kuunneltava! Isosen on ymmärrettävä, jos leirin vetäjä ei halua mitään erityisiä tempauksia viimeiseen iltaan. Erityisohjelmille annettuja aikarajoja ja muita ohjeita on ehdottomasti noudatettava.
3. Valvomista on vältettävä.
4. Leirin loppuminen on joillekin tunteellinen asia. Jos on havaittavissa, että eroa ja ikävää aletaan tuoda esiin, isosen ei pidä millään toiminnoilla korostaa sitä. Tämän vuoksi esimerkiksi kynttilärinkejä ja leiriläisten tunnelmointiporukoita on syytä käyttää vain perustellusti ja harkiten. Isosen ammattitaitoa on nähdä kokonaisuus.