



OFS
Olympics of Sustainability

The Green Playbook

*“Vaiheittainen opas kestävään kehitykseen painottuvan
nuorten urheilutapahtuman järjestämiseen”*

WP2

Tuotos 2.2

Kehittäjä: Finlands Svenska Idrott (FSI), kesäkuu 2026



Co-funded by
the European Union

Sisällysluottelo

Julkaisun tiedot.....	4
Näin käytät Green Playbook julkaisua.....	5
Kenelle Green Playbook on tarkoitettu?.....	5
Mitä Green Playbook sisältää?.....	6
Luku 1: OofS-menetelmä ja sen taustalla olevat periaatteet.....	7
1.1 Mitä ovat Olympics of Sustainability?.....	7
1.2 Siksi tämä lähestymistapa.....	7
1.3 Kolme vaihetta.....	8
1.4 Sidosryhmien keskeiset näkemykset.....	9
1.5 Green Badge -tunnus ja pelillistämisen rooli.....	10
Luku 2: Vaiheittainen opas OofS-tapahtuman suunnitteluun.....	11
2.1 Suunnittelun aikajana.....	11
2.2 Tapahtumapaikan valinnan tarkistuslista.....	12
2.3 Henkilöstö ja vapaaehtoiset.....	12
Luku 3: Kilpailumalli ja pisteytysjärjestelmä.....	13
3.1 Joukkueen kokoonpanon säännöt.....	13
3.2 Esimerkki ohjelman rakenteesta.....	14
3.3 Lopullinen sijoitus.....	14
3.4 Green Badge -tunnustus.....	15
Luku 4: Aktiviteettiluettelo.....	17
4.1 Asioita, mitä harkita kaikissa aktiviteeteissa.....	17
4.2 Aktiviteettien valikointi.....	17
OSA A: ECO GAMES (SDE:n kehittämät).....	18
OSA B: TÄYDENTÄVÄT AKTIVITEETIT (Konsortion kumppaineiden tuottama)..	21
Luku 5: Osallisuuden, saavutettavuuden ja turvallisuuden varmistaminen käytännössä.....	25
5.1 Osallistavan toiminnan suunnittelu.....	25
5.2 Saavutettava ja osallistava tapahtuman toteutus.....	26
5.3 Turvallinen toiminta ja hyvinvointi.....	28
5.4 Oppiminen ja jatkuva kehittäminen.....	29
Luku 6: Viestinnän ja markkinoinnin opas.....	30
6.1 Aikataulu.....	30
6.2 Keskeiset viestit.....	30
6.3 Erasmus+ -ohjelman näkyvyysvaatimukset.....	31
6.4 Menetelmän käyttö hankkeen jälkeen.....	32
Luku 7: Arviointikehys.....	33
7.1 Mitä arvioida.....	33
7.2 Tiedonkeruuvälineet.....	33
7.3 Tapahtumaraporttipohja.....	34
Luku 8: Budjetointi, kestävä toteutus ja resurssien hallinta.....	36

8.1 Arvioitu budjetti kansalliselle OofS-tapahtumalle.....	36
8.2 Budjetointi yhdenvertaisuuden ja saavutettavuuden tukemiseksi.....	36
8.3 Kestävä ja resurssitehokas tapahtuman järjestäminen.....	37
Luku 9: Jatkuva kehittäminen ja tulevaisuuden kehityssuunnat.....	38
9.1 Testaa, opi ja kehitä.....	38
9.2 Jaa kokemuksesi.....	38
9.3 Sovella ja laajenna.....	38
Lähdeluettelo.....	40
Liitteet: Käyttövalmiit lomakepohjat.....	42
Liite A: Joukkueen ilmoittautumislomake.....	42
Liite B: Pisteytyslomake.....	43
Liite C: Green Badge tarra.....	44
Liite D: Ennakko- ja jälkikyselyn kysymykset.....	44
Liite E: Tapahtumaraporttipohja (runko).....	45
Liite F: Ekotietovisan kysymykset.....	46

Julkaisun tiedot

Projekti	Olympics of Sustainability: Winning for Health and Planet (OofS)
Hankeohjelma	Erasmus+ Sport, ERASMUS-SPORT-2025-SCP
Tuotos	D2.2 - The Green Playbook
Työpaketti	WP2, The OofS e-Paper and Green Playbook
Työpaketin johtaja	Finlands Svenska Idrott (FSI)
Laatinut	Finlands Svenska Idrott (FSI)
Avustavat tahot	MoF (Portugali), PJA (Portugali), SDE (Slovenia), MoP (Espanja)
Versio	2.0 (tarkistettu, täsmennetty lopullisen kyselyn aineistolla)
Päivämäärä	Kesäkuu 2026
Levitys	Julkinen
Lisenssi	CC BY 4.0

Näin käytät Green Playbook julkaisua

Green Playbook on tarkoitettu kaikille, jotka haluavat järjestää kestävään kehitykseen painottuvan nuorten urheilutapahtuman, olitpa sitten kunnan edustaja, urheiluseura, oppilaitos, kansalaisjärjestö tai muu järjestö. Oppaan hyödyntäminen ei edellytä aiempaa kokemusta ja tietämystä kestävästä kehityksestä tai tapahtumien järjestämisestä.

Green Playbook perustuu neljään läpileikkaavaan periaatteeseen, joiden tulisi ohjata jokaista Olympics of Sustainability (OoFS) -tapahtumaa:

- **Kestävä kehitys** – ympäristövaikutusten minimointi ja kestävien elämäntapojen edistäminen.
- **Osallisuus ja saavutettavuus** – varmistetaan, että kaikki nuoret voivat osallistua sukupuolesta, vammasta, taustasta, identiteetistä tai sosioekonomisesta tilanteesta riippumatta.
- **Turvallisuus ja hyvinvointi** – luodaan osallistujia kunnioittavia, arvostavia ja turvallisuutta edistäviä ympäristöjä.
- **Nuorten osallistaminen** – nuoret ovat mukana paitsi osallistujina myös suunnittelijoina, kehittäjinä ja tapahtuman toteuttajina.

Nämä periaatteet tulisi ottaa huomioon kaikissa Olympics of Sustainability -tapahtumien suunnittelu-, toteutus- ja arviointivaiheissa.

Green Playbook on suunniteltu joustavaksi ja helposti sovellettavaksi. Järjestäjiä kannustetaan mukauttamaan aktiviteetteja, viestintää, käytännön järjestelyjä ja osallistumisen tapoja oman paikallisen toimintaympäristönsä tarpeisiin säilyttäen kuitenkin kestävyuden, osallisuuden ja nuorten osallistamisen keskeiset periaatteet. Tämä julkaisu on saatavilla englanniksi, portugalksi, suomeksi, sloveeniksi ja espanjaksi. Kaikki versiot ovat ladattavissa maksutta OoFS-hankkeen verkkosivuilta.

Kenelle Green Playbook on tarkoitettu?

- Kuntien liikunta- ja nuorisopalveluille, jotka suunnittelevat yhteisötapahtumia.
- Urheiluseuroille ja valmentajille, jotka haluavat sisällyttää kestävä kehityksen osaksi toimintaansa.
- Kouluille ja oppilaitoksille, jotka integroivat kestävä kehityksen koululiikuntaan.
- Nuorisojärjestöille ja kansalaisjärjestöille, jotka järjestävät toimintaa 15–19-vuotiaille nuorille.
- Tapahtumajärjestäjille, jotka etsivät toimivaksi todettua ja helposti monistettavaa tapahtumamallia.

- Organisaatioille, jotka työskentelevät aliedustettujen tai haavoittuvassa asemassa olevien nuorten parissa.
- Yhteisöille ja järjestöille, jotka edistävät kestäväää kehitystä, osallisuutta tai aktiivista kansalaisuutta.

Mitä Green Playbook sisältää?

- **Luku 1:** OofS-menetelmä ja sen taustalla olevat periaatteet
- **Luku 2:** Vaiheittainen opas OofS-tapahtuman suunnitteluun
- **Luku 3:** Kilpailumalli ja pisteytysjärjestelmä
- **Luku 4:** Aktiviteettiluettelo – kestävään kehityksen haasteet
- **Luku 5:** Osallisuuden, saavutettavuuden ja turvallisuuden varmistaminen käytännössä
- **Luku 6:** Viestinnän ja markkinoinnin opas
- **Luku 7:** Arviointikehys
- **Luku 8:** Budjetointi, kestävä toteutus ja resurssien hallinta
- **Luku 9:** Jatkuva kehittäminen ja tulevaisuuden kehityssuunnat

Liitteet: Valmiiksi käytettävät pohjat ja mallit (rekisteröinti, pisteytys, tarkistuslistat, todistukset).

Onnistumista ei arvioida pelkästään osallistujamäärien tai kilpailutulosten perusteella, vaan myös sen mukaan, kokevatko nuoret kuuluvansa joukkoon, voivansa vaikuttaa, olevansa turvassa ja saavatko he innostusta toimia kestävämmän tulevaisuuden hyväksi.

Luku 1: OofS-menetelmä ja sen taustalla olevat periaatteet

1.1 Mitä ovat Olympics of Sustainability?

Olympics of Sustainability (Oofs) on innovatiivinen toimintamalli, joka yhdistää nuorten liikunnan, kestävän kehityksen ja aktiivisen osallistumisen innostavien aktiviteettien ja kilpailujen avulla. Siinä 15–19-vuotiaiden nuorten joukkueet kilpailevat paitsi urheilullisesta menestyksestä myös sitoutumisestaan kestäväan kehitykseen. Joukkueet keräävät pisteitä liikunta ja kestäväan kehityksen aktiviteetista samaan aikaan kun he etenevät kohti Green Badge -tunnustuksen saavuttamista.

Toimintamalli perustuu **neljään keskeiseen periaatteeseen**:

- **Liikunta myönteisen muutoksen alustana:** Liikunta toimii ympäristökasvatuksen ja myönteisen käyttäytymisen muutoksen välineenä, ei pelkästään terveyden edistämisen tai kilpailun näkökulmasta.
- **Pelillistäminen lisää sitoutumista sekä kannustaa yhteistyöhön ja oppimiseen:** Green Badge, joukkuekohtaiset haasteet sekä kilpailua ja yhteistyötä yhdistävä toimintamalli tekevät kestävästä kehityksestä innostavaa, konkreettista ja palkitsevaa.
- **Yksinkertaisuus mahdollistaa mallin laajan käyttöönoton:** OofS-toimintamallin jokainen osa on suunniteltu niin, että mikä tahansa organisaatio voi toteuttaa sen vähäisellä ulkopuolisella tuella tätä julkaisua ensisijaisena oppaanaan hyödyntäen.
- **Osallisuus luo vaikuttavuutta:** OofS-toimintamalli on suunniteltu ollakseen saavutettava, osallistava ja merkityksellinen erilaisista taustoista, erilaisilla kyvyillä ja eri identiteeteillä oleville nuorille. Osallistuminen, yhteenkuuluvuuden tunne ja yhdenvertaiset mahdollisuudet ovat kestäväan ja osallistavan tapahtumakokemuksen keskeisiä lähtökohtia.

1.2 Siksi tämä lähestymistapa

OofS-menetelmä perustuu Portugalissa, Suomessa, Sloveniassa ja Espanjassa toteutettuihin aineistopohja tutkimuksiin, sidosryhmäkyselyihin ja haastatteluihin. Lisäksi se hyödyntää aiempaa todisteita nuorten osallistumisesta, kestäväan kehityksen kasvatuksesta sekä liikuntaan osallistumisesta. OofS-toimintamallin kehittämistä tukevia keskeisiä havaintoja ovat:

- 45 % eurooppalaisista ei harrasta liikuntaa lainkaan (Eurobarometer 2022). OofS-toimintamallin tavoitteena on kannustaa liikunnan harrastamiseen tekemällä siitä merkityksellistä ja kytkemällä se laajempiin yhteiskunnallisiin tavoitteisiin.
- Yli 90 % eurooppalaisista nuorista on huolissaan ilmastonmuutoksesta, mutta vain harvat toimivat sen eteen järjestelmällisesti (Eurobarometer 2020). OofS pyrkii kaventamaan kuilua tietoisuuden ja toiminnan välillä tarjoamalla kokemuksellista, liikuntaan perustuvaa oppimista.
- Kaikissa neljässä kumppanimaassa sidosryhmät nostivat esiin tarpeen käytännönläheisille työkaluille ja selkeille toimintamalleille, joiden avulla kestävä kehitys voidaan integroida nuorten liikuntatoimintaan ja tapahtumiin.
- Valtaosa kyselyyn vastanneista sidosryhmistä piti pelillisiä ja yhteistyöhön perustuvia toimintatapoja tehokkaana keinona innostaa nuoria osallistumaan.
- Sidosryhmät korostivat, että kestävä kehityksen aloitteiden tulee olla kaikkien nuorten saavutettavissa sukupuolesta, vammasta, sosioekonomisesta taustasta tai muista henkilökohtaisista olosuhteista riippumatta. Tämän vuoksi osallisuus ja saavutettavuus on sisällytetty koko OofS-menetelmään, ja ne muodostavat keskeiset periaatteet toimintojen suunnittelussa ja toteutuksessa.

1.3 Kolme vaihetta

Saavutettavuus, osallisuus, turvallisuus ja nuorten osallistuminen tulee huomioida tapahtuman suunnittelun, toteutuksen ja arvioinnin kaikissa vaiheissa. Järjestäjiä kannustetaan sisällyttämään nämä periaatteet tapahtumaprosessin jokaiseen vaiheeseen.

Jokainen OofS-tapahtuma etenee **kolmessa vaiheessa**:

Vaihe	Aikajana	Keskeiset toimenpiteet
Valmistelu	12–4 viikkoa aikaisemmin	Määrittele tapahtuman konsepti, osallista nuoret suunnitteluun, rekrytoi joukkueet, varmista tapahtumapaikka tai -paikat, valmistelevat aktiviteetit, kouluta henkilöstö ja vapaaehtoiset, huolehdi saavutettavuus- ja osallisuustoimenpiteistä sekä viesti ja markkinointi tapahtumaa.

Vaihe	Aikajana	Keskeiset toimenpiteet
Tapahtumapäivä	Kilpailupäivä	Osallistujien vastaanotto ja perehdytys, urheiluaktiviteetit, kestävän kehityksen aktiviteetit, pisteytys, Green Badge -tunnustuksen jakaminen sekä päätöstilaisuus.
Seuranta	1–4 viikon jälkeen	Kerää palautetta, analysoi tulokset, arvioi osallisuus- ja saavutettavuustoimenpiteiden toteutumista, laadi tapahtumaraportti, huomioi osallistujat ja suunnittele seuraavat vaiheet.

1.4 Sidosryhmien keskeiset näkemykset

Tämä julkaisu on muotoiltu OoFS-hankkeen sidosryhmätutkimuksesta laaditun e-paperin pohjalta. Tutkimusaineisto koostuu **62 kyselyvastauksesta** ja **20 haastattelusta**, jotka on kerätty ja tehty Portugalissa, Suomessa, Sloveniassa ja Espanjassa. Kaikki suunnitteluratkaisut perustuvat käytännön toimintaympäristöistä kerättyyn tutkimusnäyttöön:

Sidosryhmien näkemykset	Miten näkemys vaikutti julkaisuun
Organisaatiot tarvitsevat käytännönläheisiä ja helposti hyödynnettäviä kestävän kehityksen resursseja.	Vaiheittaiset pohjat, tarkistuslistat ja valmiit toimintakuvaukset ovat sisällytetty läpi julkaisuun.
Sidosryhmät korostivat toistuvasti tarvetta käytännöllisille työkaluille, kuten malleja, esimerkkejä, tarkistuslistoja ja toteutusohjeita.	Luku 2 sisältää 12-viikon suunnitteluajankäytön, tapahtumapaikan tarkistuslistan ja henkilökunta ohjeistuksen.
Sidosryhmät korostivat kilpailun, yhteistyön ja oppimisen tasapainottamisen merkitystä nuorten osallistamisessa.	Aktiviteetit on suunniteltu pelillisinä kilpailuina, joissa huomioidaan ja palkitaan sekä osallistuminen että yhteistyö.
Koulut tunnistettiin usein tärkeiksi yhteistyökumppaneiksi, kun tavoitteena oli tavoittaa 15–19-vuotiaita nuoria.	Yhteistyö koulujen kanssa on keskeinen osa nuorten tavoittamis- ja rekrytointistrategiaa.
Rahoitukseen ja muihin resursseihin liittyvät haasteet tunnistettiin merkittäviksi esteiksi toimintamallin toteutukselle.	Luku 8 sisältää ohjeita budjetointiin, kustannuksia vähentäviä toimenpiteitä sekä suosituksia osallistumisen pitämiseksi kohtuuhintaisena.
Monet vastaajat ilmoittivat, että heidän tietämyksensä ja kokemuksensa kestävän kehityksen integroimisesta urheilutoimintaan olivat rajalliset.	Tämä julkaisu on suunniteltu käytännönläheiseksi itsepalveluoppaaksi, jota voidaan hyödyntää ilman aiempaa asiantuntemusta.
Osallisuus, saavutettavuus ja merkityksellinen osallistuminen tunnistettiin tärkeiksi menestystekijöiksi.	Julkaisussa sekä erityisesti luvussa 5 on erillistä ohjeistusta osallisuudesta, saavutettavuudesta ja turvallisuudesta.
Kumppanuudet ja eri sektoreiden välinen yhteistyö korostuivat olennaisina tekijöinä pitkäjänteisen toteutuksen kannalta.	Julkaisu kannustaa järjestäjiä tekemään yhteistyötä koulujen, kuntien, urheilujärjestöjen ja yhteisöjen muiden toimijoiden kanssa tapahtumien suunnittelussa ja toteutuksessa.
Nuoret ovat pääosin tietoisia kestäväyyteen liittyvistä haasteista, mutta heiltä puuttuu usein mahdollisuuksia siirtää tieto käytännön teoiksi.	OoFS-malli yhdistää urheiluun ja kestävään kehitykseen liittyviä haasteita kannustaakseen käytännön toimintaan ja kokemukselliseen oppimiseen.

1.5 Green Badge -tunnus ja pelillistämisen rooli

OofS-malli hyödyntää pelillistämistä kannustaakseen nuoria osallistumaan, sitoutumaan ja tekemään kestäväään kehitykseen liittyviä tekoja.

Green Badge -tunnus myönnetään joukkueille, jotka osoittavat vahvaa sitoutumista kestävyteen koko tapahtuman ajan. Vaikka tapahtuman kokonaispisteitys perustuu aktiviteeteista ja bonushaasteista saatuihin pisteisiin, Green Badge nostaa ympäristösaavutukset esiin itsenäisenä onnistumisena.

Green Badge -rajan saavuttavat joukkueet osoittavat ympäristötiedon lisäksi myönteisiä toimintatapoja, yhteistyökykyä ja sitoutumista tapahtuman kestäväan kehityksen tavoitteisiin.

Green Badge voidaan saavuttaa joukkueen lopullisesta sijoituksesta riippumatta. Näin ympäristövastuullisuus tunnustetaan ja sitä juhlistetaan osallistumisen, tiimityön ja urheilusuoritusten rinnalla.

Miten Green Badge edistää muutosta

- **Näkyvä tunnustus:** Konkreettinen ja jaettava saavutus, joka vie kestäväan kehityksen viestiä eteenpäin myös tapahtumapäivän ulkopuolella.
- **Saavutettava tavoite:** Green Badge on suunniteltu haastavaksi mutta saavutettavaksi tavoitteeksi, joka kannustaa osallistumiseen ja pitkäjänteiseen tekemiseen ilman, että se lannistaa joukkueita.
- **Tiimiperustainen vastuu:** Tunnustus ansaitaan yhdessä joukkueena, mikä vahvistaa yhteistyötä, yhteistä vastuunkantoa ja toisten tukemista koko tapahtuman ajan.
- **Tunnustus kilpailun ulkopuolella:** Joukkueet voivat saavuttaa Green Badgen riippumatta lopullisesta sijoituksestaan. Näin ympäristövastuullisuus ja myönteiset toimintatavat tunnustetaan ja niitä arvostetaan osana tapahtuman onnistumista.

Luku 2: Vaiheittainen opas OofS-tapahtuman suunnitteluun

2.1 Suunnittelun aikajana

Seuraava aikajana toimii viikoittaisena oppaana OofS-tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen. Sovita aikataulu paikallisiin olosuhteisiin, käytettävissä olevaan kapasiteettiin ja resursseihin sekä määritä roolit niiden mukaisesti.

Milloin	Mitä	Kuka
12 viikkoa ennen	Kokoa järjestäjätiimi. Määrittele tapahtuman ajankohta, kesto ja tapahtumapaikka.	Tapahtumakoordinaattori
10 viikkoa ennen	Varaa tapahtumapaikka. Varmista käytettävissä olevat urheilu- ja ulkotilat. Tarkista saavutettavuuteen ja osallisuuteen liittyvät harkinnat.	Logistiikan johtaja
8 viikkoa ennen	Suunnittele toimintaohjelma tämän tiedoston luvun 4 pohjalta. Valitse aktiviteetit (sekä urheilu, että kestävän kehityksen aktiviteetteja). Ota nuoret mukaan aktiviteettien suunnitteluun ja testaamiseen aina kun se on mahdollista.	Aktiviteettikoordinaattori
8 viikkoa ennen	Aloita joukkueiden rekrytointi. Ota yhteyttä kouluihin, urheiluseuroihin ja nuorisjärjestöihin. Etsi nuoria lähettiläitä tai vapaaehtoisia, jotka voivat tukea tapahtuman viestintää ja toteutusta. Hyödynnä liitteessä A olevaa ilmoittautumislomaketta.	Rekrytointivastaava
6 viikkoa ennen	Käynnistä viestintäkampanja. Hyödynnä luvussa 6 olevia sosiaalisen median mallipohjia. Jaa digitaalista viestintämateriaalia.	Viestintä
6 viikkoa ennen	Rekrytoi ja perehdytä tuomarit, kestävän kehityksen arvioijat sekä vapaaehtoiset (vähintään 2 henkilöä jokaista toimintapistettä kohden).	Tapahtumakoordinaattori
4 viikkoa ennen	Sulje joukkueiden ilmoittautuminen. Vahvista osallistujamäärät ja joukkuekokoonpanot osallistumisohjeiden mukaisesti.	Rekrytointivastaava
4 viikkoa ennen	Valmistele kaikki materiaalit: pisteytyslomakkeet, Green Badge tarrat, kierrätysastiat, tietovisakortit ja muut tarvittavat tarvikkeet.	Logistiikan johtaja
2 viikkoa ennen	Lähetä tietopaketti kaikille ilmoittautuneille joukkueille: aikataulu, säännöt, mukaan otettavat varusteet, kuljetusvaihtoehdot sekä tiedot kestävyyydestä ja saavutettavuudesta.	Viestintä
1 viikkoa ennen	Tee viimeinen tapahtumapaikan tarkistus. Harjoittele aktiviteettien etenemistä. Perehdytä kaikki työntekijät ja vapaaehtoiset. Varmista kestävän kehityksen mukaiset ja kaikille sopivat tarjoiluvaihtoehdot.	Kaikki tiimit
Tapahtumapäivä	Toteuta ohjelma. Dokumentoi tapahtuma valokuvien ja videon varmistamiseksi, että asianmukaiset suostumusmenettelyt on toteutettu. Toteuta osallistujakyselyt. Myönnä Green Badge -tunnustukset.	Kaikki tiimit

2.2 Tapahtumapaikan valinnan tarkistuslista

Seuraavat asiat ovat suositeltavia:

- Riittävästi sisä- ja/tai ulkotilaa valittujen aktiviteettien turvalliseen toteuttamiseen.
- Mahdollisuus käyttää sisätiloja varavaihtoehtona huonon sään varalta.
- Esteettömyys kaikille osallistujille, mukaan lukien kulkureitit, pukuhuoneet, wc-tilat, pysäköintialueet, aktiviteettialueet ja katsojapaikat.
- Hyvät kulkuyhteydet julkisilla liikennevälineillä, pyörällä, kimppakyydeillä tai kävellen sekä osallistujille etukäteen tarjottavat selkeät matka- ja saavutettavuustiedot.
- Juomaveden ja sähkön saatavuus tapahtuman käytännön järjestelyjä varten.
- Lupa taimien istuttamiseen tai luontoon liittyvien aktiviteettien toteuttamiseen (tarvittaessa).
- Tila keskitetylle ilmoittautumis- ja infopisteelle sekä alue avaus- ja päätöstilaisuuksia varten.
- Jätehuollon järjestelyt, kuten kierrätysastiat ja jätteiden lajittelupisteet.
- Rauhallinen tila osallistujille, jotka tarvitsevat tauon melusta, toiminnasta tai aistiärsykkeistä.
- Turvallinen ympäristö, jossa on ensiapumahdollisuus, hätätilanteiden toimintamenettelyt ja nimetyt turvallisuudesta vastaavat yhdyshenkilöt.
- Tilaa selkeille opasteille ja saavutettaville viestintämateriaaleille.

2.3 Henkilöstö ja vapaaehtoiset

Alla esitetty henkilöstörakenne perustuu Olympics of Sustainability -hankkeen tapahtumissa käytettyihin resursseihin. Järjestäjiä kannustetaan mukauttamaan rooleja, vastuualueita ja henkilöstömäärää oman tapahtumansa koon, toteutustavan ja paikallisten olosuhteiden mukaan. Pienemmissä tapahtumissa useita rooleja voidaan yhdistää yhdelle henkilölle, kun taas suuremmat tapahtumat voivat edellyttää lisähenkilöstöä ja vapaaehtoisia. Esimerkki OoFS-tapahtuman henkilöstörakenteesta, kun mukana on 6–10 joukkuetta (30–50 osallistujaa):

Rooli	Kuinka monta?	Vastuualueet
Tapahtumakoordinaattori	1	Yleinen hallinnointi, aikajana, päätöksenteko
Aktiviteettikoordinaattori	1	Johtaa aktiviteettien ohjelmaa, ohjeistaa eri asemien/ohjelmanumeroiden johtajia
Tuomarit	4–6	Pisteyttää joukkueiden suoritukset kaikilla toimipisteillä.
Yhdenvertaisuus- ja turvallisuusasioiden yhdyshenkilö	1	Tukee osallistujia, vastaa huolenaiheisiin ja edistää turvallista, saavutettavaa ja vastaanottavaa toimintaympäristöä. Pienemmissä tapahtumissa tämä rooli voidaan yhdistää toiseen henkilöstötehtävään.
Rekisteröinti / Infotiski	1–2	Toivottaa osallistujat tervetulleiksi ja merkitsee heidät saapuneiksi, jakaa tarvittavat materiaalit, vastaa kysymyksiin.
Viestintä / Media	1	Kuvat, videot, sosiaalinen media, dokumentointi ja kuvaus- ja julkaisulupien hallinta.
Ensiapu	1	Paikan päällä päivystävä ensiapu ja hätätilanteisiin reagointi (pakollinen).
Vapaaehtoiset	4–6	Avustaa toimintapisteiden toteutuksessa, osallistujien opastuksessa, logistiikkatehtävissä sekä tapahtuman pystytyksessä ja purkamisessa.

Luku 3: Kilpailumalli ja pisteytysjärjestelmä

Kilpailurakennetta suositellaan käytettäväksi parillisella joukkueäärällä (esim. 6–10 joukkuetta, 30–50 osallistujaa).

3.1 Joukkueen kokoonpanon säännöt

Sääntö	Vaatimukset
Joukkueen koko	5 osallistujaa per joukkue (ei enemmän, eikä vähemmän)
Moninaisuus ja osallisuus	Joukkueita kannustetaan heijastamaan monimuotoisuutta ja sisältämään vähintään kaksi tyttöä tai nuorta naista. Mukaan toivotaan osallistujia erilaisista taustoista, kokemuksista ja lähtökohdista.
Ikäjakaus	15–19-vuotta
Osallistuminen	Joukkueilta odotetaan osallistumista kaikkiin aikataulutettuihin aktiviteetteihin.
Osallistumismaksu	Osallistuminen on ilmaista kaikille joukkueille.

Järjestäjiä kannustetaan luomaan osallistava toimintaympäristö ja tukemaan aktiivisesti aliedustettujen ryhmien osallistumista, mukaan lukien tytöt ja nuoret naiset, vammaiset nuoret, HLBTQ+ nuoret, maahanmuuttajataustaiset nuoret sekä nuoret, jotka kohtaavat sosioekonomisia esteitä. Tämä voi tarkoittaa yhteistyötä sellaisten organisaatioiden kanssa, jotka ovat jo tiiviissä yhteydessä näihin aliedustettuihin ryhmiin.

3.2 Esimerkki ohjelman rakenteesta

Tyypillinen OofS-tapahtuma saattaa sisältää:

Kategoria	Esimerkki maksimipistemäärästä
Urheiluaktiviteetit	200 pistettä (2 stations)
Kestävän kehityksen aktiviteetit	300 pistettä (3 stations)
Kestävä kuljetusbonus	50 pistettä
Käytösbonus*	50 pistettä
Kestävän kehityksen tietovisa	50 pistettä
Kokonaispistemäärä	650 pistettä

* Käytösbonus myönnetään joukkueelle, joka edistää tapahtuman aikana kunnioittavaa, osallistavaa ja positiivista ilmapiiriä. Käytösbonus jaetaan jokaisella toimintapisteellä (10 pistettä per toimintapiste), mikäli joukkue täyttää arviointikriteerit. Arvioinnin suorittaa toimintapisteen tuomari.

Tämä rakenne korostaa entistä vahvemmin kestävän kehityksen oppimista ja ympäristötekoja säilyttäen samalla urheilun keskeisenä osana tapahtumaa. Järjestäjät voivat mukauttaa aktiviteettien määrää ja sisältöä paikallisten olosuhteiden ja tapahtuman tavoitteiden mukaan, kunhan OofS-viitekehyksen yleiset pisteytysperiaatteet säilyvät.

3.3 Lopullinen sijoitus

Osallistuvien joukkueiden lopullinen sijoitus määräytyy tapahtuman aikana kerättyjen kokonaispisteiden perusteella.

Kukin toimintapiste jakaa pisteitä luvussa 4 esitettyjen arviointikriteerien mukaisesti. Jotta pisteytys olisi mahdollisimman yhdenmukainen eri

tapahtumissa, toimintapisteet tulee suunnitella siten, että niistä on mahdollista saada enintään 100 pistettä. Lisäksi joukkueet voivat ansaita lisäpisteitä tapahtumaohjelmaan sisältyvistä bonusaktiviteeteista ja -haasteista.

Kokonaispistemäärä = tapahtuman aikana ansaitut pisteet

Voittajajoukkueen on ansaittava myös Green Badge -tunnus. Tasapistetilanteessa korkeammalle sijoittuu joukkue, jonka Green Score (ks. kohta 3.4) on suurempi.

3.4 Green Badge -tunnustus

Green Badge on OofS-tapahtuman tunnustus, joka myönnetään joukkueelle osoituksena sitoutumisesta ympäristövastuuseen ja kestävän kehityksen edistämiseen tapahtuman aikana.

Green Badge myönnetään tarrana. Tunnuksen ulkoasu on esitetty liitteessä C, ja se tulee toteuttaa OofS visuaalisen ilmeen mukaisesti.

Green Badge on riippumaton tapahtuman kokonaiskilpailun sijoituksista. Joukkue voi ansaita Green Badge -tunnustuksen, vaikka se ei voittaisi kilpailua. Näin ympäristövastuullisuus saa ansaitsemansa tunnustuksen urheilullisen osallistumisen ja kilpailumenestyksen rinnalla.

Green Score

Green Badge -tunnustus perustuu joukkueen Green Score -pistemäärään, joka kuvaa sen suoriutumista kestävään kehitykseen liittyvissä tehtävissä ja haasteissa.

Green Score muodostuu seuraavista osa-alueista:

- Kestävän kehityksen aktiviteetti 1 (maks. 100 pistettä)
- Kestävän kehityksen aktiviteetti 2 (maks. 100 pistettä)
- Kestävän kehityksen aktiviteetti 3 (maks. 100 pistettä)
- Kestävän kehityksen tietovisa (maks. 50 pistettä)

Green Score maksimipistemäärä = 350 pistettä

Kestävän kuljetuksen bonus voi tuoda joukkueelle lisäpisteitä kestävän kehityksen arvioinnissa, jos se on sovellettavissa. Bonuksen saaminen ei kuitenkaan ole edellytys Green Badge -tunnustuksen saavuttamiselle.

Green Badge kriteeri

Joukkueelle myönnetään Green Badge, kun se täyttää seuraavat ehdot:

- Joukkue saavuttaa vähintään 245 pistettä, eli 70 % Green Scoren enimmäispistemäärästä.
- Edistää avointa ja kunnioittavaa ilmapiiriä sekä ottaa muut joukkueet huomioon.
- Joukkueella ei ole vakavia tapauksia liittyen epäreiluun, epäasialliseen tai ympäristölle haitalliseen toimintaan.

Nämä yhteiset kriteerit koskevat kaikkia OoFS-tapahtumia. Tapahtuman järjestäjät voivat halutessaan asettaa lisäksi paikallisia kriteerejä, kunhan ne viestitään osallistujille selkeästi ennen tapahtumaa eivätkä ne alenna yhteistä vähimmäisvaatimusta. Joukkueet, jotka täyttävät Green Badge -tunnustuksen myöntämisperusteet, tulee huomioida tapahtuman päätöstilaisuudessa.

Esimerkkitulokset

Tässä esimerkissä joukkue C voittaa tapahtuman saavuttamalla korkeimman kokonaispistemäärän (520 pistettä). Joukkueet A ja C ansaitsevat Green Badge -tunnustuksen ylittämällä Green Score raja-arvon 245 pistettä. Joukkue B ei ansaitse Green Badge -tunnustusta, koska sen Green Score jää raja-arvon alapuolelle.

Joukkue	U1	U2	KK1	KK2	KK3	KB	Tietovisa	GS	GB	Kokonais-pistemäärä
Joukkue A	85	70	80	90	85	40	45	300	Yes	495
Joukkue B	95	90	65	70	75	30	30	240	No	455
Joukkue C	70	80	95	90	90	50	45	320	Yes	520

Selitteet:

U = Urheilu

KK = Kestävä kehitys

KB = Käyttäytymisbonus

GS = Green Score

GB = Green Badge

Luku 4: Aktiviteettiluettelo

Tässä luvussa esitellään käytännönläheiset aktiviteettikuvaukset ja toteutusohjeet OofS-tapahtumia varten. Aktiviteettiluettelo sisältää 10 aktiviteettia, joista järjestäjien tulee valita 7 aktiviteettia (2 urheiluaktiviteettia ja 3 kestävän kehityksen aktiviteettia + käytösbonus ja tietovisa) varmistaen tasapainoisen kokonaisuuden urheilun, kestävyiden ja oppimiskokemusten välillä.

Kuusi Eco Games -aktiviteettia (aktiviteetit 1–6) kehitettiin alun perin SDE Eco Athlete -ohjelmassa (Sloveniassa) ja niitä muokattiin sopiviksi Olympics of Sustainability -viitekehikseen. Ne soveltuvat suurille ryhmille ja niitä voidaan mukauttaa erikokoisiin tapahtumiin. Aktiviteetit 7–10 täydentävät ydinaktiviteetteja tarjoamalla erinäköisiä aktiviteetteja, jotka keskittyvät muun muassa suunnistukseen, kestävään liikkumiseen sekä työpajamuotoiseen toimintaan.

Aktiviteeteista kehitetään myöhemmin myös tiivis taskuversio, joka julkaistaan OofS-verkkosivustolle.

4.1 Asioita, mitä harkita kaikissa aktiviteeteissa

Järjestäjien tulee mukauttaa aktiviteetit osallistujien ikään, kykyihin ja tarpeisiin sopiviksi. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi liikkumiseen liittyvien vaatimusten, pelialueen koon, aikataulun, välineiden tai osallistujien roolien muuttamista yhdenvertaisen osallistumisen tukemiseksi.

Jätelajit, värit ja symbolit tulee sovittaa paikallisten jätehuoltokäytäntöjen ja -järjestelmien mukaisiksi.

Kaikkien materiaalien ja välineiden tulee olla puhtaita, turvallisia ja tarkoitettuun aktiviteettiin soveltuvia. Aina kun mahdollista, tulee käyttää uudelleen käytettäviä tai kierrätettyjä materiaaleja sekä välttää uusien materiaalien hankintaa.

Oppimistulosten vahvistamiseksi järjestäjiä kannustetaan järjestämään lyhyt yhteinen pohdinta jokaisen aktiviteetin jälkeen. Pohdinnassa osallistujien kokemuksia voidaan yhdistää kestävään kehitykseen, ympäristövastuuseen ja tiimityöskentelyyn.

4.2 Aktiviteettien valikointi

Tavanomaiseen yhden päivän OofS-tapahtumaan suositellaan valittavaksi tästä luettelosta 7 aktiviteettia (2 urheiluaktiviteettia ja 3 kestävän kehityksen aktiviteettia + käytösbonus ja tietovisa). Järjestäjät voivat mukauttaa ohjelmaa tapahtuman keston, osallistujamäärän, tapahtumapaikan, paikallisten tarpeiden, osallistujien kiinnostuksen kohteiden ja oppimistavoitteiden mukaan.

Tasapainoisen ohjelman tulisi yhdistää erilaiset oppimisen ja osallistumisen muodot. Mahdollisuuksien mukaan ohjelmaan kannattaa sisällyttää aktiviteetteja, joissa käsitellään seuraavia teemoja:

- Fyysinen aktiivisuus ja tiimityöskentely
- Jätehuolto ja kierrätys
- Luonto, luonnon monimuotoisuus ja ympäristötietoisuus
- Luovuus, pohdinta tai kestävän kehityksen tietämys

OSA A: ECO GAMES (SDE:n kehittämät)

Nämä kuusi Eco Games -aktiviteettia muodostavat Olympics of Sustainability -toimintaohjelman perustan. Ne on kehittänyt SDE, ja ne on mukautettu Olympics of Sustainability -mallin periaatteisiin. Jokaisessa aktiviteetissa yhdistyvät liikunta ja kestävän kehityksen oppiminen sekä kannustetaan tiimityöhön, osallistumiseen ja aktiiviseen toimintaan. Aktiviteetit sisältävät pisteytysjärjestelmän, ja niitä voidaan soveltaa erikokoisiin tapahtumiin, erilaisille osallistujaryhmille ja erilaisiin paikallisiin toimintaympäristöihin.

Aktiviteetti 1: Lipunryöstö (Capture the Eco Flag)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys
Kesto	10 minuuttia (tai kunnes lippu on ryöstetty)
Toteutusmuoto	2 joukkuetta per ottelu (turnauskaavion mukaan)
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue (OofS-tapahtuman vakiokokoonpano)
Henkilöstö	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	Puolikas jalkapallokenttä, sisäliikuntahalli
Kuvaus	Joukkuepeli, jossa yhdistyvät liikkuminen, strateginen ajattelu ja ympäristöoppiminen. Pelialueelle sijoitetaan erilaisia jätteitä. Joukkueet keräävät yhden esineen kerrallaan, kuljettavat sen omaan kierrätysalueeseensa ja lajittelevat sen oikeaan lajitteluastiaan saadakseen pisteitä. Pelaajat voivat siirtyä vastustajajoukkueen alueelle keräämään esineitä, mutta vastustajan pelaaja voi pysäyttää heidät kevyellä kosketuksella. Kiinni jääneet pelaajat siirtyvät paluualueelle, laskevat kymmeneen ja palaavat sen jälkeen takaisin peliin. Kun kaikki jätteet ovat kerätty ja lajiteltu oikein, joukkueet voivat yrittää vallata vastustajajoukkueen lipun. Lipun ryöstäminen päättää pelin ja tuo joukkueelle lisäpisteitä. Jos

	kumpikaan joukkue ei onnistu ryöstämään lippua, voittajaksi julistetaan joukkue, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.
Pisteytys — Jätteet	Muovipullot (20 saatavilla): 1 piste Paperinpaloja/sanomalehtiä (10 saatavilla): 2 pistettä Muovipussi (6 saatavilla): 3 pistettä Ongelmajäte (kuvaa esim. poletilla) (2 saatavilla): 5 pistettä
Pisteytys — Lippu	Ryöstetty lippu: 40 pistettä (Lipun ryöstöä saa yrittää vasta, kun kaikki vastustajan pelialueella olleet jätteet on kerätty ja lajiteltu oikein.)
Voittokriteeri	Korkein pistemäärä TAI onnistuneesti ryöstetty lippu.
Kestävän kehityksen oppi	Eri jätelajit edellyttävät erilaisia käsittely- ja lajittelutapoja; vastuullinen jätehuolto; tiimityö ja strateginen päätöksenteko.
Materiaalit	20 muovipulloa, 10 paperinpaloa/sanomalehteä, 6 muovipussia, 2 ongelmajätepoletti (käytä esim. polettia tai korttia symbolidakseen ongelmajätettä; älä käytä oikeaa ongelmajätettä), 2 lippua, kartioita pelialueen rajaamiseen, lajitteluastiat ja joukkueeliivit.

Aktiviteetti 2: Ekoesterata (Eco Obstacle Course)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Urheilu
Kesto	Joukkue, jolla on nopein aika
Toteutusmuoto	Yksi joukkue kerralla esteradalla
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue
Henkilöstö	1 tuomari esterataa kohden + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	Tilaa 20-50 m pitkälle esteradalle
Kuvaus	Nopeatempoinen viestikilpailu, jossa joukkueet kuljettavat erilaisia uudelleenkäytettäviä tai kierrätettäviä materiaaleja esteradan läpi. Eri materiaalit edellyttävät erilaista yhteistyön tasoa, ja ne on merkitty eri värein. Pienemmät esineet voidaan kuljettaa yhden osallistujan voimin, kun taas suurempien esineiden siirtäminen edellyttää kahden tai useamman joukkueen jäsenen yhteistyötä. Joukkueiden on tasapainoitava nopeuden, yhteistyön ja strategian välillä saavuttaakseen parhaan ajan. Esteradan pituuden tulisi olla 20–50 metriä, ja sen tulee olla samanlainen kaikille joukkueille.
Vaadittava yhteistyö — Jätteet	Pieni esine (esim. muovipullo): 1 ihminen Keskikokoinen esine (esim. pahvilaatikko tai puinen esine): 2 ihmistä Suuri esine: 3+ ihmistä
Voittokriteeri	Voittaja on joukkue, joka kuljettaa kaikki jätteet radan toiselle puolelle nopeimmassa ajassa. Aktiviteetin 100 pistettä jaetaan joukkueiden sijoituksen (ajan) perusteella.
Kestävän kehityksen oppi	Yhteistyö ja koordinointi; tiimityö ja kommunikaatio; uudelleenkäytettävien ja kierrätettävien materiaalien vastuullinen käsittely; ymmärrys siitä, että eri tehtävät edellyttävät erilaista työpanosta ja yhteistyötä.
Materiaali	Erikokoisia uudelleenkäytettäviä tai kierrätettäviä esineitä, esteradan välineitä (esim. kartioita, renkaita tai ryömintätunneleita), tusseja tai kangaspaloja jätelajien merkkäamiseen sekä ääni- ja/tai valomerkki.

Activity 3: Ekokeilaus (Eco Bowling)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Urheilu
Kesto	7 minuuttia
Toteutusmuoto	Yksi joukkue keilausaluetta kohden
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue
Henkilöstö	2 tuomaria / keilausalue + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	Tilaa tarvitaan 15 metrin suoritusalueelle sekä kierrätyspisteelle (soveltuu sekä ulko- että sisätiloihin).
Kuvaus	Joukkue heittää pehmeää palloa eri etäisyyksille sijoitettuja kierrätettäviä kohde-esineitä kohti. Kauempana sijaitsevista kohteista saa enemmän pisteitä, mutta niiden osuminen on haastavampaa. Kun kohde kaadetaan onnistuneesti, joukkue hakee esineen ja sijoittaa sen oikeaan kierrätysastiaan ennen toiminnan jatkamista. Joukkueiden tulee tasapainottaa tarkkuus, nopeus ja yhteistyö

	maksimaalisen pistemäärän saavuttamiseksi annetun ajan puitteissa. Väärin lajitelluista esineistä seuraa pistemenetys.
Pisteytys— Kohteisiin osuminen	5m: 1 piste 10m: 3 pistettä 15m: 5 pistettä
Pisteytys— Rangaistus	Väärin lajiteltu esine: –5 pistettä
Voittokriteeri	Korkeimman pistemäärän saavuttanut joukkue 7 minuutin jälkeen tai joukkue, joka onnistuu kaatamaan ja lajittelemaan kaikki kohteet oikein. Yhteensä jaettavat 100 pistettä jaetaan joukkueiden sijoituksen perusteella (saavutettujen pisteiden mukaan).
Kestävän kehityksen oppi	Perustiedot jätteiden lajittelusta ja kierrätyksestä; materiaalien vastuullinen käsittely; tiimityö, yhteistyö, koordinaatio ja tarkkuus.
Materiaalit	Pehmeitä palloja, erilaisia kierrätettäviä kohde-esineitä (vähintään 10 kpl), jotka voidaan kaataa, kierrätysastioita, pisteytyslomakkeita sekä etäisyysmerkinkeitä.

Aktiviteetti 4: Ekohäntähippa (Eco Tail Tag)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Joustava (Urheilu tai kestävä kehitys)
Kesto	3 minuuttia (tai kunnes kaikki hännät on kerätty)
Toteutusmuoto	2 joukkuetta kierrosta kohden (turnauskaavio)
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue
Henkilöstö	2 tuomaria + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	Puolikas jalkapallokenttä, sisäliikuntahalli
Kuvaus	Jokainen pelaaja käyttää vyötärölleen kiinnitettynä kolmea eriväristä häntää. Eri häntien värit kuvaavat jätelajeja, jotka järjestäjä valitsee ja joiden tulee vastata paikallisia jätehuoltokäytäntöjä. Kun pelaaja nappaa hännän vastustajalta, hän juoksee kierrätysalueelle, hakee vastaavan jätteen ja lajittelee sen oikeaan lajitteluastiaan. Jokainen joukkue aloittaa 15 hännällä.
Pisteytys— Hännän kaappaus	Kaapattu häntä + oikein lajiteltu jäte: 1 piste
Pisteytys— Rangaistus	Väärin lajiteltu jäte: –3 pistettä
Voittokriteerit	Korkeimman pistemäärän saavuttanut joukkue 3 minuutin jälkeen voittaa. Jos kaikki 15 häntää saadaan kerättyä, nopeimman ajan saavuttanut joukkue sijoittuu korkeammalle. Yhteensä jaettavat 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella (pistemäärän tai ajan mukaan).
Kestävän kehityksen oppi	Jätteiden lajittelu ja kierrätys; ymmärrys kierrätyksen merkityksestä; oikea lajittelu aikapaineessa; tiimityö, nopeus ja tilan hahmottaminen.
Materiaalit	Värikkäitä häntiä (15 kpl / joukkue), paikallisesti merkityksellisiä jäteluokkia edustavia jätteitä, lajitteluastioita sekä pilli tai muu äänimerkki. Hännät ovat kangaspaloja.

Aktiviteetti 5: Ekopelastustehtävä (Eco Rescue Mission)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys
Kesto	10 minuuttia per kierros (joukkueet vaihtavat rooleja)
Toteutusmuoto	2 joukkuetta per kierros
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue
Henkilöstö	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	Puolikas jalkapallokenttä, sisäliikuntahalli
Kuvaus	Joukkueet kilpailevat kahdessa kierroksessa ja vaihtavat rooleja kierrosten välillä. Jokaisella kierroksella yksi joukkue toimii Keräysjoukkueena ja toinen Haastejoukkueena. Keräysjoukkueen tulee kerätä pelialueella olevia jätteitä ja lajitella ne oikeisiin lajitteluastioihin mahdollisimman nopeasti ja tarkasti. Haastejoukkue luo pelialueelle esteitä, jotka kerääjien tulee ylittää. Näitä voivat olla esimerkiksi osallistujien alitettavaksi tai ylitettäväksi tarkoitettujen köysien pitäminen esteinä, kartioiden siirtäminen kulkureittien muuttamiseksi tai saastepisteinä toimiminen, joissa osallistujien tulee vastata lyhyen kestävä kehityksen kysymykseen ennen jatkamista. Jos osallistuja vastaa väärin, hänen tulee palauttaa esine takaisin keräysalueelle ja yrittää uudelleen. Haastejoukkue saa pisteitä, kun osallistujien eteneminen hidastuu tai heidän täytyy suorittaa tehtävä uudelleen ympäristöhaasteen vuoksi. Kun molemmat kierrokset on suoritettu, joukkue, jolla on korkein kokonaispistemäärä, voittaa.

Pisteytys – Keräys joukkue	Oikein kierrätetty jäte: 1 piste
Pisteytys – Haaste joukkue	Osallistuja viivästyy tai joutuu toistamaan tehtävän ympäristöhaasteen vuoksi: 2 pistettä
Pisteytys– Joukkuebonus	Jos kaikki jätteet on lajiteltu oikein 10 minuutin kuluessa: +20 pistettä
Voittokriteerit	Suurin yhdistetty pistemäärä kahden pelatun kierroksen jälkeen.
Kestävän kehityksen oppi	Jätteiden kerääminen ja lajittelu; tiimityö ja kommunikaatio; ongelmanratkaisu paineen alla; sinnikkyys.
Materiaalit	Jäte, lajitteluastiat, keskikohdan merkki, esteet (esim. narut ja kartiot) ja ajastin.

Aktiviteetti 6: Ekouusiokäyttöhaaste (Eco Upcycling Challenge)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys
Kesto	10 minuuttia
Toteutusmuoto	2 joukkuetta per kierros TAI kaikki joukkueet osallistuvat samaan aikaan resurssien salliessa.
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue. Osallistujat jakavat vastuut lajittelusta, kuljettamisesta ja rakentamisesta. Roolit voidaan vaihtaa toiminnan aikana.
Henkilöstö	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	Puolikas jalkapallokenttä, sisäliikuntahalli
Kuvaus	Joukkueet työskentelevät yhdessä rakentaakseen mahdollisimman korkean itsenäisesti pystyssä pysyvän rakennelman käyttäen ainoastaan uudelleenkäytettäviä ja kierrätettäviä materiaaleja. Jokainen joukkue aloittaa samanlaisella materiaalikokonaisuudella, joka on sijoitettu heidän keräysalueelleen. Osallistujat kuljettavat materiaalit yksi esine kerrallaan rakennusalueelle. Jos materiaali putoaa, osallistujan tulee palata paikkaan, josta esine otettiin, ja yrittää uudelleen. Kun materiaalit on kuljetettu, joukkueet käyttävät niitä rakennelman tekemiseen. Joukkueiden tulee tasapainottaa nopeutta, yhteistyötä, luovuutta ja resurssien tehokasta käyttöä koko haasteen ajan.
Pisteytys—Kaiken materiaalin käyttö	Joukkue, joka käyttää eniten materiaaleja: +5 pistettä.
Pisteytys— Luovuus	Lopullisen rakennelman luovuus, suunnittelu ja toimivuus: 1–10 pistettä.
Pisteytys— Vakaus	Rakennelma pysyy itsenäisesti pystyssä 10 sekunnin vakaustestin ajan: +5 bonuspistettä.
Pisteytys— Pituus	Joukkue, jolla on korkein rakennelma: +5 pistettä.
Voittokriteerit	Korkein kokonaispistemäärä voittaa. Yhteensä jaettavat 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella.
Kestävän kehityksen oppi	Materiaalien uudelleenkäyttö ja uusiokäyttö; luova ongelmanratkaisu; yhteistyö ja viestintä; kiertotalouden periaatteet; vastuullinen resurssien käyttö.
Materiaalit	Samanlaiset uudelleenkäytettävistä tai kierrätettävistä materiaaleista koostuvat materiaalityypit jokaiselle joukkueelle (esimerkiksi pulloja, pahvia, korkkeja, laatikoita ja narua), ajanottoväline, mittanauha ja pisteytyslomake.
Huomioitavaa	- Varmista, että kaikki joukkueet saavat samanlaisen materiaalikokonaisuuden reilun kilpailun tukemiseksi. - Kerro arviointikriteerit selkeästi ennen toiminnan aloittamista ja varmista, että kaikki joukkueet arvioidaan samojen kriteerien perusteella. - Kannusta luovuuteen ja kekseliäisyyteen sen sijaan, että keskityttäisiin ainoastaan rakennelman korkeuteen.

OSA B: TÄYDENTÄVÄT AKTIVITEETIT (Konsortion kumppaineiden tuottama)

Nämä aktiviteetit täydentävät Eco Games -aktiviteetteja erilaisilla toteutustavoilla: ulkona toteutettavalla suunnistuksella, kestävään liikkumiseen kannustavilla tehtävillä, tiedon testaamisella sekä luovilla työpajoilla.

Activity 7: Ekoseikkailu rogaining (Eco Adventure Rogaining)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Joustava (Urheilu tai Kestävä kehitys)
Kesto	40–90 minuuttia (Riippuen reitin pituudesta, maastosta ja osallistuvien joukkueiden määrästä. Lyhyempiä reittejä voidaan käyttää nuorempien osallistujien kanssa.)
Toteutusmuoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti. Lähtö tapahtuu porrastetusti (suositus: 3 minuutin välein).
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue
Henkilöstö	Kaikki saatavilla oleva henkilöstö
Esimerkki pelialueesta	Sopeuta paikallisiin olosuhteisiin
Kuvaus	Joukkueet suunnistavat kartan avulla radan läpi ja käyvät useilla rastipisteillä. Jokaisella rastilla osallistujat suorittavat kestävään kehitykseen liittyviä tehtäviä, kuten lajien, elinympäristöjen tai luonnonpiirteiden tunnistamista, havaintojen dokumentointia, tietovisakysymyksiin vastaamista tai luonnon monimuotoisuuteen liittyvien tehtävien tekemistä. Tehtävät tulee mukauttaa paikallisiin olosuhteisiin, osallistujien kokemustasoon ja ympäristöä koskeviin säädöksiin. Aktiviteetti voidaan järjestää metsissä, puistoissa, koulujen piha-alueilla tai kaupunkiympäristöissä.
Pisteytys	Rastikäyntien määrä: 0-30 pistettä Laji-, elinympäristö- tai ympäristöhavainnot: 0-30 pistettä Luonnon monimuotoisuuteen liittyvä aktiviteetti, ekosysteemihaaste tai ympäristötehtävä : 0-30 pistettä Valinnainen tiimityö-, suoritus- tai aikabonus: +10 points
Voittokriteerit	Korkein kokonaispistemäärä (käydyt rastit + ympäristötehtävät + luonnon monimuotoisuushaaste + valinnainen bonus)
Materiaali	Kartat, lajintunnistuskortit tai tehtävälomakkeet, vastauslomakkeet, rastimerkit sekä kaikki paikallisiin luonnon monimuotoisuuteen liittyviin aktiviteetteihin tarvittavat materiaalit.
Kestävän kehityksen oppi	Luonnon monimuotoisuustietoisuus; yhteys luontoon; ympäristön havainnointitaidot; paikallisten ekosysteemien ymmärtäminen; tiimityö ja ulkona liikkumisen suunnistustaidot; vastuullinen toiminta luonnonympäristöissä.
Huomioitavaa	- Varmista, että kaikki aktiviteetit noudattavat paikallisia ympäristösäädöksiä ja alueiden käyttöön liittyviä lupakäytäntöjä. - Vältä häiritsemästä eläimiä tai herkkiä elinympäristöjä. - Tarjoa mahdollisuuksien mukaan saavutettavia reittivaihtoehtoja. - Mukauta tehtävät paikallisen luonnon monimuotoisuuden, vuodenaikojen ja ympäristöolosuhteiden mukaan. - Mukauta reitti osallistujien suunnistustaitojen ja kokemustason mukaan. Aktiviteetti voidaan toteuttaa myös kaupunkiympäristössä.

Aktiviteetti 8: Vihreän liikkumisen haaste (+ vapaaehtoinen työpajapiste)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys
Kesto	Ennen tapahtumaa toteutettava liikkumishaaste + 45 minuutin työpaja
Toteutusmuoto	Kaikki joukkueet osallistuvat
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue
Henkilöstö	1–3 henkilöä toteutustavasta riippuen
Esimerkki pelialueesta	Riippuu toteutustavasta

Kuvaus	Joukkueita kannustetaan käyttämään kestävän liikkumisen vaihtoehtoja saapuessaan tapahtumaan. Hyväksyttävät liikkumistavat määrittelee järjestäjä paikallisten olosuhteiden mukaan, ja niitä voivat olla esimerkiksi kävely, pyöräily, julkinen liikenne tai kimpakyydit. Liikkumistavat voidaan todentaa esimerkiksi valokuvien, matkalippujen tai muun järjestäjän määrittelemän menetelmän avulla. Tapahtuman aikana osallistujat osallistuvat vuorovaikutteiseen työpajaan, jossa käsitellään kestävää liikkumista, hiilijalanjälkeä ja henkilökohtaisia ilmastotokeja. Jos järjestäjät haluavat toteuttaa työpajan yhtenä kestävän kehityksen toimintapisteinä, sen tulisi kannustaa osallistujia pohtimaan omia liikkumistottumuksiaan ja tunnistamaan mahdollisuuksia kestävämpiin valintoihin arjessa. Työpajan jälkeen jokainen joukkue suunnittelee innostavan ja informatiivisen "30 päivän vihreän haasteen" omalle koululle, urheiluseuralleen tai yhteisölleen. Joukkueet esittelevät haasteensa julisteella, lehtiötaululla tai digitaalisella alustalla. Haasteen tulee sisältää seuraavat asiat: • Haasteen nimi ja iskulause • 3–5 kestävän liikkumisen tekoa • Kohderyhmä • Miten osallistumista voidaan kannustaa tai seurata • Odotetut ympäristöön ja yhteisöön kohdistuvat hyödyt Joukkueet esittelevät tämän jälkeen haasteensa ryhmälle.
Pisteytys– Kestävä liikkuminen	Kestävän liikkumisen valintojen osoittaminen paikalliseen toimintaympäristöön sopivalla tavalla. Järjestäjän tulee määritellä arviointikriteerit etukäteen huomioiden paikallinen liikenneinfrastruktuuri, saavutettavuuteen liittyvät näkökohdat ja kulkumatkojen pituudet. 0–50 pistettä.
Työpajapisteen pisteytys - Haaste-ehdotus	Suunnitellun 30 päivän vihreän haasteen luovuus, toteuttamiskelpoisuus, viestintä ja mahdollinen vaikutus kestäväan kehitykseen: 0–100 pistettä.
Voittokriteerit	Kestävän liikkumisen ja haaste-ehdotuksen yhteispistemäärä ratkaisee.
Materiaalit	Työpajamateriaalit (esimerkiksi hiilijalanjälkikortit, infografiikat, esimerkkitaupukset ja keskustelukysymykset), julistepaperia tai digitaalisia esitystyökaluja, tusseja sekä arviointilomakkeita.
Kestävän kehityksen oppi	Hiilijalanjäljen ymmärtäminen; kestävä liikkuminen; ilmastoteot; luova ongelmanratkaisu; vertaisten ohjaama käyttäytymisen muutos.
Huomioitavaa	• Varmista, etteivät liikkumiseen liittyvät kannustimet aseta epäedulliseen asemaan osallistujia, joilla on vammaan tai saavutettavuuteen liittyviä tarpeita, pitkä matka tai rajalliset mahdollisuudet käyttää julkista liikennettä. • Mukauta liikkumisen arviointikriteerit ja pisteytys paikallisten olosuhteiden, käytettävissä olevan infrastruktuurin ja saavutettavuuden mukaan. • Kannusta käytännöllisiin, realistisiin ja saavutettaviin tekoihin, joita osallistujat voivat jatkaa myös tapahtuman jälkeen. • Keskity myönteiseen käyttäytymisen muutokseen ja oppimiseen pelkän kilpailun sijaan.

Aktiviteetti 9: Ekotietovisa (Eco Knowledge Quiz)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys
Kesto	15–20 minuuttia
Toteutusmuoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue
Henkilöstö	1–3 henkilöä tietovisan toteutustavasta riippuen
Esimerkki pelialueesta	Ulko- tai sisätila tietovisan toteutustavasta riippuen
Kuvaus	Joukkuepohjainen tietovisa, jossa käsitellään paikallisia ja globaaleja kestävän kehityksen aiheita, kuten ilmastomuutosta, luonnon monimuotoisuutta, jätehuoltoa, energiaa, vettä, liikennettä ja kestäviä elämäntapoja. Osallistujia kannustetaan keskustelemaan kysymyksistä joukkueensa kanssa ennen vastausten palauttamista. Kysymykset voidaan esittää esimerkiksi tietovisakorttien, esitysten tai digitaalisten työkalujen avulla tapahtuman toteutustavasta riippuen.
Pisteytys	5 pistettä jokaisesta oikeasta vastauksesta (enintään 50 pistettä). Pisteytystä voidaan mukauttaa kysymysten määrän mukaan.

Materiaalit	Tietovisakortit, esitysmateriaali tai digitaalinen tietovisapohja; vastauslomakkeet tai vastauskortit; pisteytyslomake. Esimerkkejä kysymyksistä löytyy liitteestä F.
Kestävän kehityksen oppi	Ympäristötietoisuus; kriittinen ajattelu; joukkueen yhteistyö ja päätöksenteko; tiedon vahvistaminen.
Huomioitavaa	• Mukauta kysymysten vaikeustaso osallistujien ikään ja kokemukseen sopivaksi. • Sisällytä sekä paikallisia että globaaleja kestävän kehityksen aiheita. • Varmista, että kysymykset ovat selkeitä, saavutettavia ja kulttuurisesti tarkoituksenmukaisia. • Tarvittaessa voidaan käyttää versiota, jossa on kolme “nopeuskysymystä” ja palkinto annetaan nopeimmin oikein vastanneelle.

Aktiviteetti 10: Vesijalanjälkihaaste (Water Footprint Challenge)

Osa-alue	Tiedot
Kategoria	Kestävä kehitys (veden kulutus ja kestävät elämäntavat)
Kesto	5-10 minuuttia
Toteutusmuoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti
Pelaajat	5 jäsentä per joukkue
Henkilöstö	Kaikki käytettävissä oleva henkilöstö
Esimerkki pelialueesta	Ulko/sisätila, toteutustavasta riippuen
Kuvaus	Joukkueet kilpailevat tunnistaakseen ja järjestääkseen erilaisten arkisten tuotteiden, ruokien ja toimintojen vesijalanjäljet suuruusjärjestykseen. Aktiviteetti aloitetaan lyhyellä johdannolla, jossa kerrotaan pelin kulku sekä selitetään, mitä vesijalanjälki tarkoittaa. Kortit asetetaan keskitetylle noutopisteelle. Yksi osallistuja kerrallaan hakee kortin ja tuo sen takaisin omalle joukkueelleen. Kun kaikki omat kortit ovat kerätty, joukkue työskentelee yhdessä järjestääkseen ne pienimmästä suurimpaan arvioidun vesijalanjäljen mukaan. Järjestäjä paljastaa oikean järjestyksen, jonka jälkeen ohjaa lyhyen keskustelun piilossa olevasta vedenkulutuksesta sekä kestävästä kulutusvalinnoista. Korttien määrä tulisi olla vähintään 10 kappaletta.
Pisteytys	Jokaisen kortin oikea sijoittaminen suuruusjärjestykseen: 10 pistettä. Enimmäispistemäärä: 100 pistettä.
Materiaali	Vesijalanjälkikortit, joissa esitellään tuotteita, ruokia ja arkisia toimintoja erilaisilla vesijalanjäljillä, pisteytyslomakkeet sekä mahdolliset visuaaliset materiaalit, joissa esitetään todellisia vesijalanjälkilukuja. Pieni vesijalanjälki: omena, polkupyörä, lasi hanavettä Keskisuuri vesijalanjälki: puuvillainen T-paita, tekoällyn tuottama vastaus, farkut Suuri vesijalanjälki: hampurilainen, naudanlihapihvi, suklaapatukka, juustovoileipä Järjestäjiä suositellaan tarkistamaan valittujen tuotteiden arvioidut vesijalanjäljet luotettavista lähteistä (esimerkiksi Water Footprint Networkin tuotegalleriasta), sillä arvot vaihtelevat tuotantotapojen ja alkuperämaan mukaan. Arvioitujen arvojen esittäminen aktiviteetin jälkeen tukee keskustelua ja oppimista.
Voittokriteerit	Suurin kokonaispistemäärä korttien järjestämisen ja mahdollisten bonuskysymysten jälkeen.
Kestävän kehityksen oppi	Vedenkulutus, kestävät elämäntavat, kriittinen ajattelu, yhteistyötaidot sekä tietoisuus arkisiin valintoihin liittyvistä piilossa olevista ympäristövaikutuksista.
Huomioitavaa	• Mukauta tuotteet ja esimerkit paikalliseen toimintaympäristöön sopiviksi. • Käytä osallistujien ikätasoon sopivia tietoja ja selityksiä vesijalanjäljistä. • Sisällytä esimerkkeihin monipuolisesti ruokia, vaatteita, liikkumista ja erilaisia elämäntapoihin liittyviä valintoja. • Korosta, että tavoitteena on oppiminen ja keskustelu, ei tarkkojen lukuarvojen muistaminen.

Luku 5: Osallisuuden, saavutettavuuden ja turvallisuuden varmistaminen käytännössä

OofS-hankkeen tavoitteena on luoda osallistumismahdollisuuksia nuorille, joilla on erilaisia taustoja ja kokemuksia. Erityistä huomiota kiinnitetään ryhmiin, jotka saattavat kohdata esteitä urheiluun ja liikuntaan osallistumisessa. Näitä ovat esimerkiksi tytöt ja nuoret naiset, vammaiset henkilöt, HLBTQ+-nuoret, maahanmuuttajataustaiset nuoret sekä sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevat nuoret.

Osallisuus, saavutettavuus ja toiminnan turvaaminen tulee huomioida kaikissa tapahtuman suunnittelun, toteutuksen ja arvioinnin vaiheissa.

5.1 Osallistavan toiminnan suunnittelu

Osallistavan tapahtuman rakentaminen alkaa jo kauan ennen varsinaista tapahtumapäivää. Järjestäjiä kannustetaan huomioimaan saavutettavuuteen, viestintään, osallistujien tavoittamiseen sekä osallistumiseen liittyviä esteitä koko suunnitteluprosessin ajan. Tavoitteena on luoda osallistumismahdollisuuksia monenlaisille nuorille, mukaan lukien niille, jotka eivät tällä hetkellä osallistu järjestettyyn urheilutoimintaan tai jotka kohtaavat osallistumisen esteitä.

OofS-tapahtumaa suunniteltaessa järjestäjiä kannustetaan huomioimaan seuraavat asiat:

- Osallistumisen tulee olla maksutonta tai mahdollisimman edullista.
- Huomioi kuljetustuki, yhteisesti järjestetyt kuljetukset tai muut käytännön ratkaisut osallistujille, joilla on taloudellisia, maantieteellisiä tai saavutettavuuteen liittyviä esteitä.
- Hyödynnä monipuolisia osallistujien tavoittamisen kanavia, kuten kouluja, urheiluseuroja, nuorisjärjestöjä, vammaisjärjestöjä, HLBTQ+-järjestöjä, maahanmuuttajajärjestöjä ja paikallisia yhteisöryhmiä tilanteen mukaan.
- Kannusta monimuotoiseen osallistumiseen ja varmista, että joukkueissa on vähintään kaksi tyttöä tai nuorta naista.
- Tarjoa selkeää tietoa tapahtumasta, sen sisällöistä, saavutettavuusjärjestelyistä, tukimahdollisuuksista ja osallistumisvaatimuksista hyvissä ajoin ennen tapahtumaa.

- Viestintämateriaaleissa tulee käyttää selkeää, saavutettavaa ja osallistavaa kieltä. Tarvittaessa järjestäjät voivat tarjota tietoa useilla kielillä tai hyödyntää selkokielen periaatteita saavutettavuuden parantamiseksi.
- Käytä osallistavaa ja ei-stereotyyppistä kieltä sekä vältä oletuksia sukupuolesta, toimintakyvystä, kulttuuritaustasta tai aiemmasta urheilukokemuksesta.
- Tuo viestintämateriaaleissa esiin erilaisia osallistujia ja esikuvia. Käytä mahdollisuuksien mukaan aitoja kuvia ja vältä stereotyyppien vahvistamista.
- Varmista, että viestinnässä korostuvat osallistuminen, oppiminen, yhteistyö ja ilo pelkän kilpailun ja suoritusten sijaan.
- Huomioi kulttuuriset ja uskonnolliset tarpeet aikataulujen, tarjoilujen, viestinnän ja osallistumisjärjestelyjen suunnittelussa.
- Ilmoittautumisen tulee olla helppoa ja saavutettavaa. Vaihtoehtoisia ilmoittautumistapoja, kuten puhelin- tai sähköposti-ilmoittautumista, voidaan tarjota osallistujille, joilla on kieleen, lukutaitoon, vammaisuuteen tai digitaalisten palvelujen käyttöön liittyviä esteitä.
- Ilmoittautumislomakkeissa tulee olla mahdollisuus ilmoittaa etukäteen saavutettavuuteen liittyvistä tarpeista, tarvittavasta tuesta tai mukautuksista. Tarvittaessa järjestäjät voivat myös tarjota vapaaehtoisia kysymyksiä esimerkiksi kutsumanimestä ja käytetyistä pronomineista.
- Tapahtumapaikat tulee valita saavutettavuus huomioiden. Arvioinnissa tulee mahdollisuuksien mukaan huomioida kulkureitit, tilat, toimintaympäristöt, wc-tilat ja yhteiset kokoontumisalueet.
- Kuvauslupiin, tietojen keräämiseen ja osallistujia koskeviin tietoihin liittyvien käytäntöjen tulee noudattaa kansallista lainsäädäntöä ja turvallisemman toiminnan vaatimuksia.

Osallisuuden suunnittelu ei tarkoita sitä, että jokaisen tapahtuman pitäisi pystyä tarjoamaan kaikki mahdolliset mukautukset. Sen sijaan järjestäjien tulee tehdä kohtuullisia ja ennakoivia toimia osallistumisen esteiden tunnistamiseksi ja vähentämiseksi, jotta mahdollisimman moni nuori voi osallistua, vaikuttaa ja tuntea olevansa tervetullut koko tapahtuman ajan.

5.2 Saavutettava ja osallistava tapahtuman toteutus

Tapahtuman aikana järjestäjien tulee pyrkiä luomaan ympäristö, jossa kaikki osallistujat voivat osallistua mielekkäällä tavalla, olla aktiivisia oman joukkueensa jäseniä sekä tuntea olonsa tervetulleeksi, arvostetuksi ja turvallisiksi.

Toiminta tulee toteuttaa tavalla, jossa huomioidaan osallistujien erilaiset toimintakyvyt, kokemukset, kommunikaatiotavat ja tuen tarpeet. Tavoitteena ei ole, että kaikki osallistuvat täsmälleen samalla tavalla, vaan että jokaisella on mahdollisuus osallistua, vaikuttaa ja olla mukana omalla tavallaan.

Järjestäjiä kannustetaan huomioimaan seuraavat asiat:

- Anna selkeät ohjeet hyödyntäen tarvittaessa erilaisia kommunikaatiotapoja, kuten sanallisia ohjeita, visuaalisia esimerkkejä ja kirjallisia kuvauksia.
- Tarjoa joustavia osallistumistapoja. Joukkueet voivat jakaa tehtäviä osallistujien vahvuuksien, toimintakyvyn ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Osallistujat voivat olla mukana esimerkiksi fyysisen osallistumisen, strategian suunnittelun, kommunikaation, pisteiden laskemisen, järjestelytehtävien tai muiden tukevien roolien kautta.
- Mukauta tarvittaessa toiminnan sääntöjä, etäisyyksiä, aikarajoja, välineitä tai pelialueita osallistumisen ja saavutettavuuden tukemiseksi, mikäli se on mahdollista.
- Huomioi aisti- ja kognitiivinen esteettömyys. Jos toiminnassa käytetään esimerkiksi musiikkia, pillejä tai muita äänimerkkejä, tarjoa mahdollisuuksien mukaan visuaalisia vaihtoehtoja ja varmista tarvittaessa mahdollisuus rauhalliseen tilaan tai taukoihin.
- Varmista, että aktiviteettien alueet, kokoontumisalueet ja muut käytettävät tilat ovat mahdollisimman saavutettavia ja helposti navigoitavia.
- Tarjoa mahdollisuus vesipullojen täyttöön, lepoalueisiin ja taukoihin aina tarvittaessa.
- Kuuntele osallistujia suoraan. Mahdollisuuksien mukaan kysy osallistujilta, millaiset mukautukset tai järjestelyt tukisivat heidän osallistumistaan, äläkä tee oletuksia heidän tarpeistaan.

- Seuraa osallistumista koko tapahtuman ajan ja reagoi, jos yksittäiset osallistujat tai ryhmät vaikuttavat jäävän toiminnan ulkopuolelle tai eivät pysty osallistumaan täysipainoisesti.

Järjestäjien tulee säilyttää joustavuus ja olla valmiita reagoimaan tilanteisiin koko tapahtuman ajan. Tavoitteena ei ole samanlainen suoriutuminen kaikille, vaan merkityksellinen osallistuminen, oppiminen, yhteistyö ja mukana olominen jokaiselle osallistujalle.

5.3 Turvallinen toiminta ja hyvinvointi

Kaikkien OofS-tapahtumien tulee tarjota osallistujille, vapaaehtoisille ja henkilöstölle turvallinen, kunnioittava ja kannustava ympäristö. Toiminnan turvaaminen on yhteinen vastuu, ja se tulee huomioida tapahtuman suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.

Seuraavia toimenpiteitä suositellaan kaikkiin tapahtumiin:

- Nimeä yhdenvertaisuus- ja turvallisuusasioiden yhdyshenkilö. Osallistujien, vapaaehtoisten ja henkilöstön tulee tietää, keneen he voivat olla yhteydessä, jos heillä on huolia, he kokevat epäasiallista käytöstä tai tarvitsevat tukea.
- Viesti selkeät toimintaperiaatteet. Odotukset kunnioittavasta käytöksestä, osallisuudesta ja reilusta osallistumisesta tulee kertoa ennen tapahtumaa ja sen aikana.
- Kunnioita yksityisyyttä, suostumusta ja henkilökohtaisia rajoja. Osallistujilla tulee aina olla oikeus tehdä tietoon perustuvia valintoja valokuvaukseen, fyysiseen kosketukseen ja henkilötietojen käsittelyyn liittyen.
- Varmista asianmukainen valvonta. Riittävä ohjaus ja tuki tulee olla saatavilla koko tapahtuman ajan, erityisesti silloin, kun toimintaan osallistuu alaikäisiä.
- Tue osallistujien hyvinvointia. Tarjoa mahdollisuus juomaveteen, lepoalueisiin, varjoon tai suojaan sekä taukoihin tapahtuman aikana.
- Tarjoa mahdollisuuksien mukaan rauhallisia tiloja. Jotkut osallistujat voivat hyötyä mahdollisuudesta vetäytyä hetkeksi melusta ja toiminnasta rauhalliseen ympäristöön tapahtuman aikana.
- Laadi toimintatavat huolenaiheiden ja epäkohtien ilmoittamiseen. Osallistujien ja henkilöstön tulee tietää, miten huolenaiheista voi ilmoittaa ja miten tilanteita käsitellään.

- Noudata kansallisia turvallisen toiminnan ja lastensuojelun vaatimuksia. Järjestäjät vastaavat siitä, että kaikki turvallisuuteen liittyvät toimenpiteet ovat sovellettavan lainsäädännön ja organisaation omien käytäntöjen mukaisia.
- Osallistumisen tulee perustua vapaaehtoisuuteen. Osallistujilla tulee olla mahdollisuus jättäytyä pois yksittäisistä toiminnoista tai pitää taukoja tarvittaessa ilman leimautumista tai kielteisiä seurauksia.

5.4 Oppiminen ja jatkuva kehittäminen

Järjestäjiä kannustetaan keräämään palautetta osallistujilta, vapaaehtoisilta ja yhteistyökumppaneilta osallisuuteen, saavutettavuuteen ja turvallisempaan toimintaan liittyen. Arvioinnin tulokset voivat auttaa tunnistamaan osallistumisen esteitä, tuomaan esiin toimivia käytäntöjä sekä ohjaamaan tulevien tapahtumien kehittämistä.

Järjestäjät voivat pohtia esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Kokivatko osallistujat olonsa tervetulleiksi ja osallisiksi?
- Toimivatko saavutettavuuteen liittyvät järjestelyt tarkoituksenmukaisesti?
- Tunnistettiinko tapahtuman aikana osallistumisen esteitä?
- Kokivatko osallistujat olonsa turvalliseksi ja kunnioitetuksi?

Luku 6: Viestinnän ja markkinoinnin opas

6.1 Aikataulu

Aikataulu	Toimenpide
8 viikkoa ennen	Tiedota tapahtumasta. Avaa ilmoittautuminen ja jaa keskeiset tiedot tapahtumasta.
6 viikkoa ennen	Jaa digitaalisia markkinointimateriaaleja. Ota yhteyttä paikalliseen mediaan, kuntiin ja yhteisön organisaatioihin. Kannusta yhteistyökumppaneita jakamaan tapahtumaa omilla verkostoissaan.
4 viikkoa ennen	Jaa osallistujatarinoita, kestävyysliikkeen liittyviä vinkkejä tai sisältöä tapahtuman taustalta. Lähetä muistutus ilmoittautumisesta ja nosta esiin tapahtuman keskeiset sisällöt.
2 viikkoa ennen	Lähetä tietopaketti ilmoittautuneille joukkueille. Käynnistä sosiaalisessa mediassa lähtölaskentakampanja ja jaa käytännön tietoa kuljetuksista, saavutettavuudesta ja kestävyysliikkeen liittyvistä järjestelyistä.
Tapahtumapäivänä	Jaa reaaliaikaisia päivityksiä, kuvia ja lyhyitä videoita. Nosta esiin osallistujien kokemuksia, kestävän kehityksen tekoja ja Green Badge -tunnustuksen saavuttajia.
1 viikon jälkeen	Julkaise tapahtuman kohokohdat, kuvat, tulokset ja Green Badge -tunnustuksen saajat. Kiitä osallistujia, vapaaehtoisia ja yhteistyökumppaneita.
2 viikon jälkeen	Jaa keskeiset tulokset, osallistujapalautteet ja kestävän kehityksen vaikutukset. Julkaise mahdollisuuksien mukaan lyhyt koostevideo tai artikkeli.

6.2 Keskeiset viestit

Nuorille:

- ”Haasta itsesi ja joukkueesi urheilun ja kestävän kehityksen parissa.”
- ”Ansaitse Green Badge -tunnustus ja osoita, miten myönteisillä teoilla voidaan saada aikaan muutosta.”
- ”Opettele, kilpaile ja pidä hauskaa samalla kun edistät kestävämpää tulevaisuutta.”

Kouluille ja seuroille:

- ”Maksuton tapahtuma, joka yhdistää liikunnan, ympäristökasvatuksen ja nuorten osallistumisen.”
- ”Tukee kestävän kehityksen kasvatusta käytännönläheisten, innostavien ja osallistavien toimintojen avulla.”
- ”Tarjoaa mahdollisuuksia tiimityöhön, johtajuustaitojen kehittämiseen ja aktiiviseen kansalaisuuteen.”

Julkishallinnolle ja kunnille:

- ”Käytännönläheinen ja helposti sovellettava toimintamalli nuorten osallistamisen, kestävän kehityksen ja liikunnan yhdistämiseen.”
- ”Tukee paikallisia kestävän kehityksen tavoitteita, aktiivisia elämäntapoja ja yhteisöllistä osallistumista.”
- ”Helposti toteutettavissa yhteistyössä koulujen, seurojen ja yhteisöjen organisaatioiden kanssa.”
- ”Tukee paikallisia kestävän kehityksen strategioita ja edistää YK kestävän kehityksen tavoitteiden (Agenda 2030) toteutumista.”

Medialle:

- ”Nuoret toimivat ympäristön hyväksi liikunnan kautta.”
- ”Olympics of Sustainability yhdistää kilpailun, tiimityön ja ympäristövastuun.”
- ”Eurooppalainen aloite, joka osoittaa, miten urheilu voi edistää kestävästä kehitystä.”

6.3 Erasmus+ -ohjelman näkyvyysvaatimukset

Kaikissa OoFS-tapahtumissa tulee tuoda esiin Erasmus+ -ohjelman tarjoama tuki ja noudattaa ajantasaisia Erasmus+ -ohjelman näkyvyys- ja viestintävaatimuksia. Erasmus+ -logo ja maininta rahoituksesta tulee sisällyttää kaikkiin olennaisiin viestintä-, levitys- ja tapahtumamateriaaleihin, kuten markkinointimateriaaleihin, esityksiin, todistuksiin, raportteihin ja tapahtumakyltteihin.

Seuraava vastuuvapauslauseke tulee sisällyttää tarvittaessa:

”Tätä hanketta rahoittaa Euroopan unioni Erasmus+ Sport -ohjelman kautta. Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiseen ei merkitse sen sisällön hyväksymistä, sillä julkaisu edustaa ainoastaan kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissio ole vastuussa sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.”

6.4 Menetelmän käyttö hankkeen jälkeen

Hankekauden jälkeen organisaatioiden, jotka toteuttavat OofS-menetelmää itsenäisesti, ei tarvitse käyttää Erasmus+ -logoa tai vastuuvapauslauseketta, ellei erillisessä rahoitussopimuksessa toisin edellytetä.

Organisaatioita kuitenkin kannustetaan mainitsemaan toimintamallin alkuperä.

Esimerkiksi: ”Tämä tapahtuma perustuu Olympics of Sustainability -toimintamalliin, joka on alun perin kehitetty Euroopan unionin Erasmus+ Sport -ohjelman tuella (2025–2027).”

Luku 7: Arviointikehys

7.1 Mitä arvioida

Seuraavat mittarit auttavat tapahtuman järjestäjiä arvioimaan OofS-tapahtuman onnistumista ja vaikuttavuutta. Järjestäjät voivat mukauttaa tavoitteita paikallisen toimintaympäristön, osallistuvien ryhmien ja tapahtuman koon mukaan.

Mittari	Miten mitataan	Tavoite
Osallistujien määrä	Ilmoittautumistiedot	30–50 osallistujaa tapahtumaa kohden
Tyttöjen ja/tai nuorten naisten osallistuminen	Ilmoittautumistiedot	Vähintään kaksi osallistujaa joukkuetta kohden
Aliedustettujen ryhmien osallistuminen*	Vapaaehtoinen itsearviointi ja ilmoittautumistiedot	Järjestäjät voivat kerätä tietoa aliedustettujen ryhmien osallistumisesta silloin, kun se on tarkoituksenmukaista ja kansallisen lainsäädännön mukaista.
Muutos kestäväen kehityksen tietoisuudessa	Ennako- ja jälkikysely	70 % osallistujista kokee tietoisuutensa lisääntyneen
Muutos käyttäytymisaikomoiksissa	Jälkikysely: "Aiotko muuttaa kestäväen kehityksen liittyviä toimintatapoja tämän tapahtuman jälkeen?"	50 % vastaa kyllä
Kestävien kulutapojen käyttö	Ilmoittautumisen yhteydessä kerättävät tiedot ja osallistujien raportointi	Paikallisesti määriteltävä tavoite
Myönnetyt Green Badge -tunnukset	Pisteytystulokset	50 % joukkueista saavuttaa Green Badge -tunnustuksen
Osallistujatytytyväisyys	Jälkikysely (asteikko 1–5)	Keskiarvo vähintään 4,0
Kokemus yhdenvertaisuudesta ja saavutettavuudesta	Jälkikysely (asteikko 1–5)	Keskiarvo vähintään 4,0
Sidosryhmien ja kumppaneiden sitoutuminen	Mukana olevien yhteistyöorganisaatioiden määrä	Vähintään 5 organisaatiota tapahtumaa kohden

***Aliedustettujen ryhmien määritelmä:** OofS-tapahtumissa aliedustettuihin ryhmiin voivat kuulua esimerkiksi tytöt ja nuoret naiset, vammaiset henkilöt, maahanmuuttajataustaiset nuoret, HLBTQ+-nuoret, sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevat nuoret sekä muut ryhmät, jotka voivat kohdata esteitä osallistumisessa urheiluun ja liikuntaan paikallisessa toimintaympäristössä. Osallistumistietoja tulee kerätä aina vapaaehtoisesti, kunnioittavasti sekä voimassa olevia tietosuoja- ja yksityisyydensuojaa koskevia säädöksiä noudattaen.

7.2 Tiedonkeruuvälineet

Seuraavia tiedonkeruuvälineitä suositellaan OofS-tapahtumien arvioinnissa:

- Ennakkokysely (liite D1): Toteutetaan ilmoittautumisen yhteydessä. Kysely kartoittaa osallistujien lähtötason kestäväen kehityksen

tietoisuudessa sekä heidän nykyisiä toimintatapojaan. Suositeltu vastausaika on 3–5 minuuttia.

- Jälkikysely (liite D2): Toteutetaan välittömästi päätösseremonian jälkeen. Kysely arvioi osallistujien tyytyväisyyttä, oppimistuloksia, kokemuksia yhdenvertaisuudesta ja saavutettavuudesta, aikomuksia muuttaa omaa toimintaansa sekä tapahtuman kokonaislaatua. Suositeltu vastausaika on 4–5 minuuttia.
- Pisteytyslomakkeet (liite B): Tuomarit, aktiviteettien vetäjät ja kestävän kehityksen arvioijat täyttävät lomakkeet tapahtuman aikana.
- Tapahtuman havainnointilomake (liite D3): Tapahtumakoordinaattori täyttää lomakkeen tapahtuman aikana. Siihen kirjataan tapahtuman käytännön järjestelyt, osallistujamäärät, mahdolliset poikkeamat, saavutettavuuteen liittyvät huomiot, turvallisuuteen ja osallistujien hyvinvointiin liittyvät havainnot sekä tapahtumasta saadut opit.

7.3 Tapahtumaraporttipohja

Järjestäjiä suositellaan laatimaan jokaisen tapahtuman jälkeen tapahtumaraportti liitteessä E olevan raporttipohjan mukaisesti.

OofS-hankkeen aikana (2025–2027) konsortion kumppaneiden tulee laatia raportti kahden viikon kuluessa tapahtuman järjestämisestä ja toimittaa se hankkeen koordinaattorille.

Hankekauden jälkeen organisaatioita, jotka toteuttavat OofS-menetelmää itsenäisesti, kannustetaan käyttämään raporttipohjaa oman toimintansa arvioinnin, oppimisen ja tulevien tapahtumien suunnittelun tukena.

Raportin tulee sisältää seuraavat tiedot:

- tapahtuman yleiskuvaus ja tavoitteet
- osallistujatiedot ja taustatiedot
- aktiviteettien toteutus ja tulokset
- Green Badge -tunnustusten tulokset
- kestävään kehitykseen liittyvät tulokset ja havainnot
- yhdenvertaisuuteen, saavutettavuuteen ja turvallisuuteen liittyvät havainnot
- kyselyiden tulokset ja osallistujapalaute
- valokuvat ja viestintämateriaalit (silloin, kun tarvittavat suostumukset on saatu)

- opitut asiat sekä suositukset tulevien tapahtumien kehittämiseksi

Arvioinnin tarkoituksena ei ole ainoastaan mitata osallistujamääriä ja kilpailutuloksia, vaan myös ymmärtää, miten tapahtuma on edistänyt osallistujien kestävän kehityksen osaamista, yhdenvertaisuutta, saavutettavuutta, hyvinvointia ja myönteisiä käyttäytymismuutoksia.

Luku 8: Budjetointi, kestävä toteutus ja resurssien hallinta

8.1 Arvioitu budjetti kansalliselle OofS-tapahtumalle

Seuraava budjetti on suuntaa-antava arvio yhden päivän mittaiselle OofS-tapahtumalle, johon osallistuu 30–50 henkilöä. Todelliset kustannukset vaihtelevat maittain ja paikallisten olosuhteiden mukaan. Monia kustannuksia voidaan pienentää yhteistyökumppanuuksien, vapaaehtoistoiminnan, välineiden lainaamisen sekä kuntien, oppilaitosten ja yhteisöjen maksuttoman avustuksen avulla.

Kategoria	Kustannuserä	Arvioitu kustannus (EUR)
Tapahtumapaikka	Ulkotila tai kunnan tarjoama tapahtumapaikka (usein maksuton kuntayhteistyön ansiosta)	0–200
Materiaalit	Toimintapisteiden materiaalit (uudelleenkäytetyt, lainatut tai tarvittaessa hankitut), kierrätysastiat, tietovisamateriaalit ja toimintavälineet	0–100
Materiaalit	Luonnon monimuotoisuuteen ja ympäristöön liittyvien toimintojen materiaalit (esim. taimet, lajintunnistuskortit tai luontotoiminnan välineet)	30–200
Materials	Joukkueiliivit, kartiot, sekuntikellot tai puhelin ajanottoon, kompassit ja kartat	50–400
Tulostus	Todistukset, Green Badge tarrat, pisteytyslomakkeet, esitteet ja bannerit	50–100
Tarjoilu	Vesi, hedelmät ja kevyet välipalat 50 osallistujalle (ympäristöystävälliset vaihtoehdot)	50–300
Kuljetukset	Kuljetustuki osallistujille, joilla on taloudellisia, maantieteellisiä tai saavutettavuuteen liittyviä osallistumisen esteitä	100–500
Viestintä	Sosiaalisen median mainonta ja painetut esitteet (jos viestintä toteutetaan vain digitaalisesti, kustannus on 0 €)	0–100
Ensiapu	Tapahtumapaikan ensiapuvälineet ja koulutettu vapaaehtoinen	0–50
Muut kulut	Varaus odottamattomiin menoihin (10 % kokonaisbudjetista)	50–150
	ARVIOITU KOKONAISKUSTANNUS	480–1530

8.2 Budjetointi yhdenvertaisuuden ja saavutettavuuden tukemiseksi

Tapahtuman budjettia laadittaessa järjestäjien tulee huomioida mahdolliset yhdenvertaisuuteen, saavutettavuuteen ja osallistumisen tukemiseen liittyvät kustannukset. Paikallisesta toimintaympäristöstä riippuen tällaisia kustannuksia voivat olla esimerkiksi:

- saavutettavat viestintämateriaalit
- tulkkaus- tai kielituki

- kuljetusavustus
- toimintojen tai tapahtumapaikan saavutettavuuteen liittyvät mukautukset
- lisätukihenkilöt tai vapaaehtoiset
- vaihtoehtoiset tiedotus- ja ilmoittautumismateriaalien muodot.

Kaikki tapahtumat eivät edellytä lisäresursseja, mutta järjestäjiä suositellaan arvioimaan mahdolliset osallistumisen esteet jo suunnitteluvaiheessa ja varaamaan tarvittavat resurssit niiden poistamiseksi.

8.3 Kestävä ja resurssitehokas tapahtuman järjestäminen

Järjestäjiä kannustetaan minimoimaan sekä taloudelliset kustannukset että ympäristövaikutukset tehokkaan resurssien hallinnan ja kestävän suunnittelun avulla.

Käytännön esimerkkejä:

- Tee yhteistyötä kuntien, koulujen, urheiluseurojen ja muiden paikallisten järjestöjen kanssa tapahtumapaikkojen, välineiden, materiaalien sekä henkilöstöresurssien hyödyntämiseksi.
- Lainaa materiaaleja ja välineitä aina, kun se on mahdollista, sen sijaan että hankkisit uusia.
- Hyödynnä materiaaleja, kuten joukkueliivejä, kartioita, karttoja, opasteita ja kierrätysastioita, useissa tapahtumissa.
- Suosi toimintojen suunnittelussa uudelleenkäytettyjä, uusiokäyttöön soveltuvia ja kierrätettäviä materiaaleja.
- Käytä mahdollisuuksien mukaan digitaalisia ilmoittautumis-, viestintä- ja pisteytysjärjestelmiä paperinkulutuksen vähentämiseksi.
- Vältä tarpeettomia hankintoja ja minimoi kertakäyttötuotteiden käyttö.
- Suunnittele tarjoilut huolellisesti ruokahävikin vähentämiseksi ja suosi mahdollisuuksien mukaan kestäviä vaihtoehtoja.
- Hyödynnä paikallisia toimittajia sekä ympäristövastuullisia tuotteita ja palveluja aina, kun niitä on saatavilla.
- Kannusta osallistujia saapumaan tapahtumaan kävellen, pyöräillen, joukkoliikenteellä tai kimpakyydeillä.
- Kokoa uudelleenkäytettävä tapahtumamateriaalipaketti, jota voidaan hyödyntää myös tulevissa OoFS-tapahtumissa.

Luku 9: Jatkuva kehittäminen ja tulevaisuuden kehityssuunnat

Green Playbook on laadittu käytännönläheiseksi ja joustavaksi toimintamalliksi, jota voidaan kehittää edelleen käytännön toteutuksen, arvioinnin ja yhteisen oppimisen kautta. Tämä ensimmäinen versio on laadittu Olympics of Sustainability -hankkeen alkuvaiheessa, ja sitä päivitetään sekä kehitetään edelleen tulevien tapahtumien ja pilottitoimintojen kokemusten pohjalta.

9.1 Testaa, opi ja kehitä

Järjestäjiä kannustetaan tarkastelemaan jokaisen tapahtuman jälkeen arviointituloksia, osallistujapalautetta ja tapahtuman toteutuksesta saatuja kokemuksia. Arvioinnin tarkoituksena ei ole pelkästään mitata onnistumista, vaan myös tunnistaa kehittämiskohteita.

Järjestäjät voivat pohtia esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Mitkä aktiviteetit herättivät eniten osallistujien kiinnostusta ja sitoutumista?
- Saavutettiin kestävä kehitys oppimistavoitteet?
- Kokivatko osallistajat tapahtuman turvalliseksi, yhdenvertaiseksi ja tervetulleeksi?
- Mitä osallistumisen esteitä tunnistettiin?
- Mitä tapahtuman järjestämiseen liittyviä käytäntöjä voitaisiin kehittää?

9.2 Jaa kokemuksesi

Järjestäjiä kannustetaan jakamaan esimerkkejä, paikallisia sovelluksia, onnistumisia ja oppeja laajemman OoFS-yhteisön kanssa. Kokemusten jakaminen vahvistaa toimintamallia ja tukee tulevia järjestäjiä erilaisissa maissa ja toimintaympäristöissä.

Lisätietoja ja materiaaleja on saatavilla Olympics of Sustainability -verkkosivustolla: <https://oofs.eu/>

9.3 Sovella ja laajenna

OofS-toimintamallia voidaan soveltaa erilaisiin toimintaympäristöihin, kohderyhmille ja organisaatioiden tarpeisiin, esimerkiksi:

- koulujen liikuntapäiviin
- nuorten leireille
- yhteisön tapahtumiin
- kuntien kestävän kehityksen tapahtumiin
- urheiluseurojen toimintaan
- alueellisiin kilpailuihin

Toimintoja voidaan mukauttaa myös eri-ikäisille osallistujille säilyttäen samalla toimintamallin keskeiset periaatteet: kestävä kehitys, yhdenvertaisuus ja nuorten aktiivinen osallistuminen.

Järjestäjiä kannustetaan rakentamaan pitkäjänteisiä yhteistyökumppanuuksia koulujen, kuntien, urheiluseurojen sekä muiden paikallisten toimijoiden kanssa. Näin voidaan vahvistaa tulevien OofS-tapahtumien vaikuttavuutta ja kestävyyttä.

Lähdeluettelo

Comité Olímpico de Portugal. (n.d.). Sustentabilidade.
<https://comiteolimpicoportugal.pt/sustentabilidade/>

Consejo Superior de Deportes. (2022). Encuesta de hábitos deportivos en España 2022. Ministerio de Cultura y Deporte.

Ekokompassi. (n.d.). Briefly in English. <https://ekokompassi.fi/briefly-in-english/>

European Commission. (2020). Special Eurobarometer 501: Attitudes towards the environment. DG Communication.

European Commission. (2022). Special Eurobarometer 525: Sport and physical activity. DG EYS.

European Commission. (2024). The European Green Deal.
<https://commission.europa.eu/>

European Investment Bank. (2023). EIB Climate Survey 2022–2023. Luxembourg: EIB.

European University Sports Association. (n.d.). Fit4Green.
<https://fit4green.eusa.eu/>

Federação Portuguesa de Futebol. (2023). Sustainability in football.
<https://portugalstore.fpf.pt/>

Finlands Svenska Idrott. (n.d.). <https://www.idrott.fi/>

Institut Impact. (n.d.). Move4Nature. <https://institut-impact.si/>

Instituto Português do Desporto e Juventude. (n.d.). PNDpT. <https://ipdj.gov.pt/>

International Olympic Committee. (2012). Sustainability through sport. IOC.

Ministry of Economy, Tourism and Sport of Slovenia. (n.d.). Sport policy.
<https://www.gov.si/>

Olympic Committee of Slovenia. (n.d.). <https://www.olympic.si/en/>

PNED. (n.d.). Manual de Boas Práticas Ambientais no Desporto.
<https://pned.ipdj.gov.pt/>

Seabra, A. F. et al. (2007). Sports participation among Portuguese youth. JPAH, 4(4), 370–380.

World Health Organization. (2021). Portugal Physical Activity Factsheet. WHO Europe.

Engso. (2024). HOSTING INCLUSIVE EVENTS - Accessibility Guidelines for events.ENGSO.

<https://www.engso-education.eu/wp-content/uploads/2024/09/EWS-Inclusive-sport-events.pdf>

Engso. (2026). Project Sure. Creating inclusive activities and events.
<https://www.engso-education.eu/wp-content/uploads/2026/01/Creating-inclusive-activities-and-events.pdf>

Liitteet: Käyttövalmiit lomakepohjat

Liite A: Joukkueen ilmoittautumislomake

Kenttä	Tiedot
Joukkueen nimi	
Koulu / seura / järjestö	
Yhteyshenkilö (valmentaja/opettaja)	
Sähköposti	
Puhelinnumero	
Joukkueen jäsen 1	Nimi: ____ Ikä: ____ Sukupuoli: Nainen / Mies / Muunsukupuolinen / Haluan määritellä itse: ____ / En halua kertoa Kutsumanimi (valinnainen): ____ Pronominit (valinnainen): ____
Joukkueen jäsen 2	Nimi: ____ Ikä: ____ Sukupuoli: Nainen / Mies / Muunsukupuolinen / Haluan määritellä itse: ____ / En halua kertoa Kutsumanimi (valinnainen): ____ Pronominit (valinnainen): ____
Joukkueen jäsen 3	Nimi: ____ Ikä: ____ Sukupuoli: Nainen / Mies / Muunsukupuolinen / Haluan määritellä itse: ____ / En halua kertoa Kutsumanimi (valinnainen): ____ Pronominit (valinnainen): ____
Joukkueen jäsen 4	Nimi: ____ Ikä: ____ Sukupuoli: Nainen / Mies / Muunsukupuolinen / Haluan määritellä itse: ____ / En halua kertoa Kutsumanimi (valinnainen): ____ Pronominit (valinnainen): ____
Joukkueen jäsen 5	Nimi: ____ Ikä: ____ Sukupuoli: Nainen / Mies / Muunsukupuolinen / Haluan määritellä itse: ____ / En halua kertoa Kutsumanimi (valinnainen): ____ Pronominit (valinnainen): ____
Saavutettavuuteen, erityistukeen tai erityisjärjestelyihin liittyvät tarpeet	Onko joukkueen jäsenillä saavutettavuuteen, tuen tarpeeseen, erityisjärjestelyihin, ruokavalioon tai muihin järjestelyihin liittyviä tarpeita, joista tapahtuman järjestäjien tulisi olla tietoisia? Mikäli on, kuvaile ne tähän:
Kulkutapa tapahtumaan	Millä ympäristöystävällisillä kulkutavoilla joukkue saapuu tapahtumaan? ☐ Kävelen ☐ Polkupyörällä ☐ Joukkoliikenteellä ☐ Kimppakyydillä ☐ Muu: ____
Tietosuojaseloste (GDPR) – henkilötietojen käsittely	☐ Vahvistan, että kaikki joukkueen jäsenet (ja alaikäisten osalta heidän huoltajansa) ovat antaneet suostumuksensa henkilötietojen käsittelyyn tapahtuman järjestämistä ja hankkeen raportointia varten.
Tietosuojaseloste (GDPR) – valokuvien ja videoiden käyttö	☐ Vahvistan, että kaikki joukkueen jäsenet (ja alaikäisten osalta heidän huoltajansa) ovat antaneet suostumuksensa valokuvien ja videoiden käyttöön viestinnässä, hankkeen tulosten levittämisessä sekä muissa hankkeen tarkoituksiin liittyvissä materiaaleissa.
Päivämäärä	
Allekirjoitus	

Liite B: Pisteytyslomake

Joukkue	U1	U2	KK1	KK2	KK3	KB	Tietovisa	GS	GB	Kokonais- pistemäärä

Selitteet:

U = Urheilu

KK = Kestävä kehitys

KB = Käyttäytymisbonus

GS = Green Score

GB = Green Badge

Green Score: Kestävä kehitys 1 + Kestävä kehitys 2 + Kestävä kehitys 3 + Tietovisa

Green Badge myönnetään joukkueelle, joka saavuttaa vähintään 70 % Green Scoren enimmäispistemäärästä (245/350 pistettä) edellyttäen, että joukkueen toiminnassa ei tapahtuman aikana ole ilmennyt vakavaa epäreilua, epäkunnioittavaa tai ympäristölle haitallista käyttäytymistä.

Liite C: Green Badge tarra



Liite D: Ennako- ja jälkikyselyn kysymykset

D1: Ennakkokysely (ilmoittautumisen yhteydessä)

- Miten arvioisit tietämyksesi ympäristökestävyydestä? (1–5)
- Kuinka usein otat kestäväen kehityksen huomioon arjessasi ja toimit sen mukaan? (En koskaan / Harvoin / Joskus / Usein / Aina)
- Oletko aiemmin osallistunut kestäväen kehitykseen keskittyvään liikunta- tai urheilutapahtumaan? (Kyllä / En)
- Mitä “kestävä kehitys” merkitsee sinulle? (Avoin vastaus, enintään kaksi virkettä)

D2: Jälkikysely (päättöseremonian jälkeen)

- Miten arvioisit tapahtumaa kokonaisuutena? (1–5)
- Tunsitko olosi tervetulleeksi ja osalliseksi tapahtuman aikana? (1–5)
- Tunsitko olosi turvalliseksi ja kohdelluksi kunnioittavasti tapahtuman aikana? (1–5)

- Opitko tänään jotain uutta kestävästä kehityksestä? (Kyllä / En / En osaa sanoa)
- Mikä aktiviteetti oli suosikkisi? (Luettelo aktiviteeteista)
- Aiotko muuttaa jotakin toimintatapaasi liittyen kestävään kehitykseen tämän päivän kokemusten perusteella? (Kyllä – miten? / En / En osaa sanoa)
- Miten arvioisit nyt tietämyksesi ympäristökestävyydestä? (1–5)
- Osallistuisitko vastaavaan tapahtumaan uudelleen? (Ehdottomasti / Todennäköisesti / En osaa sanoa / Todennäköisesti en / En missään tapauksessa)
- Suosittelisitko tätä tapahtumaa ystävällesi? (Kyllä / En)
- Onko sinulla ehdotuksia tapahtuman kehittämiseksi? (Avoin vastaus)

Liite E: Tapahtumaraporttipohja (runko)

- Tapahtuman yleiskuvaus (päivämäärä, tapahtumapaikka, järjestäjä, joukkueiden määrä, osallistujamäärä, toteutetut saavutettavuusjärjestelyt).
- Osallistujatiedot (osallistujien taustatiedot, tyttöjen ja nuorten naisten osallistuminen, aliedustettujen ryhmien osallistuminen sekä yhdenvertaisuuteen ja moninaisuuteen liittyvät tulokset).
- Toteutetut aktiviteetit (järjestetyt aktiviteetit, niiden kesto, tehdyt mukautukset sekä toteutetut saavutettavuutta ja yhdenvertaisuutta tukevat toimenpiteet).
- Pisteytystulokset (lopullinen sijoitusjärjestys, Green Badge -tunnustuksen saaneet joukkueet sekä tapahtuman kohokohdat).
- Yhteenveto kyselytuloksista (ennakko- ja jälkikyselyn tulokset kestävä kehityksen tietoisuuden tasosta, osallistujatytytyväisyys, palaute yhdenvertaisuudesta ja saavutettavuudesta, käyttäytymisaikomukset sekä oppimistulokset).
- Kestävän kehityksen suunnittelu ja ympäristövaikutukset (kestävän kehityksen huomioiminen tapahtuman suunnittelussa, kestävät hankinnat, resurssitehokkuutta edistävät toimet, kestävät kulkutavat, jätteiden ehkäisy ja hallinta, materiaalien uudelleenkäyttö, toteutetut ympäristötoimet sekä keskeiset kestävä kehityksen tulokset).

- Valokuvat (vähintään 10 valokuvaa, mukaan lukien ryhmäkuva ja mahdolliset vaaditut näkyvyys- ja viestintäelementit).
- Opitut asiat ja suositukset (tapahtuman järjestäminen, yhdenvertaisuus ja saavutettavuus, turvallisuus ja osallistujien hyvinvointi, kestävä kehityksen toimenpiteet sekä suositukset tulevia tapahtumia varten).
- Suositukset OoFS Green Playbook -toimintamallin tulevaa kehittämistä varten (onnistuneet aktiviteetit, toteutuksen haasteet, tehdyt mukautukset, puuttuvat kestävä kehityksen teemat, tarvittavat lisätyökalut tai ohjeistus sekä ehdotukset tulevia versioita varten).
- Liitteet (allekirjoitettu osallistujalista, täytetyt pisteytyslomakkeet, alkuperäiset kyselyaineistot sekä muut tukimateriaalit).

Liite F: Ekotietovisan kysymykset

Tämän liitteen esimerkkikysymykset perustuvat pääasiassa [Euroopan komission opetusmateriaaliin *Our Planet, Our Future*](#). Järjestäjiä kannustetaan muokkaamaan kysymyksiä osallistujien ikätason ja tietotason mukaan sekä lisäämään mukaan paikallisia kestävä kehityksen aiheita aina, kun se on tarkoituksenmukaista.

Lisää inspiraatiota ja opetusmateriaaleja löytyy seuraavista lähteistä:

https://climate.ec.europa.eu/our-planet-our-future_en

https://climate-pact.europa.eu/eu-climate-action-academy-0/resources/our-planet-our-future_en

https://school-education.ec.europa.eu/en/discover?f%5B0%5D=insight_article_types%3A6356&f%5B1%5D=insight_article_types%3A561459

https://climate-pact.europa.eu/index_en

1. Mikä on nykyisen ilmastomuutoksen pääasiallinen syy?

- A. Muutokset maapallon kiertoradassa
- B. Ihmisen toiminnasta johtuva kasvihuonekaasujen lisääntyminen ilmakehässä
- C. Lisääntynyt tulivuoritoiminta

Oikea vastaus: B. Toisin kuin aiemmat ilmastomuutokset, nykyinen lämpeneminen johtuu pääasiassa ihmisen toiminnasta, joka lisää kasvihuonekaasujen määrää ilmakehässä, erityisesti fossiilisten polttoaineiden käytön seurauksena.

2. Mikä on sään ja ilmaston ero?

- A. Sää kuvaa päivittäisiä olosuhteita, kun taas ilmasto kuvaa pitkän ajan keskimääräisiä sääolosuhteita.
- B. Ne tarkoittavat täsmälleen samaa asiaa.
- C. Ilmasto tarkoittaa vain lämpötilaa.

Oikea vastaus: A. Sää vaihtelee päivästä toiseen, kun taas ilmasto kuvaa keskimääräisiä sääolosuhteita pitkällä aikavälillä, yleensä noin 30 vuoden ajalta.

3. Mikä seuraavista väitteistä otsonikerroksesta on TOSI?

- A. Otsonikerroksen aukko on ilmastomuutoksen pääasiallinen syy.
- B. Otsonikerroksen aukko ja ilmastomuutos ovat eri ympäristöongelmia.
- C. Otsonikerros lisää ilmaston lämpenemistä vangitsemalla auringonvaloa.

Oikea vastaus: B. Otsonikerroksen heikkeneminen ja ilmastomuutos ovat eri ilmiöitä. Jotkin otsonikerrosta vaurioittavat aineet ovat kuitenkin myös voimakkaita kasvihuonekaasuja, minkä vuoksi kansainväliset sopimukset ovat auttaneet ratkaisemaan molempia ongelmia.

4. Mikä väittämä kuvaa parhaiten kasvihuoneilmiötä?

- A. Se on luonnollinen prosessi, joka pitää maapallon riittävän lämpimänä elämälle, mutta ihmisen toiminta voimistaa sitä.
- B. Sen aiheuttaa ainoastaan tehtaiden aiheuttama saastuminen.
- C. Se tarkoittaa otsonikerroksen aukkoa, joka päästää enemmän lämpöä maapallolle.

Oikea vastaus: A. Kasvihuoneilmiö on luonnollinen prosessi, jossa kasvihuonekaasut sitovat osan auringon lämmöstä ja pitävät maapallon lämpötilan elämälle sopivana. Ihmisen toiminta lisää näiden kaasujen määrää ilmakehässä, mikä voimistaa kasvihuoneilmiötä ja aiheuttaa ilmaston lämpenemistä.

5. Mikä on kasvihuoneilmiö?

- A. Luonnollinen prosessi, jossa kasvihuonekaasut sitovat osan auringon lämmöstä ja pitävät maapallon riittävän lämpimänä elämälle. Ihmisen toiminta voimistaa tätä vaikutusta lisäämällä kasvihuonekaasujen määrää ilmakehässä.
- B. Prosessi, jossa kasvihuonekaasut estävät auringonvaloa pääsemästä maan pinnalle.
- C. Ilmakehässä oleva aukko, jonka kautta enemmän auringon lämpöä pääsee maapallolle.

Oikea vastaus: A. Kun auringonvalo osuu maapallon pintaan, osa energiasta imeytyy maahan ja meriin lämmittäen niitä. Osa energiasta vapautuu takaisin avaruuteen, mutta osa jää ilmakehään ja lämmittää maapalloa. Tätä kutsutaan

kasvihuoneilmiöksi, koska ilmakehä toimii kasvihuoneen lasin tavoin ja lämmittää sen sisäpuolta. Kasvihuoneilmiö syntyy, koska maapallon ilmakehä sisältää kaasuja, kuten vesihöyryä, hiilidioksidia, metaania ja dityppioksidia. Nämä ovat kasvihuonekaasuja. Luonnollinen kasvihuoneilmiö pitää planeettamme lämpötilan elämälle sopivana. Ihmisen toiminta kuitenkin lisää kasvihuonekaasujen määrää ilmakehässä, mikä voimistaa kasvihuoneilmiötä ja nostaa maapallon lämpötilaa.

6. Mitkä ovat pääasialliset ihmisen aiheuttamat ilmastonmuutoksen syyt?

- A. Fossiilisten polttoaineiden käyttö, metsien hävittäminen, maatalous ja karjankasvatus.
- B. Tulivuorenpurkaukset, maanjäristykset ja vuorovesi-ilmiöt.
- C. Muutokset maapallon kiertoradassa ja auringon aktiivisuudessa.

Oikea vastaus: A. Ilmastonmuutos johtuu maapallon lämpötilan noususta eli ilmaston lämpenemisestä, joka aiheutuu kasvihuonekaasujen lisääntymisestä ilmakehässä luonnollisen tason yläpuolelle. Näitä ylimääräisiä kasvihuonekaasuja syntyy erityisesti fossiilisten polttoaineiden polttamisesta energiantuotannossa sekä muista ihmisen toiminnoista, kuten sademetsien hakkuista, maataloudesta, karjankasvatuksesta ja kemikaalien tuotannosta.

7. Kuinka paljon maapallon keskilämpötila oli suunnilleen korkeampi vuonna 2019 verrattuna 1800-luvun loppupuoleen?

- A. Noin **0,5 °C**
- B. Noin **1,0 °C**
- C. Noin **1,5 °C**

Oikea vastaus: C. Euroopan komission mukaan maapallon lämpötila oli vuonna 2019 noin 1,5 °C korkeampi kuin 1800-luvun lopulla, ja keskilämpötilan odotetaan nousevan edelleen tulevien vuosikymmenten aikana. 1,5 °C ei ehkä kuulosta suurelta muutokselta, mutta huomionarvoista on, että suurin osa lämpenemisestä on tapahtunut viime vuosikymmeninä, joten lämpeneminen kiihtyy. Kyseessä on keskimääräinen nousu: joillakin alueilla lämpötilat ovat nousseet paljon enemmän ja toisilla vähemmän. Esimerkiksi arktinen alue on lämmennyt huomattavasti viimeisten 60 vuoden aikana, ja voi olla jäätön kesäisin jo vuonna 2040. Eurooppa lämpenee nopeammin kuin monet muut maailman alueet. Joidenkin tutkimusten mukaan maapallon lämpötila viime jääkauden aikana oli vain noin 4 °C kylmempi kuin 1800-luvun lopulla.

8. Mikä arkinen teko auttaa vähentämään sekä energiankulutusta että kasvihuonekaasupäästöjä?

- A. Elektronisten laitteiden jättäminen valmiustilaan yön ajaksi.
- B. Elektronisten laitteiden sammuttaminen ja irrottaminen sähköverkosta, kun niitä ei käytetä.
- C. Puhelimen lataaminen koko yön ajan joka yö.

Oikea vastaus: B. Valmiustilassa olevat laitteet kuluttavat edelleen sähköä. Euroopan komission mukaan elektronisten laitteiden sammuttaminen ja irrottaminen sähköverkosta voi vähentää kotitalouden vuotuisia energiakustannuksia jopa 10 prosenttia.

9. Mikä ostotapa on Euroopan komission mukaan yleensä kestävin vaihtoehto?

- A. Useiden halpojen tuotteiden ostaminen, vaikka ne kuluvat nopeasti.
- B. Kuluttamalla vähemmän ja valitsemalla laadukkaita ja pitkäkestoisia tuotteita.
- C. Uusien tuotteiden ostaminen joka kausi muodin seuraamiseksi.

Oikea vastaus: B. Kestävämpien tuotteiden ostaminen auttaa vähentämään jätettä, luonnonvarojen käyttöä ja kasvihuonekaasupäästöjä pitkällä aikavälillä.

10. Miksi paikallisen ruoan ostamista pidetään usein kestävämpänä valintana?

- A. Sen hiilijalanjälki on aina pienin.
- B. Se voi vähentää kuljetuksista aiheutuvia päästöjä, vaikka paikallinen ruoka ei aina ole vähäpäästöisin vaihtoehto.
- C. Paikallisen ruoan tuottamiseen ei koskaan tarvita energiaa.

Oikea vastaus: B. Paikallisen ruoan kuljetuksista voi aiheutua vähemmän päästöjä, mutta myös muut tekijät vaikuttavat ruoan hiilijalanjälkeen. Esimerkiksi lämmitetyt kasvihuoneet tai fossiilisiin polttoaineisiin perustuvat lannoitteet voivat lisätä ympäristövaikutuksia.

11. Mikä arkinen teko auttaa vähentämään sekä energiankulutusta että kotitalouden energiakustannuksia?

- A. Sähkölaitteiden jättäminen valmiustilaan yön ajaksi.
- B. Lämmityksen säätäminen yhden asteen matalammalle ja lämpötilan alentaminen silloin, kun ketään ei ole kotona.
- C. Lämmityksen pitäminen samassa lämpötilassa jatkuvasti päivin ja öin.

Oikea vastaus: B. Euroopan komission mukaan jo yhden asteen lasku sisälämpötilassa voi vähentää kotitalouden energiakuluja noin 10 prosenttia ja samalla pienentää kasvihuonekaasupäästöjä.

12. Mikä seuraavista on esimerkki nuorten aktiivisesta ilmastoteosta?

- A. Järjestetään "Pyörällä kouluun" -kampanja.
- B. Odotetaan, että hallitukset ratkaisevat ilmastonmuutoksen.
- C. Vältetään ympäristöasioista keskustelemista.

Oikea vastaus: A. Nuoret voivat vaikuttaa tekemällä konkreettisia tekoja, innostamalla muita ja edistämällä kestäviä toimintatapoja kouluissa ja yhteisöissä.

13. Mitä tuotteiden energiamerkintä kertoo?



- A. Energiankulutuksen
- B. Energiatehokkuustason
- C. Energiankulutuksen, energiatehokkuustason, vedenkulutuksen, melutason sekä muita tuotteesta riippuvia ominaisuuksia.

Oikea vastaus: C. Energiamerkintä voi sisältää energiankulutuksen ja energiatehokkuuden lisäksi muita tietoja. Se voi esimerkiksi ilmoittaa vedenkulutuksen (esimerkiksi pesukoneissa), tilavuuden litroina (esimerkiksi jääkaapeissa) tai melutason desibeleinä.

14. Energian säästämiseen kotona on monia tapoja. Mikä seuraavista EI ole energiansäästökeino?

- A. Huolehdataan siitä, että koti on hyvin eristetty kylmyyttä vastaan.
- B. Käytetään energiatehokkaita lamppeja.
- C. Nostetaan lämmitystä niin, että talvella voi käyttää kotona vain T-paitaa.

Oikea vastaus: C. Jos kotona tuntuu kylmältä, kannattaa pukea päälle lämmin pusero tai fleece. Lämmityksen lisääminen kasvattaa energiakustannuksia ja lisää omaa vaikutusta ilmaston lämpenemiseen.

15. Kuinka paljon uuden alumiinitölkin valmistukseen tarvittavasta energiasta säästyy, kun alumiinitölkki kierrätetään?

- A. 20 %
- B. 50 %
- C. 90 %

Oikea vastaus: C. Kierrätetystä alumiinista uuden tölkin valmistamiseen tarvitaan vain noin kymmenesosa siitä energiasta, joka tarvitaan uuden tölkin valmistamiseen raaka-aineista.

16. Mikä on Euroopan unionin Copernicus-ohjelma?

- A. Satelliittiohjelma, joka seuraa maapalloa ja auttaa tarkkailemaan ilmaston ja ympäristön muutoksia.
- B. Ohjelma, joka rakentaa tuulivoimaloita eri puolille Eurooppaa.
- C. Eurooppalainen sääasemaverkosto, joka mittaa ainoastaan ilman lämpötilaa.

Oikea vastaus: A. Copernicus on Euroopan unionin oma ohjelma, jolla luodaan eurooppalainen maanseurantakapasiteetti. Sentinel-satelliittien avulla se tarjoaa maksutonta tietoa ja kuvia, joiden avulla voidaan seurata ilmastomuutosta, luonnonkatastrofeja ja ympäristön tilaa.



O O F S

Olympics of Sustainability



Co-funded by
the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.