



The Green Playbook - Taskuopas

*"Opas vastuullisten urheilutapahtumien järjestämiseen
nuorille"*

Työpaketti 2

Tuotos 2.2

Laatija: Finlands Svenska Idrott, Elokuu 2026



Co-funded by
the European Union

Sisällysluettelo

- Dokumentin tiedot
- Mikä Green Playbook -taskuopas on?
- OSA A: ECO GAMES (SDE:n kehittämät)
- Aktiviteetti 1: Capture the Eco Flag
- Aktiviteetti 2: Eco Obstacle Course
- Aktiviteetti 3: Eco Bowling
- Aktiviteetti 4: Eco Tail Tag
- Aktiviteetti 5: Eco Rescue Mission
- Aktiviteetti 6: Eco Upcycling Challenge
- OSA B: LISÄAKTIVITEETIT
- Aktiviteetti 7: Eco Adventure Rogaining
- Aktiviteetti 8: Green Travel Challenge (+ vapaaehtoinen työpajarasti)
- Aktiviteetti 9: Eco Knowledge Quiz
- Aktiviteetti 10: Water Footprint Challenge
- Osallistavan tapahtuman suunnittelu
- Esteetön ja osallistava tapahtuman toteutus
- Kestävä ja resurssitehokas tapahtumajärjestäminen – kestävyiden ja liikunnan yhdistäminen

Dokumentin tiedot

Hanke	Olympics of Sustainability: Winning for Health and Planet (OofS)
Ohjelma	Erasmus+ Sport, ERASMUS-SPORT-2025-SCP
Tuotos	D2.2 - The Green Playbook - Taskuopas
Työpaketti	TP2, The OofS e-kartoitus ja Green Playbook
TP2 vetäjä	Finlands Svenska Idrott (FSI)
Laatija	Finlands Svenska Idrott (FSI)
Muut osallistuneet tahot	MoF (Portugal), PJA (Portugal), SDE (Slovenia), MoP (Spain)
Versio	1.0
Päivämäärä	Elokuu 2026
Jakelu	Julkinen (PU)
Lisenssi	CC BY 4.0

Mikä Green Playbook -taskuopas on?

Taskuopas on lyhyempi versio OofS Green Playbookista. Tässä versiossa keskitytään OofS-aktiviteetteihin, ja mukana on myös tietoa osallisuudesta sekä kestävästä tapahtumajärjestämisestä. Versio on tarkoitettu erityisesti tapahtumien vapaaehtoisten ja tuomareiden tueksi.

OSA A: ECO GAMES (SDE:n kehittämät)

Aktiviteetti 1: Capture the Eco Flag

Joukkuepeli, jossa yhdistyvät liikkuminen, strategia ja ympäristöoppiminen.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys
Kesto	10 minuuttia (tai kunnes lippu vallataan)
Muoto	2 joukkuetta per kierros (turnauskaavio)
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue (OofS-vakiomuoto)
Henkilöstö resurssit	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	½ jalkapallokenttää, liikuntahallissa
Vastuullisuuskasvatus	Erilaiset jätteet vaativat erilaista käsittelyä ja lajittelua; vastuullinen jätehuolto; yhteistyö ja strateginen päätöksenteko.

Tarvikkeet

- 20 muovipulloa
- 10 paperinpalaa
- 6 muovipussia
- 2 vaarallisen jätteen merkkiä (käytä symbolista merkkiä tai korttia; älä käytä oikeaa vaarallista jätettä)
- 2 lippua
- Kartiot rajojen merkitsemiseen
- Joukkueliivit
- Lajitteluastiat paikallisten lajitteluohjeiden mukaisesti

Valmistelu

1. Merkitse pelialue ja paluualue.
2. Jaa jätteet pelialueelle tasaisesti siten, että kummallakin puoliskolla on 10 muovipulloa, 5 paperinpalaa, 3 muovipussia ja 1 vaarallisen jätteen merkki.

3. Järjestä lajittelualue ja lajitteluastiat.

Toteutus

1. Molemmat joukkueet aloittavat omalta pelialueeltaan. Tuomarin merkistä käynnistetään 10 minuutin aika.
2. Pelaajat menevät vastustajan kenttäpuoliskolle keräämään esineitä. Kerrallaan kuljetetaan yksi esine oman joukkueen lajittelualueelle ja lajitellaan oikeaan astiaan pisteiden saamiseksi.
3. Vastustaja voi koskettaa jätettä keräävää pelaajaa kevyesti. Kosketettu pelaaja siirtyy paluualueelle, laskee kymmeneen ja palaa peliin.
4. Kun kaikki jätteet on kerätty ja lajiteltu oikein, joukkue voi yrittää vallata vastustajan lipun.

Pisteytys

1. Tuomarit seuraavat pelin aikana lajittelualueelle oikein lajiteltujen jätteiden määrää.
2. Lipun valtaaminen päättää pelin ja antaa 40 bonuspistettä. Jos lippua ei vallata, eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

Elementti	Tarkennus
Jätteiden pisteytys	Muovipullo: 1 p / kpl; paperinpala: 2 p / kpl; muovipussi: 3 p / kpl; vaarallisen jätteen merkki: 5 p / kpl
Lippu	Vallattu lippu: 40 pistettä (vasta kun kaikki vastustajan puolen jätteet on lajiteltu oikein)
Voittoperuste	Korkein pistemäärä TAI onnistunut lipun valtaus.

Pistetaulukko + esimerkki

Joukkue	Pullot (10)	Paperit (10)	Pussit (9)	Merkit (5)	Lippu (40)	Yhteis pisteet

Aktiviteetti 2: Eco Obstacle Course

Nopeatempoinen viestikisa, jossa joukkueet kuljettavat erilaisia uudelleenkäytettäviä tai kierrätettäviä materiaaleja esteradan läpi.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Urheilu
Kesto	Nopeimman ajan saanut joukkue voittaa
Muoto	Esteradalla on yksi joukkue kerrallaan
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue
Henkilöstö resurssit	1 tuomari / esterata + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	Tilaa 20–50 metrin esteradalle
Vastuullisuus kasvatus	Yhteistyö ja koordinaatio; tiimityö ja viestintä; uudelleenkäytettävien ja kierrätettävien materiaalien vastuullinen käsittely; ymmärrys siitä, että erilaiset tehtävät voivat vaatia erilaista panostusta ja yhteistyötä

Tarvikkeet

- Erikokoisia uudelleenkäytettäviä tai kierrätettäviä esineitä
- Välineet esineiden merkitsemiseen, esim. tussit tai värillinen kangas
- Esteratavälineitä, esim. kartioita, renkaita tai tunneleita

Valmistelu

1. Rakenna 20–50 metrin esterata, joka on kaikille joukkueille samanlainen.
2. Merkitse esineet eri väreillä (vähintään kolme väriä: pienet, keskikokoiset ja suuret esineet).

Toteutus

1. Joukkue kuljettaa jätekanavan esineet yksi kerrallaan esteradan päästä toiseen. Onnistuneen kuljetuksen jälkeen palataan mahdollisimman nopeasti hakemaan seuraavaa esinettä.
2. Eri esineet vaativat eritasoista yhteistyötä. Pienen esineen voi kantaa yksi osallistuja, keskikokoisen kaksi ja suuren vähintään kolme osallistujaa.

Elementti	Tarkennus
Yhteistyö	Pieni esine (esim. muovipullo): 1 henkilö; keskikokoinen (esim. pahvilaatikko, uudelleenkäytettävä astia tai puuesine): 2 henkilöä; suuri esine: vähintään 3 henkilöä
Voittoperuste	Joukkue, joka kuljettaa kaikki jätteet toiselle puolelle nopeimmin. 100 pistettä jaetaan sijoituksen (ajan) perusteella

Aktiviteetti 3: Eco Bowling

Eco Bowling tekee kierrätyksestä tarkkuuspelin. Joukkueet heittävät kumoon eri etäisyyksille asetettuja esineitä. Mitä kauempana esine on, sitä enemmän siitä saa pisteitä. Tämän jälkeen jokainen esine lajitellaan oikeaan jätteastiaan ennen ajan loppumista.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Urheilu
Kesto	7 minuuttia
Muoto	Yksi joukkue kerrallaan keilausalueella
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue
Henkilöstö resurssit	2 tuomaria / keilausalue + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	Tilaa 15 metrin pelialueelle ja kierrätyspisteelle (soveltuu sekä ulko- että sisätiloihin)
Vastuullisuuskasvatus	Perustiedot jätteiden lajittelusta ja kierrätyksestä; materiaalien vastuullinen käsittely; tiimityö, koordinaatio ja tarkkuus.

Tarvikkeet

- Pehmeitä palloja
- Vähintään 10 kaadettavaa, kierrätettävää kohde-esinettä
- Lajitteluastiat
- Pistetaulukot
- Etäisyysmerkinnät
- Lajitteluastiat paikallisten sääntöjen mukaisesti

Valmistelu

1. Merkitse maahan 5 m, 10 m ja 15 m etäisyydet heittoalueesta.
2. Aseta vähintään 10 kohdetta eri etäisyyksille.
3. Aseta lajitteluastiat pelialueen lähelle.

Toteutus

1. Joukkue heittää pehmeällä pallolla eri etäisyyksille asetettuja kierrätettäviä kohteita. Kauempana olevat kohteet ovat arvokkaampia mutta vaikeampia osua.

2. Kun kohde kaatuu, joukkue hakee esineen ja laittaa sen oikeaan lajitteluastiaan ennen jatkamista.

Pisteytys

1. Joukkueiden on tasapainotettava tarkkuus, nopeus ja yhteistyö saadakseen mahdollisimman paljon pisteitä seitsemässä minuutissa.
2. Tuomarit seuraavat lajiteltuja esineitä. Väärä lajittelu aiheuttaa miinuspisteitä.

Elementti	Tarkennus
Osuma	5 m: 1 p; 10 m: 3 p; 15 m: 5 p
Rangaistus	Väärin lajiteltu esine: –5 pistettä
Voittoperuste	Korkein pistemäärä 7 minuutin jälkeen tai kaikki kohteet onnistuneesti kaadettu ja oikein lajiteltu. 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella.

Aktiviteetti 4: Eco Tail Tag

Eco Tail Tag yhdistää nopean hippapelin jätteiden lajitteluun. Joukkueet keräävät vastustajien häntiä ja lajittelevat sen jälkeen häntää vastaavan jätteen oikeaan astiaan. Nopeuden ja oikean lajittelun paras yhdistelmä voittaa.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Joustava (Urheilu tai Kestävyys)
Kesto	3 minuuttia (tai kunnes kaikki hännät on kerätty)
Muoto	2 joukkuetta per kierros (turnauskaavio)
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue
Henkilöstö resurssit	2 tuomaria + 1 vapaaehtoinen
Esimerkki pelialueesta	½ jalkapallokenttää, liikuntahallissa
Vastuullisuuskasvatus	Jätteiden lajittelu ja kierrätys; oikea lajittelu aikapaineessa; yhteistyö, nopeus ja tilan hahmottaminen.

Tarvikkeet

- Värillisiä häntiä (kangassuikaleita, 15 per joukkue)
- Paikallisia lajitteluluokkia vastaavia jätteesineitä
- Lajitteluastiat paikallisten sääntöjen mukaisesti
- Pilli tai muu äänimerkki
- Kartiot rajojen merkitsemiseen
- Joukkueiliivit

Valmistelu

1. Merkitse pelialue ja järjestä lajittelualue sen lähelle.
2. Jaa värilliset hännät joukkueille. Jokaisella pelaajalla on kolme vyötärölle kiinnitettyä häntää, eli joukkueella 15. Eri värit vastaavat järjestäjän valitsemia paikallisia lajitteluluokkia.

Toteutus

1. Kaksi joukkuetta pyrkii keräämään vastustajan häntiä ja kierrättämään jätteesineitä.
2. Kun pelaaja saa vastustajan hännän, hän juoksee lajittelualueelle, ottaa häntää vastaavan jätteesineen ja lajittelee sen oikeaan astiaan.

Pisteytys

1. Tuomarit seuraavat oikein lajiteltuja esineitä. Väärä lajittelu aiheuttaa miinus pisteitä.
2. Eniten pisteitä kolmen minuutin jälkeen saanut joukkue voittaa.

Elementti	Tarkennus
Peruspisteet	Vallattu häntä + oikein lajiteltu jäteesine: 1 piste
Rangaistus	Väärin lajiteltu jäteesine: –3 pistettä
Voittoperuste	Korkein pistemäärä 3 minuutin jälkeen. Jos kaikki 15 häntää kerätään, nopeampi aika sijoittuu korkeammalle. 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella.

Aktiviteetti 5: Eco Rescue Mission

Eco Rescue Mission on kahden kierroksen kilpailu, jossa kerätään ja lajitellaan jätteitä samalla kun toinen joukkue rakentaa esteitä. Roolit vaihdetaan kierrosten välillä: toinen joukkue kerää jätteitä ja toinen vaikeuttaa etenemistä köysillä, siirrettävillä kartioilla ja kestävyyttä koskevilla pikakysymyksillä.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys
Kesto	10 minuuttia per kierros (joukkueet vaihtavat rooleja)
Muoto	2 joukkuetta per kierros
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue (OoFS vakioimuoto)
Henkilöstö resurssit	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	½ jalkapallokenttää, liikuntahallissa
Vastuullisuuskasvatus	Jätteiden keruu ja lajittelu; yhteistyö ja viestintä; ongelmanratkaisu paineessa; sinnikkyys.

Tarvikkeet

Jäteesineitä
Esteitä (esim. köysiä ja kartioita)
Lajitteluastiat paikallisten sääntöjen mukaisesti
Keskialueen merkinnät
Ajastin

Valmistelu

1. Merkitse pelialue ja järjestä lajittelualue.
2. Aseta kummallekin pelialueelle yhtä paljon jätteineitä ja ympäristöesteitä.
3. Valmistele tarvittaessa kestävyyttä koskevat kysymykset.

Toteutus

1. Joukkueet kilpailevat kahdella kierroksella ja vaihtavat rooleja. Toisella joukkueella on kerääjän ja toisella haastajan rooli.
2. Kerääjäjoukkue kerää jätteineet ja lajittelee ne mahdollisimman nopeasti ja oikein. Kerrallaan tuodaan yksi esine lajittelualueelle.

- Haastajajoukkue luo ympäristöesteitä. Se voi esimerkiksi pitää köysiä, joiden ali tai yli kuljetaan, siirtää kartioita muuttuviksi reiteiksi tai toimia saastepisteinä, joissa vastataan lyhyeen kestävyyskysymykseen. Väärästä vastauksesta esine palautetaan keruualueelle ja yritys aloitetaan uudelleen.

Pisteytys

- Tuomarit seuraavat lajittelua ja haastajajoukkueen esteitä.
- Kahden kierroksen jälkeen korkein yhteispistemäärä voittaa.

Elementti	Tarkennus
Kerääjäjoukkue	Oikein lajiteltu jäteesine: 1 piste
Haastajajoukkue	Osallistuja viivästyy tai joutuu toistamaan tehtävän ympäristöhaasteen vuoksi: 2 pistettä
Joukkuebonus	Kaikki jätteet lajiteltu oikein 10 minuutissa: +20 pistettä
Voittoperuste	Korkein yhteispistemäärä molempien kierrosten jälkeen.

Aktiviteetti 6: Eco Upcycling Challenge

Eco Upcycling Challengessa joukkueet saavat samanlaisen kasan uudelleenkäytettyjä materiaaleja ja rakentavat niistä mahdollisimman korkean ja kekseliään rakenteen. Jokainen osa kuljetetaan yksi kerrallaan, joten tehtävä vaatii korkeuden lisäksi yhteistyötä, luovuutta ja tarkkuutta.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys
Kesto	10 minuuttia
Muoto	2 joukkuetta per kierros TAI kaikki joukkueet samanaikaisesti resurssien mukaan
Pelaajat	5 osallistujaa per joukkue. Vastuut lajittelusta, kuljettamisesta ja rakentamisesta jaetaan, ja rooleja voidaan vaihtaa.
Henkilöstö resurssit	2 tuomaria + 2 vapaaehtoista
Esimerkki pelialueesta	½ jalkapallokenttää, liikuntahallissa
Vastuullisuuska svatus	Materiaalien uudelleenkäyttö ja uusiokäyttö; luova ongelmanratkaisu; yhteistyö ja viestintä; kiertotalous; resurssien vastuullinen käyttö.
Huomioitavaa	- Kaikille joukkueille annetaan samanlainen materiaalivalikoima reilun kilpailun varmistamiseksi. - Arviointikriteerit kerrotaan selkeästi ennen aktiviteetin alkua ja kaikkia joukkueita arvioidaan samoilla kriteereillä. - Kannusta luovuuteen ja kekseliäisyyteen pelkän korkeuden sijaan.

Tarvikkeet

- Jokaiselle joukkueelle samanlaiset sarjat uudelleenkäytettäviä tai kierrätettäviä materiaaleja (esim. pulloja, pahvia, paperiputkia, korkkeja, laatikoita ja narua)
- Ajastin
- Mittanauha
- Pistetaulukko

Valmistelu

- Merkitse keruualue ja rakennusalue.
- Aseta uudelleenkäytettävät ja kierrätettävät materiaalit keruualueelle. Jokaisella joukkueella tulee olla täysin samanlainen materiaalivalikoima.

Toteutus

1. Osallistujat kuljettavat materiaalit yksi kerrallaan keruualueelta rakennusalueelle. Jos materiaali putoaa, osallistuja palaa keruualueelle ja yrittää uudelleen.
2. Kun materiaalit on kuljetettu, joukkue rakentaa niistä rakenteen.

Pisteytys

1. 10 minuutin jälkeen tuomarit arvioivat rakennetta materiaalien käytön, luovuuden, vakauden ja korkeuden perusteella.

Elementti	Tarkennus
Kaikkien materiaalien käyttö	Eniten materiaaleja käyttävä joukkue: +5 pistettä
Luovuus	Lopullisen rakenteen luovuus, muotoilu ja toimivuus: 1–10 pistettä
Vakaus	Rakenne pysyy itsenäisesti pystyssä 10 sekunnin testissä: +5 bonuspistettä
Korkeus	Korkein rakenne: +5 pistettä
Voittoperuste	Korkein kokonaispistemäärä. 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella.

OSA B: LISÄAKTIVITEETIT

Nämä aktiviteetit täydentävät Eco Games -kokonaisuutta erilaisilla toteutustavoilla: ulkosuunnistuksella, kestävän liikkumisen kannustimilla, tietovisalla ja luovilla työpajoilla.

Aktiviteetti 7: Eco Adventure Rogaining

Eco Adventure Rogaining lähettää joukkueet kartan kanssa etsimään rasteja ja suorittamaan luontotehtäviä matkan varrella, esimerkiksi tunnistamaan lajeja ja vastaamaan luonnon monimuotoisuutta koskeviin haasteisiin. Aktiviteetti yhdistää suunnistusta ja ulkona oppimista ja palkitsee joukkueita laajasta liikkumisesta ja tarkasta havainnoinnista.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Joustava (Urheilu tai Kestävyys)
Kesto	40–90 minuuttia reitin pituuden, maaston ja osallistuvien joukkueiden määrän mukaan. Lyhyempiä reittejä voidaan käyttää nuoremmille tai ensikertalaisille.
Muoto	Kaikki joukkueet samanaikaisesti. Porrastettu lähtö, suositus 3 minuutin välein.
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue
Henkilöstö resurssit	Kaikki käytettävissä oleva henkilöstö
Esimerkki pelialueesta	Mukautetaan paikallisiin olosuhteisiin
Vastuullisuuskasvatus	Luonnon monimuotoisuus; yhteys luontoon; ympäristön havainnointi; paikallisten ekosysteemien ymmärtäminen; yhteistyö ja ulkosuunnistustaidot; vastuullinen toiminta luonnonympäristössä.
Huomioitavaa	• Varmista, että toiminta noudattaa paikallisia ympäristösääntöjä ja maankäyttölupia. • Vältä eläinten ja herkkien elinympäristöjen häiritsemistä. • Tarjoa mahdollisuuksien mukaan esteettömiä reittivaihtoehtoja. • Mukauta tehtävät paikalliseen luonnon monimuotoisuuteen, vuodenaikaan ja ympäristöolosuhteisiin. • Mukauta reitti osallistujien suunnistustaitoihin ja kokemukseen. Aktiviteetti voidaan toteuttaa myös kaupunkiympäristössä.

Tarvikkeet

Kartat
Lajintunnistuskortit tai tehtäväpaperit
Vastauslomakkeet
Rastimerkit
Paikallisiin luonnon monimuotoisuus tehtäviin tarvittavat materiaalit

Valmistelu

1. Suunnittele rastit ja laadi kartta.
2. Aseta rastit ja lähtöpiste.

Toteutus

1. Joukkueet seuraavat karttaa ja käyvät rasteilla, joilla tehdään kestävyteen liittyviä tehtäviä, kuten lajien, elinympäristöjen tai ympäristöpiirteiden tunnistamista, havaintojen dokumentointia, tietovisakysymyksiä tai tehtäviä luonnon monimuotoisuudesta.

Pisteytys

1. Jokaisella rastilla vapaaehtoinen antaa pisteitä joukkueen suorituksen perusteella.
2. Lopuksi pisteet lasketaan yhteen. Korkeimman yhteispistemäärän saanut joukkue voittaa.

Elementti	Tarkennus
Pisteytys	Käydyt rastit: 0–30 p; laji-, elinympäristö- tai ympäristöhavainnot: 0–30 p; luonnon monimuotoisuus, ekosysteemi- tai ympäristötehtävä: 0–30 p; vapaaehtoinen yhteistyö-/suoritus-/aikabonus: +10 p
Voittoperuste	Korkein kokonaispistemäärä. 100 pistettä jaetaan sijoituksen perusteella.

Aktiviteetti 8: Green Travel Challenge (+ vapaaehtoinen työpaja)

Green Travel Challenge alkaa jo ennen tapahtumaan saapumista: joukkueet saavat pisteitä kävelystä, pyöräilystä, kimpakyydeistä tai joukkoliikenteen käytöstä. Käytännön työpajassa hiilijalanjälkeä koskevat valinnat muutetaan joukkueen suunnittelemaksi ja jakamaksi 30-Day Green Challenge -haasteeksi.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys
Kesto	Matkustushaaste ennen tapahtumaa + 45 minuutin työpaja
Muoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue (OofS vakioimuoto)
Henkilöstö resurssit	1–3 henkilöä toteutustavan mukaan
Esimerkki pelialueesta	Toteutustavan mukaan
Vastuullisuuskasvatus	Hiilijalanjäljen ymmärtäminen; kestävä liikkuminen; ilmastotoimet; luova ongelmanratkaisu; vertaislähtöinen käyttäytymisen muutos.
Huomioitavaa	• Varmista, etteivät liikkumiskannustimet aseta epäedulliseen asemaan henkilöitä, joilla on toimintarajoitteita tai esteettömyystarpeita, pitkiä matkoja tai rajalliset joukkoliikenneyhteydet. • Mukauta matkustuskriteerit ja pisteytys paikallisiin olosuhteisiin, infrastruktuuriin ja esteettömyyteen. • Kannusta käytännöllisiin, realistisiin ja saavutettaviin tekoihin, joita voi jatkaa tapahtuman jälkeen. • Painota myönteistä käyttäytymisen muutosta ja oppimista pelkän kilpailun sijaan.

Tarvikkeet

Työpajamateriaalit (esim. hiilijalanjälkikortit, infografiikat, tapausesimerkit ja keskustelukysymykset)
 Julistepaperia tai digitaalisia esitysvälineitä
 Tusseja
 Arviointilomakkeet

Valmistelu

1. Valmistele työpajan ohjeet ja materiaalit.
2. Tarvittaessa tiedota osallistujille Green Travel Challengesta ennen tapahtumaa.

Toteutus

Joukkueita kannustetaan käyttämään kestäviä matkustustapoja. Järjestäjä määrittelee paikallisiin olosuhteisiin sopivat hyväksyttävät tavat, joita voivat olla kävely, pyöräily, joukkoliikenne tai kimpapakyyti. Matkustustapa voidaan todentaa esimerkiksi valokuvalla, matkalipulla tai muulla järjestäjän määrittelemällä tavalla.

Tapahtuman aikana osallistujat osallistuvat kestävästä liikkumisesta, hiilijalanjälkeä ja henkilökohtaisia ilmastotoimia käsittelevään vuorovaikutteiseen työpajaan.

Jos työpaja toteutetaan yhtenä kestävyysrastina, osallistujia kannustetaan pohtimaan omia liikkumistottumuksiaan ja tunnistamaan mahdollisuuksia kestävämpiin valintoihin arjessa.

Työpajan jälkeen jokainen joukkue suunnittelee koululleen, urheiluseuralleen tai yhteisölleen kiinnostavan ja informatiivisen 30-Day Green Challenge -haasteen. Esitykseen sisältyvät haasteen nimi ja slogan, 3–5 kestävästä liikkumistekoa, kohderyhmä, tapa kannustaa tai seurata osallistumista sekä odotetut ympäristö- ja yhteisöhyödyt. Joukkueet esittelevät haasteensa ryhmälle.

Pisteytys

Kaikkia joukkueita arvioidaan ehdotetun 30-Day Green Challenge luovuuden, toteutettavuuden, viestinnän ja mahdollisen kestävyysvaikutuksen perusteella.

Elementti	Tarkennus
Kestävä matkustaminen	Paikalliseen tilanteeseen sopivien kestävien matkustustapojen osoittaminen. Järjestäjä määrittelee kriteerit etukäteen huomioiden paikallisen liikenneinfrastruktuurin, esteettömyyden ja matkustusmatkat: 0–50 pistettä.
Työpaja – haaste-ehdotus	Luovuus, toteutettavuus, viestintä ja mahdollinen kestävyysvaikutus: 0–100 pistettä.
Voittoperuste	Kestävästä matkustamisesta ja haaste-ehdotuksesta saatu korkein yhteispistemäärä.

Aktiviteetti 9: Eco Knowledge Quiz

Eco Knowledge Quiz testaa joukkueiden kestävyys- ja ympäristötietoisuutta liittyviä tietoja ilmastonmuutoksesta ja luonnon monimuotoisuudesta energiaan, veteen ja jätteisiin. Joukkue keskustelee jokaisesta kysymyksestä ennen vastaamista, joten hyvä keskustelu on yhtä tärkeää kuin tieto.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys
Kesto	15–20 minuuttia
Muoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue (OoFS vakio- tai muoto)
Henkilöstö resurssit	1–3 henkilöä tietovisan toteutustavan mukaan
Esimerkki pelialueesta	Ulkona tai sisällä toteutustavan mukaan
Vastuullisuuskasvatus	Ympäristötietoisuus; kriittinen ajattelu; keskustelu ja päätöksenteko ryhmässä; ympäristöön ja kestäväan kehitykseen liittyvän osaamisen vahvistaminen.
Huomioitavaa	- Mukauta kysymysten vaikeustaso osallistujien ikään ja kokemukseen. - Sisällytä sekä paikallisia että globaaleja kestävyysaiheita. - Varmista, että kysymykset ovat selkeitä, saavutettavia ja kulttuurisesti relevantteja. - Tarvittaessa voidaan käyttää kolmea nopeuskysymystä, joissa nopein oikea vastaus palkitaan.

Tarvikkeet

Tietovisakortit
Esityskalvot tai digitaalinen tietovisa-alusta
Vastauslomakkeet tai vastauskortit
Pistetaulukko

Valmistelu

Valmistele kysymykset ja tietovisan toteutustapa. Esimerkkikysymyksiä löytyy liitteestä F.

Toteutus

Joukkuepohjainen tietovisa paikallisista ja globaaleista kestävyysaiheista, kuten ilmastomuutoksesta, biodiversiteetistä, jätehuollosta, energiasta, vedestä, liikenteestä ja kestävästä elämäntavoista. Osallistujia kannustetaan keskustelemaan kysymyksistä joukkueessa ennen vastauksen antamista. Kysymykset voidaan esittää korteilla, esityksellä tai digitaalisilla välineillä.

Pisteytys

Eniten oikeita vastauksia saanut joukkue voittaa. Tasatilanteessa esitetään bonuskysymys.

Elementti	Tarkennus
Pisteytys	5 pistettä oikeasta vastauksesta (enintään 50 pistettä). Pisteytystä voidaan mukauttaa kysymysten määrän mukaan.

Aktiviteetti 10: Water Footprint Challenge

Water Footprint Challenge haastaa pohtimaan, kuinka paljon vettä arjen tuotteiden ja asioiden taustalla todellisuudessa kuluu. Joukkueet keräävät kortteja ja järjestävät niissä olevat tuotteet vesijalanjäljen mukaan pienimmästä suurimpaan. Lopuksi joukkueiden arvioita verrataan todellisiin lukuihin ja tuloksista keskustellaan lyhyesti yhdessä.

Elementti	Tarkennus
Kategoria	Kestävyys (vedenkulutus ja kestävät elämäntavat)
Kesto	5–10 minuuttia
Muoto	Kaikki joukkueet osallistuvat samanaikaisesti
Pelaajat	5 osallistujaa / joukkue (OoFS vakionmuoto)
Henkilöstö resurssit	Kaikki käytettävissä oleva henkilöstö
Esimerkki pelialueesta	Ulkona tai sisällä toteutustavan mukaan
Vastuullisuuskasvatus	Vedenkulutus; kestävät elämäntavat; kriittinen ajattelu; yhteistyö; arjen valintoihin liittyvien piilevien ympäristövaikutusten ymmärtäminen.
Huomioitavaa	• Mukauta tuotteet ja esimerkit paikalliseen kontekstiin. • Käytä ikätasolle sopivia vesijalanjälkitietoja ja selityksiä. • Sisällytä esimerkkejä ruoasta, vaatteista, liikenteestä ja elämäntavoista. • Korosta oppimista ja keskustelua tarkkojen lukujen ulkoa muistamisen sijaan. • Järjestäjiä kannustetaan tarkistamaan valittujen tuotteiden likimääräiset vesijalanjäljet luotettavista lähteistä, sillä arvot vaihtelevat tuotantotavan ja alkuperämaan mukaan. Arvioitujen lukujen esittäminen aktiviteetin jälkeen tukee keskustelua ja oppimista.

Tarvikkeet

- Vesijalanjälkikortteja, joissa on vähintään 10 tuotetta, ruokaa tai arjen toimintoa eri vesijalanjäljillä. Pieni: omena, polkupyörä, lasi hanavettä. Keskisuuri: puuvillainen T-paita, juustovoileipä, farkut. Suuri: hampurilainen, naudanlihapihvi, suklaapatukka, tekoälyn tuottama vastaus.
- Pistetaulukot
- Valinnaiset visuaaliset materiaalit todellisista vesijalanjälkiluvuista

Huomio: Järjestäjiä suositellaan tarkistamaan valittujen tuotteiden arvioidut vesijalanjäljet luotettavista lähteistä, kuten [Water Footprint Networkin Product Gallery -tietokannasta](#), sillä vesijalanjälki voi vaihdella esimerkiksi tuotantotavan ja alkuperämaan mukaan. Arvioitujen vesijalanjälkien esittäminen aktiviteetin jälkeen tukee yhteistä keskustelua ja oppimista.

Valmistelu

Valmistele vesijalanjälkikortit ja pelialue.

Toteutus

1. Aloita lyhyellä pelin esittelyllä ja kerro, mitä vesijalanjälki tarkoittaa. Kortit asetetaan keskuspisteelle.
2. Yksi osallistuja kerrallaan hakee kortin ja tuo sen joukkueelle. Kun kaikki kortit on kerätty, joukkue järjestää ne arvioidun vesijalanjäljen mukaan pienimmästä suurimpaan.
3. Järjestäjä paljastaa oikean järjestyksen ja ohjaa lyhyen keskustelun piiloveden käytöstä ja kestävästä kulutuksesta.

Pisteytys

Kaikki joukkueet aloittavat yhtä aikaa. Eniten oikein sijoitettuja kortteja saanut joukkue voittaa. Tasatilanteessa nopein joukkue voittaa.

Elementti	Tarkennus
Pisteytys	5 pistettä oikeasta vastauksesta (enintään 50 pistettä). Pisteytystä voidaan mukauttaa kysymysten määrän mukaan.
Voittoperuste	Korkein kokonaispistemäärä. Tasatilanteessa nopein joukkue voittaa.

Osallistavan tapahtuman suunnittelu

Osallistavan tapahtuman luominen alkaa jo kauan ennen tapahtumapäivää. Järjestäjiä kannustetaan huomioimaan esteettömyys, viestintä, osallistujien tavoittaminen ja osallistumisen esteet koko suunnitteluprosessin ajan. Tavoitteena on luoda osallistumismahdollisuuksia monenlaisille nuorille, myös niille, jotka eivät tällä hetkellä osallistu järjestettyyn liikuntaan tai kohtaavat osallistumisen esteitä.

OofS-tapahtumaa suunniteltaessa järjestäjiä kannustetaan huomioimaan seuraavat asiat:

- Osallistumisen tulisi olla maksutonta tai mahdollisimman edullista.
- Harkitse kuljetustukea, yhteisiä matkustusjärjestelyjä tai muita käytännön tukitoimia osallistujille, jotka kohtaavat taloudellisia, maantieteellisiä tai esteettömyyteen liittyviä esteitä.
- Käytä monipuolisia rekrytointikanavia, kuten kouluja, urheiluseuroja, nuorisojärjestöjä, vammaisjärjestöjä, LGBTQI+-järjestöjä, maahanmuuttajajärjestöjä ja muita yhteisöryhmiä silloin kun se on tarkoituksenmukaista.
- Kannusta moninaiseen osallistumiseen ja varmista, että joukkueissa on vähintään kaksi tyttöä tai nuorta naista.
- Anna hyvissä ajoin selkeää tietoa tapahtumasta, aktiviteeteista, esteettömyysjärjestelyistä, tukimahdollisuuksista ja osallistumisvaatimuksista.
- Viestintämateriaaleissa tulee käyttää selkeää, saavutettavaa ja osallistavaa kieltä. Tarvittaessa tietoa voidaan tarjota useilla kielillä tai selkokielen periaatteita hyödyntäen.
- Käytä osallistavaa ja ei-stereotyyppistä kieltä ja vältä oletuksia sukupuolesta, toimintakyvystä, kulttuuritaustasta tai aiemmasta liikuntakokemuksesta.
- Tuo viestintämateriaaleissa esiin moninaisia osallistujia ja roolimalleja. Käytä mahdollisuuksien mukaan aitoja kuvia ja vältä stereotyyppien vahvistamista.
- Viestinnässä painotetaan osallistumista, oppimista, yhteistyötä ja iloa, ei vain kilpailua ja suoritusta.
- Huomioi kulttuuriset ja uskonnolliset tarpeet aikatauluissa, tarjoiluissa, viestinnässä ja osallistumisjärjestelyissä.
- Ilmoittautumisen tulee olla yksinkertaista ja saavutettavaa. Vaihtoehtoisia tapoja, kuten puhelin- tai sähköposti-ilmoittautumista, voidaan tarjota niille, joille kieli, lukutaito, toimintarajoitteet tai digitaalinen saavutettavuus muodostavat esteitä.

- Ilmoittautumislomakkeessa tulee voida kertoa esteettömyys- ja tukitarpeista tai tarvittavista mukautuksista etukäteen. Tarvittaessa voidaan kysyä vapaaehtoisesti myös toivottua nimeä ja pronomineja.
- Tapahtumapaikka valitaan esteettömyys huomioon ottaen kulkureitit, tilat, toimintapisteet, wc-tilat ja kokoontumisalueet mahdollisuuksien mukaan.
- Kuvausluvut, tietojen kerääminen ja osallistujatiedot tulee käsitellä kansallisen lainsäädännön ja turvallisen toimintaympäristön vaatimusten mukaisesti.

Osallisuuden suunnittelu ei tarkoita, että jokaisen tapahtuman pitäisi tarjota kaikki mahdolliset mukautukset. Järjestäjien tulee sen sijaan ryhtyä kohtuullisiin ja ennakoiviin toimiin esteiden tunnistamiseksi ja vähentämiseksi, jotta mahdollisimman moni nuori voi osallistua, antaa oman panoksensa ja tuntea itsensä tervetulleeksi koko tapahtuman ajan.

Esteettömän ja osallistavan tapahtuman toteutus

Tapahtuman aikana järjestäjien tavoitteena on luoda ympäristö, jossa kaikki osallistajat voivat osallistua mielekkäästi, antaa panoksensa joukkueelle ja tuntea itsensä tervetulleiksi, kunnioitetuiksi ja turvallisiksi.

Aktiviteetit tulee toteuttaa tavalla, joka huomioi erilaiset toimintakyvyt, kokemukset, viestintätavat ja tuen tarpeet. Tavoitteena ei ole, että kaikki osallistuvat täsmälleen samalla tavalla, vaan että jokaisella on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa.

Järjestäjiä kannustetaan huomioimaan seuraavat asiat:

- Anna selkeät ohjeet ja käytä tarvittaessa useita viestintätapoja, kuten suullisia demonstraatioita, visuaalisia esimerkkejä ja kirjallisia ohjeita.
- Tarjoa joustavia osallistumistapoja. Joukkueet voivat jakaa vastuita yksilöllisten vahvuuksien, toimintakykyjen ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Osallistuja voi osallistua fyysisesti, strategian, viestinnän, pisteytyksen, organisoinnin tai muiden tukiroolien kautta.
- Mukauta tarvittaessa sääntöjä, etäisyyksiä, aikarajoja, välineitä tai pelialueita osallistumisen ja esteettömyyden tukemiseksi, jos mahdollista.
- Huomioi aisti- ja kognitiivinen saavutettavuus. Jos käytetään musiikkia, pilliä tai muita äänimerkkejä, tarjoa mahdollisuuksien mukaan visuaalisia vaihtoehtoja ja varmista pääsy rauhalliseen tilaan tai tauoille tarvittaessa.
- Varmista, että toimintapisteet, kokoontumisalueet ja muut tilat ovat mahdollisimman esteettämiä ja helposti hahmotettavia.

- Tarjoa juomavettä, lepoalueita ja mahdollisuuksia pitää taukoja tarvittaessa.
- Kysy osallistujilta suoraan. Selvitä mahdollisuuksien mukaan, millaiset mukautukset tai järjestelyt auttaisivat, sen sijaan että tekisit oletuksia.
- Seuraa osallistumista koko tapahtuman ajan ja puutu tilanteisiin, joissa yksilöt tai ryhmät näyttävät jäävän ulkopuolelle tai eivät pysty osallistumaan täysipainoisesti.

Järjestäjien tulee pysyä joustavina ja reagoida tarpeisiin koko tapahtuman ajan. Tavoitteena ei ole samanlainen suoritus kaikille, vaan mielekäs osallistuminen, oppiminen, yhteistyö ja osallisuus.

Kestävä ja resurssitehokas tapahtumajärjestäminen – kestävyys ja liikunnan yhdistäminen

Järjestäjiä kannustetaan vähentämään sekä taloudellisia kustannuksia että ympäristövaikutuksia tehokkaalla resurssien käytöllä ja kestävällä suunnittelulla. Esimerkkejä:

- Tee yhteistyötä kuntien, koulujen, seurojen tai yhteisöorganisaatioiden kanssa tilojen, välineiden, materiaalien ja henkilöstötuen saamiseksi.
- Lainaa materiaaleja ja välineitä aina kun mahdollista uusien hankkimisen sijaan.
- Käytä tapahtumamateriaaleja, kuten liivejä, kartioita, karttoja, opasteita ja lajitteluastioita, uudelleen useissa tapahtumissa.
- Suosi aktiviteettien suunnittelussa uudelleenkäytettyjä, uusiokäytettyjä ja kierrätettäviä materiaaleja.
- Käytä tarkoituksenmukaisesti digitaalisia ilmoittautumis-, viestintä- ja pisteytystyökaluja paperinkulutuksen vähentämiseksi.
- Vältä tarpeettomia hankintoja ja minimoi kertakäyttötuotteet.
- Suunnittele tarjoilu huolellisesti ruokahävikin vähentämiseksi ja suosi mahdollisuuksien mukaan kestäviä vaihtoehtoja.
- Valitse paikallisia toimittajia sekä ympäristövastuullisia tuotteita ja palveluita silloin kun niitä on saatavilla.
- Kannusta osallistujia kävelemään, pyöräilemään, käyttämään joukkoliikennettä tai yhteiskuljetuksia.
- Kokoa uudelleenkäytettävä tapahtumamateriaalipaketti tulevia OoFS-tapahtumia varten.



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.