

LIKKUVAT PIHAT

Twisteri

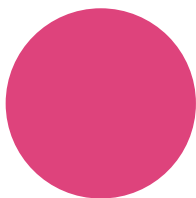
LEIKIN TAVOITE:: Käsitteiden esim. värien ja kehonosien tunnistaminen sekä hauskan pitäminen.

LEIKIN ORGANISOINTI: Tarvitaan erivärisiä, erilaisia ja eri kokoisia esineitä (tötteröitä, lätkiä, hiekkaleluja jne.) laajalle alueelle.

LEIKIN KULKU: Ohjaaja kertoo kehon osan ja käsitteen, esim. "Peppu hiekkalaatikolle" tai "käsi punaiselle". Lapset etsivät punaisen esineen tai asian ja koskevat kädellään punaista. Leikkiin voidaan tuoda haastetta muuttamalla liikkumistapaa, esim. Ohjaaja sanoo "seuraavaksi liikutaan hyppien". Vanhemmille lapsille voidaan lisätä haastetta mm. **Vasen käsi** punaiselle ja hyppiminen **yhdeällä jalalla**.

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: Kannustus ja rohkaisu, jos menee pieleen niin lasta autetaan.

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10min .



Eläintarha

LEIKIN TAVOITE: Havaintomotoristen taitojen harjoittaminen, juoksemisen ja laukkaamisen harjoittelu.

LEIKIN ORGANISOINTI: Tilan jossa liikutaan tulee olla turvallinen ja rajattu alue, esim. Ulkona oleva aukea alue. Paikat eli karhunpesä ketunkolo ja sammakon lumme voidaan merkitä erilaisilla tötsillä tai ne voivat olla kiinteitä paikkoja, kuten liukumäki, hiekkalaatikko yms.

LEIKIN KULKU: Ensiksi harjoitellaan neljä erilaista eläinliikumistapaa, jotka ovat leijona, hevonen, norsu ja ihminen. Kun on harjoiteltu ja päätetty missä on karhunpesä, ketunkolo ja sammakon lumme niin ohjaaja huutaa aina edellä mainitut paikat ja lapset siirtyvät paikkaan ohjaajan kertomalla eläin liikkumistavalla eli esimerkiksi "Nyt leijonat juoksevat ketunkoloon"

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: Eläinten liikkuminen ja nopeus. Kehutaan myös osaamista juoksemisessa: varpaat eteen päin ja vastakkainen jalka ja käsi.

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10min.

