

PIHAREPP



vauhtileikit

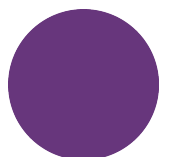
Jänis pensaassa

Loikkikaa kuin rusakko

Veden kiertokulku -leikki

Pihan linnut lentämään!

Kosketa -leikki



Jänis pensaassa LI, YM koko ryhmä

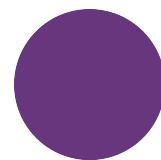


Yllättäviä käännteitä sisältävä hippaleikki, jossa kettu jahtaa vikkellä jänistä. Leikkialueeksi sopii kenttä tai helppokulkuinen puistometsikkö. Valitaan aloitukseen jänis ja kettu eli hippa. Loput oppilaat ottavat itselleen parin ja muodostavat vastakkain toisiaan käsistä tarttumalla pensaaseen, johon jänis voi pelastautua turvaan. Ellei ryhmä mene tasan, voi opettaja osallistua leikkiin.

Kettu ajaa takaa jänistä. Jänis puikkelehtii pensaiden välissä ja pujahtaa halutessaan pensaaseen jonkun parin käsien välistä. Kun jänis tulee turvaan, pensaasta ponkaisee liikkeelle uusi jänis. Jänikseksi muuttuu se pensaaseen osapuoli, joka jäi piiloon tulleen jäniksen jäniksen selän taakse. Suojaan tullut jänis muuttuu pensaaksi tarttumalla jäljelle jääneen käsistä.

Yllätyskäänteen peliin luo hipan vaihtuminen äkisti. Jos kettu saa kiinni takaa-ajamansa jäniksen, osat vaihtuvat: Jäniksestä tulee kettu ja ketusta jänis, jonka tulee ehtiä karkuun.

Pensaana olevat voivat lämpimikseen tehdä jotain liikettä, kannustaa juoksijoita ja osoittaa sovitulla merkillä tahtovansa jänikseksi. Kun pelin idea alkaa sujua, voidaan liikkeelle laskea useampi pari jäniksiä ja kettuja.



Loikkikaa kuin rusakko YM, LI koko ryhmä *eläinlajikortit*



Leikissä eläydytään pihan eläimiin, rohkaistutaan liikunnalliseen ilmaisuun ja harjoitellaan vuoron ottamista. Jokainen oppilas saa sekoitetusta pakasta yhden pihan eläinlajikortin. Aluksi liikutaan vapaasti leikkialueella ja kukin saa miettiä ja kokeilla miten omalle lajille ominaista liikkumistapaa.

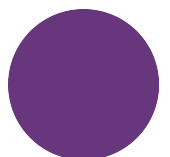
Jatketaan eri eläinten tavoin liikkumalla. Joku aloittaa esittelemällä oman eläimensä liikkeen ja kehottamalla muita: ”pyrähtäkää kuin sinitäinen”, ”pöriskää kuin kimalainen” tai ”liihottakaa kuin nokkosperhonen”! Kaikki kokeilevat ja kehittelevät tämän eläimen tavoin liikkumista noin puoli minuuttia. Sen jälkeen seuraava saa esitellä oman eläimensä ja sen liikkumistavan. Vuoron ottaminen voi tapahtua esimerkiksi niin, että seuraavaksi vuoroon haluava ottaa alustalta ”mikrofonikepin”, kiipeää vuorovaihtokorokkeelle tai antaa sovitun äänimerkin. Autetaan yhdessä eläimen liikkumistavan keksimisessä, jos se on vaikeaa.



Jatketaan liikkumista uusien lajien kanssa.



Leikkiä voi leikkiä jonossa kävelyretkellä tai liikuntapaikkaan mennessä kuten seuraa johtajaa.



Veden kiertokulku YM, LI koko ryhmä

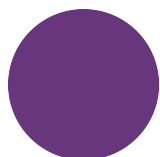


Leikin avulla havainnollistetaan veden kiertokulkua. Leikkijät ovat vettä kiertokulun eri vaiheissa. Aluksi sovitaan vuodenaikaan sopivat veden kiertokulun vaiheet ja niitä kuvaavat liikkeet:

Esimerkiksi	Kallavesi tai muu järvi – aaltoliike
	Pilvi – leijailu
	Vesipisara – pomppiminen
	Maljapuro tai muu joki – virtausliike käsillä
tai talvella	Meri – aaltoliike
	Pilvi – kädet lanteilla
	Lumihiutale – leijailu
	Kevätpuro – nopea ylös alas virtausliike käsillä
	Joki – hitaampi virtausliike sivuttain

Leikkijät liikkuvat pelialueella esittäen aina yhtä kiertokulun vaiheen liikettä. Aluksi kaikki leikkijät ovat järvessä tai meressä. Aina kun kaksi samassa kiertokulun vaiheessa olevaa leikkijää kohtaa, he pelaavat kivi-paperi-sakset peliä. Se joka voittaa pääsee eteenpäin veden kiertokulussa ja hävinnyt jatkaa samassa vaiheessa. Järvestä tulee pilvi (vesi haihtuu), pilvestä vesipisara tai lumihiutale, joka sataa maahan ja päättyy virtaavaan puroon tai jokeen.

Leikki jatkuu näin veden ikuisessa kiertokulussa, kunnes opettaja sen pysäyttää.



Pihan linnut lentämään!

koko ryhmä

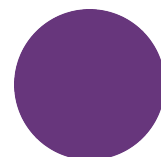
pihan lintukortit



Peliä pelataan kentällä. Yksi on pikkulintuja kiinni ottava haukka, joka seisoo kentän puolivälissä selkä muihin päin. Toiset ovat lintuja, jotka seisovat turvaviivan takana valmiina lentämään.

Haukka tai peli ohjaaja huutaa: "Pihan linnut lentämään!" Muuta vastaavat kysyen: "Mitkä linnut?" Haukka vastaa käyttäen apuna lajikortteja esimerkiksi: **punarinna**, **sinitiaiset**, **vihherpeipot**, talitiaiset (**keltainen**) tai varpuset (**ruskea**)! Mustaa väriä voi edustaa naakka ja valkoista esimerkiksi västäräkki tai käpytikka. Lintujen värikoodit on hyvä sopia ensin yhdessä. Kehotuksen jälkeen ne joiden vaatteissa on kyseistä väriä juoksevat siipiään räpytellen kentän toisella laidalla olevaan pesään ja haukka koettaa pyydystää ohi lentäviä. Kiinni jääneet jäävät paikoilleen hukan poikasiksi, jotka ottavat myös kiinni pyrähdysvuorossa olevia. Viimeiseksi kiinni jäävä on uusi haukka.

Kun lajikortit ovat esillä tai lintulajien ulkonäkö on tullut tutuksi, voidaan pelata niin, että kaikki höyhenpeitteen värit huomioidaan ja haukka voi huutaa mitä lintua tahansa 😊.



Kosketa -leikki

koko ryhmä



Hyvä lämmittelyleikki, jos paikallaan puuhatessa on tullut kylmä.

Ohjaaja kehottaa: "Kosketa kuusta!" ja kaikkien tulee mahdollisimman nopeasti juosta koskettamaan kuusta ja palata takaisin lähtöpaikkaan. Kosketustehtävät voivat olla paitsi nopeita, myös eri tavoin tarkkaavaisuutta tai luonnontuntemusta vaativia tai muuten vaan hauskoja.

Leikkiä voi myös niin, että lapset saavat itse keksiä tehtäviä.

