

LASTEN OMAT LEIKIT JA IDEAT LUONNOSSA



Kirkkonummi 3/2021

Jaana Kukkonen

Ritva Pesonen

TYKKÄÄN OLLA LUONNON PUOLELLA AINA, KUN MÄ TYKKÄÄN LUONNOSTA!

(Nissnikun päiväkodin lapsi)

Onpa kiva, kun tulit katsomaan opasta.

Tämä opas on koottu kahden ympäristökasvatusopiskelijan toimesta. Ideat on kerätty Kirkkonummen suomenkielisen varhaiskasvatuksen lapsilta. Kiitos kaikille, jotka ovat osallistuneet materiaalin tuottamiseen ja keräilyyn.

Aivan ihania leikkejä ja VAU millainen mielikuvitus lapsilla on. Leikkikää leikkejä, mutta älä turhaan tulosta, näin voimme yhdessä säästää luontoa. Leikin yläpuolella on mainittu mistä leikki-idea on tullut. Lopussa koottuna muita lasten suosikkipuuhia ulkosalla.

Ihania leikkihetkiä!



Joitakin asioita jotka mm. kehittyvät lasten leikkiessä:

LUOVUUS

SOSIAALISET TAITOT

MIELIKUVITUS

TASA-
ARVOISUUS

KÄSITTEIDEN
MUODOSTAMINEN

KEHON/TILAN
HAHMOTTAMINEN

TUNTEIDEN
KÄSITTELY

AISTIHAVAINNOT

YSTÄVYYS

ITSETUNTO

MATEMAATTISET
TAIDOT

HIENO/KARKEA
MOTORIIKKA

HAVANNOIMINEN

SANAVARASTO/
KIELI

ONGELMAN
RATKAISU

LUONTOON/YMPÄRISTÖÖN
TUTUSTUMINEN

KUUNTELEMINEN

HUOMAAMISUUS

SUUNNITTELEMINEN

RYHMÄSSÄ
TOIMIMINEN

KESKITTYMINEN

AJATTELU

VUOROVAIKUTUS-
TAIDOT

KOKEMUKSET

SÄÄNNÖT
JA NORMIT

JAKAMINEN

EMPAATTISUUS

ITSEHILLINTÄ

Sisällys

Sisällys	4
1. ROBOTTI	6
2. KISSA.....	6
3. KANTO	6
4. PRINSESSA	6
5. PETER PAN.....	6
6. BATMAN.....	7
7. MERENNEITO.....	7
8. KOTI	7
9. RALLI.....	7
10. KALASTAJA	8
11. HALIHIPPA.....	8
12. KROKO.....	8
13. TONTTUHIPPA.....	9
14. VEDEN PAISUMUS	9
15. VESITEHDAS	9
16. MUSEO	10
17. NUOTIOLEIKKI	10
18. ORAVALEIKIT.....	10
19. POTKUPYÖRÄILYÄ METSÄSSÄ.....	11
20. PEIKON METSÄSTYS.....	11
21. TAIKAMETSÄ.....	11
22. LINNUT	11
23. METSÄKAUPPA	12
24. APINAPUU.....	12
25. KIIPEILY JA TASAPAINOILU	12
26. SUSIPIILO/ -HIPPA.....	12
27. RYHMÄ HAU	13
28. MUUNNOS KARHU NUKKUU LEIKISTÄ.....	13
29. MAA ON LAAVAA.....	13
30. PITUUSHYPPELYÄ KANNOLTA	14
31. LUMIKOTILEIKKI.....	14
32. PUUHIPPA	14
33. KUURUPIILO.....	15
34. TUTKIJA	15

35.	PIILOTETTU ELÄIN tms.	15
36.	PUUHIPPA	15
37.	LUMIHIUTALE	15
38.	VARIS	15
39.	PUPUJUSSI	16
40.	PULKKALEIKKI	16
41.	TIMANTTI	16
42.	HIPPA	16
43.	LUMILABYRINTTI	16
44.	ELÄIMET	16
45.	VIESTI	17
46.	AMONG US tai MINECRAFT tai INTIAANI -leikit	17
47.	KÄKI KUKKUU	17
48.	ÄITI PUPU JA PIKKU PUPUT	17
49.	JUNA	17

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

1. **ROBOTTI**

Lapset ovat robotteja. Robotti sanoo "robotti"- äänellä; Minä olen robotti. Minä olen robotti... Robotti on paikallaan, kävelee tai juoksee.



KOLSARIN PÄIVÄKOTI

2. **KISSA**

Lapsi tai lapset ovat kissoja. Liikkuvat kontaten. Voi leikkiä pihalla tai metsässä. Kissat käyvät välillä syömässä. Aikuinen tai joku lapsi antaa ruokaa niille maahan. Kissat käyvät välillä pissalla, jolloin nostavat jalkaa. Kakatessa ei nosteta jalkaa. Kissa peittää "etutassuilla" eli käsillä jätökset. Kissa leikisti nuolee tassuja peseytyäkseen. Kissa tykkää, kun sille heittää palloa ja se saa hakea palloa.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

3. **KANTO**

Eri korkuisia ja eri kokoisia kantoja. Niille kiivetään ja hypätään alas.



KOLSARIN PÄIVÄKOTI

4. **PRINSESSA**

Lapset ovat prinsessoja. Niitä voi olla kolme. Niillä on taikaa ja he voivat lentää. He lentävät esim. kannolta kannolle.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

5. **PETER PAN**

Peter Pan taistelee rosvoja vastaan (mielikuvitusrosvoja) Toinen palomies sammuttaa tulipalot. Toinen palomies soittaa pupulle puhelimella (kämmenellä tai kävyllä) että nyt on hätätilanne. Pupu on myös mielikuvituspupu.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

6. **BATMAN**

Batman tai Batmanit ajavat autolla eli kivellä ja etsivät Kissanaista. Välillä kiivetään puuhun, hypitään kiveltä toiselle sekä juostaan tarkkailemassa, löytyykö Kissanaista. Jos löytyy, yritetään hänet vangita.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

7. **MERENNEITO**

Merenneidot makaavat maassa jalat ristissä ja ottavat aurinkoa, saattavat myös yhtäkkiä muuttua ihmiskoiriksi, jolloin rakentavat majaa jossa leikkivät. Heittelevät keppejä toisilleen ja juoksevat tai konttaavat hakemaan niitä.



KOLSARIN PÄIVÄKOTI

8. **KOTI**

Puun alla on koti. Äiti hoitaa lapsia (käpyjä). Lapset käyvät välillä koulussa lähellä olevan puun vieressä. Siinä lähellä on myös kylpylä (kanto) minne koko perhe menee välillä. Isä käy kalastamassa. Kepillä kalastetaan ja lehdet ovat kaloja. Lohta grillataan ja syödään kotona.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

9. **RALLI**

Pihalla tai metsässä tehdään rata esim. kartioista. Ratiksi käy kartio tai hula- vanne. Rataa juostaan ajaen ratti käsissä.

KOLSARIN PÄIVÄKOTI / ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

10. **KALASTAJA**

Metsässä lammikko tai mielikuvituslammikko toimii kalasastuspaikkana. Kepillä kalastetaan. Puun lehdet toimivat kaloina.



KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

11. **HALIHIPPA**

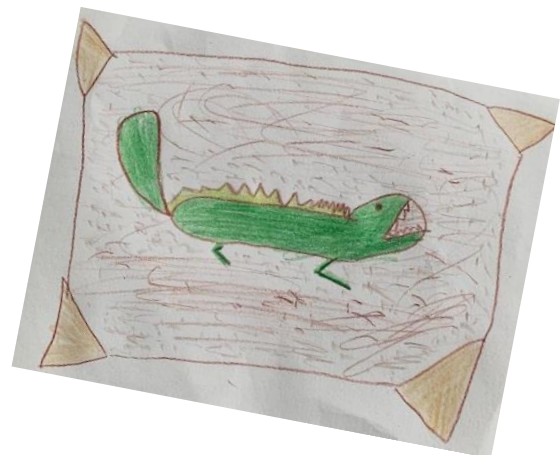
Viime vuonna ryhmän lapset keksivät kasvattajien kanssa Halihipan. Lapset olivat innostuneita leikkimään hippaleikkejä ja tämä idea lähti lapsilta.

Halihipassa kasvattajat ovat hippoja, jotka yrittävät halata lapsia. Lapset juoksevat pakoon. Tänä vuonna samassa ryhmässä lapset ovat keksineet turvapaikaksi pihalla Kummitusmetsän, jossa on harvat ja isot pensaat pihan nurkassa. Siellä hippa ei saa ottaa kiinni. Tätä hippaa lapset haluavat leikkiä lähes päivittäin, jos olemme pihassa.

KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

12. **KROKO**

Pelataan hiekkalaatikolla. Yksi lapsista on kroko, joka asuu hiekkalaatikolla. Muut lapset yrittävät ylittää hiekkalaatikon ilman, että kroko ehtii koskettaa. Kroko voi ottaa kiinni myös hiekkalaatikon reunalla seisovat lapset. Ainoa turva on reunan ulkopuolella. Kun kroko saa jonkun lapsista kiinni, hänestä tulee kroko.



KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

13. **TONTTUHIPPA**

Tontut ovat lähteneet karkuun joulupukilta. Joulupukin pitää saada tontut kiinni, että se saa apureita tekemään ja jakamaan lahjoja. Kun joulupukki saa tontun kiinni, tonttu pysähtyy ja ojentaa molemmat kädet kämmenet ylöspäin. Toiset tontut voivat pelastaa kiinnijääneet laittamalla omat kätensä kiinnijääneen tontun käsien päälle, jolloin "lahja" sulkeutuu ja tonttu pääsee taas pakoon.

Jos on paljon lapsia, voi olla useampi joulupukki ottamassa lapsia/ tonttuja kiinni



KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

14. **VEDEN PAISUMUS**

Tarvikkeet: lasten kylpyamme, hiekkaämpäreitä ja riittävän suuri vesilammikko, jonne amme mahtuu.

VERSIO 1: Amme asetetaan lammikkoon. Se täytetään ämpäreitä käyttäen vedellä, jonka jälkeen amme yhdessä kaadetaan ja katsotaan, kuinka isoja aaltoja syntyy.

VERSIO 2: Amme täytetään ämpäreitä käyttäen vedellä, jonka jälkeen ammeen eteen lammikkoon asetetaan vedellä täytetyt ämpärit.

Amme kaadetaan yhdessä ja katsotaan, kun ämpärit kaatuvat ja niistä tulee lisää vettä.

VERSIO 3: Tarvikkeet: Lasten kylpyamme, pitkävartisia lapioidia ja riittävän iso vesilammikko, jonne amme mahtuu.

Amme laitetaan lammikkoon. Jokainen lapsi saa oman lapion, joka toimii airona.

Lapset seisovat tai istuvat "veneessä". Veneellä soudellaan merellä ja tehdään lapioiden avulla aaltoja.

KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

15. **VESITEHDAS**

Lammikon äärellä esim. metsässä tai vaikka päiväkodin pihalla.

Hypitään vuorotellen lammikkoon tasajaloin ja seurataan kuinka kauas/ korkealle vesi loiskuu.

"Tehdään vettä"

KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

16. MUSEO

Rakennetaan rangoista, oksista ja kepeistä maja ” museo”, jonne tehdään hyllyjä oksista ja hyödynnetään olemassa olevia puita. museoon rakennetaan myös ”varastoja” aarteille.

Lapset keräävät lähettyviltä mieleisiään luonnon ”aarteita:” meteoriitteja, jalokiviä, luolamiehen työkaluja ja tarvikkeita, dinosaurusten luita jne. Ne asetellaan museoon näytille.

Museoon pääsee vierailulle ja aarteita esitellään toisille.

KARTANONRANNAN PÄIVÄKOTI

17. NUOTIOLEIKKI

Nuotiopaikka oikea tai leikki, keppejä, käpyjä, lehtiä.

Paistetaan” makkaraa ja vaahtokarkkia”.

”Yöllä” mennään nukkumaan ja tonttu tuo joulusukkaan herkkuja.

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

18. ORAVALEIKIT

Versio 1. Lapset ovat oravia ja valitsevat puun/ puita, joihin voi kiivetä. Puut ovat oravien koteja. Oravat etsivät maasta käpyjä syötäväksi ja tekevät niille varastoja. Oravat kiipeilevät puissa, vierailevat toistensa luona ja herkuttelevat kävyillä.

Versio 2. Lapset leikkivät metsässä oravia. Ison kiven äärellä on heidän pesä. He rakentavat pesää ja etsivät käpyjä ruokavarastoon.



ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

19. **POTKUPYÖRÄILYÄ METSÄSSÄ**

Tarvikkeet: potkupyörä, kypärä, eväät repussa (eväät voi kantaa myös aikuinen). Potkupyöräillään metsässä vaihtelevassa maastossa lasten taidot huomioon ottaen. Retken aikana voi tehdä havaintoja ympäristöstä kavereille. Tärkeää on löytää hyvä eväspaikka.

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

20. **PEIKON METSÄSTYS**

Peikkotaika alkaa, kun astuu metsään. Metsällä ei ole väliä, eikä sillä, mistä kohdasta metsään menee. Kävyt ovat pommeja ja kepit miekkoja. Metsässä on paljon näkymättömiä peikkoja, joita yritetään etsiä ja joita vastaan taistellaan heittämällä pommeja(käpyjä) ja miekkailemalla (kepeillä). Yritetään voittaa näkymättömät peikot. Peikot eivät saa nähdä lapsia: pitää juosta piiloon kiven tai kannon taakse ja tarkkailla peikkoja. Leikkijät kannustavat toisiaan piiloutumisessa ja taistelussa, sekä varoittavat toisiaan kuiskaamalla, jos peikkoja näkyy. Peikkotaika loppuu, kun astuu pois metsästä.

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

21. **TAIKAMETSÄ**

Leikitään, että metsä on viidakko. Ollaan sellaisia eläimiä, joita on oikeassa viidakossa. Eläimet ovat ystäviä keskenään. Hypitään kivillä ja kävellään puun juurien sekä kaatuneiden puiden päällä. Maahan ei saa astua, sillä maa on vettä tai laavaa, riippuen missä ollaan. Kivet, kannot, juuret jne. ovat saaria

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

22. **LINNUT**

Leikitään, että ollaan lintuja. Oksat laitetaan hihoihin: ne ovat siivet. Oksista ja kivistä tehdään linnuille pesiä. Linnuilla on poikasia. Linnun poikanen voi olla joku lapsista tai esim. kivi/ kiviä. Poikasille etsitään ruokaa ja hoidetaan niitä.

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

23. **METSÄKAUPPA**

Rakennetaan kauppa. Kaupan tiskille etsitään myytävää luonnon materiaaleista. Osa lapsista on myyjiä, osa ostajia. Myytävät voidaan nimetä niiden oikeilla nimillä: ostan käpyjä tai niille voi itse keksiä nimiä: peruna, porkkana jne. Lapset päättävät, mitä käytetään maksuvälineenä. Kun kauppa on auki, voi käydä ostoksilla. Kaupan henkilökunta päättää, milloin kauppa on auki. Kaupan henkilökunta sanoo tai huutaa "Kauppa on auki, tulkaa ostoksille!"

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

24. **APINAPUU**

Ollaan apinoita Kiipeillään puissa ja roikutaan oksissa eri tavoin.



ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

25. **KIIPEILY JA TASAPAINOILU**

Metsässä kävellessä lapsi etsii erikokoisia kiviä, kiipeilee niiden päälle, kenties istuu hetken ja laskeutuu alas, joko liukuen tai hypäten tarvittaessa aikuisen avustuksella, kivien koosta ja lapsen taidoista riippuen.



Aikuinen nostaa lapsen puun rungon päälle ja aikuisen pitäessä lapsesta kiinni, lapsi saa kävellä kaatuneen puun runkoa pitkin toiseen päähän ja hypätä alas. Jos aikuinen hieman heilauttaa lasta hypyn aikana, on se vielä mukavampaa.

ASUKASPUISTO PIENNARPIHA

26. **SUSIPIILO/ -HIPPA**

Yksi lapsista valitaan sudeksi ja toiset lapset menevät piiloon. Kun susi löytää jonkun, tulee löydetystäkin susi ja näin etsijöiden määrä lisääntyy, kunnes kaikista lapsista tulee susia. Voi leikkiä myös hippana.



ASUKASPUISTO PIENNARPIHA



27. **RYHMÄ HAU**

Ryhmä Hau leikkiä voi leikkiä niin leikkipuistossa kuin metsässäkin. Esimerkiksi kiipeilyteline / liukumäki / metsässä korkeampi paikka (kivi) toimii Ryhmä Hau vahtitornina. Pennut (lapset) leikkivät ja liikkuvat vapaasti, kunnes joku huutaa "Riku kutsuu, pennut vahtitorniin!" Silloin lapset menevät vahtitorniin ja siellä joko joku lapsista (tai aikuinen) kertoo seuraavan ratkaistavan tehtävän. Metsässä esimerkiksi voisi olla, että siilin pesä on mennyt rikki ja siili tarvitsee apua uuden pesän rakentamiseen, jolloin pennut (lapset) auttavat siiliä pesän rakentamisessa.

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

28. **MUUNNOS KARHU NUKKUU LEIKISTÄ**

Karhu voi olla mikä vaan lapsille tärkeä eläin tai "otus".

Laulu sen mukaan. "Nukkujia" voi olla yksi tai useampi.

Kun lähdetään karkuun, lapset voivat mennä mopolla, työntäen kuorma-autoa tms.

Lopulta, etenkin pienillä, kaikki ottaa kiinni kaikkia eli kukaan ei ketään ja hauskaa on ☺

Leikissä vielä loppuhali.



PERHEPÄIVÄHOITO

29. **MAA ON LAAVAA**

Siinä kuljetaan polkua pitkin ilman, että kosketaan maahan. Hyppelyä kiville, kannoille ja juurakoille.

PERHEPÄIVÄHOITO

30. **PITUUSHYPPELYÄ KANNOLTA**

Tarvikkeet keppi ja kanto/kivi

Laitetaan ensin lapsen löytämä keppi (lapsen valitseman) kannon tai kiven eteen maahan sopivalle etäisyydelle. Sitten kiivetään kannon tai kiven päälle seisomaan. Sieltä ponnistetaan superhyppy maahan niin, että yritetään päästä sen kepin yli. Jos päästiin yli, niin siirretään (lapsi siirtää) keppiä. Joka hypyn jälkeen aina vaan pidemmälle. Lopulta kannon tai kiven takaan voi ottaa hurjat juoksut ennen superhyppyä. Tätä leikkiä jatketaan niin kauan, kun jaksaa!!

PERHEPÄIVÄHOITO

31. **LUMIKOTILEIKKI**

Tarvitset lapiota ja paljon lunta. Ensimmäinen löytää hyvä paikka, jossa olisi mahdollisimman paljon lunta. Lapset valitsevat mieleisensä kotipaikan ja alkavat kaivaa lapiolla lumeen kotia. Aikuinen auttaa vuorotellen niitä etkä apua kaipaavat. Kun kodit ovat valmiita voi kotileikki alkaa. Kodit voi sisustaa mieleisensä ja hakea lumimaljakkoon talventörröttäjistä "kukkakaupalta" kimpun. Näihin koteihin laitetaan myös vessat ja sängyt. Lapset kertovat mitä aikuisen täytyy seuraavaksi tehdä. Aikuinen voi olla kauppias, talonmies, television asentaja, mummo, kyläilijä tai mitä milloinkin lapset päättävät. Kun kodit ovat tarpeeksi lähellä toisiaan voi yhteyden toiseen kaveriin luoda helposti lumipuhelimella. Myös käytävän kaivaminen kaverin luo onnistuu. Leikki muuttuu hiukan joka kerta leikkijöiden mielen mukaan.

NISSNIKUN PÄIVÄKOTI

32. **PUUHIPPA**

Jokainen leikkijä valitsee itselleen puun, jossa asuu. Yksi leikkijöistä on ilman puuta. Kun hän huutaa: "Talo palaa, pakko vaihtaa", täytyy kaikkien leikkijöiden vaihtaa puuta. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää samalla saada itselleen puun. Se, joka jää ilman puuta, jää uudeksi huutajaksi.

NISSNIKUN PÄIVÄKOTI

33. **KUURUPIILO**

On yksinkertainen leikki, jota voi pelata sekä sisällä että ulkona. Pelaajia tulee olla vähintään kaksi. Ensin valitaan yksi (tai useampi, tämä on ihan makuasia) etsijä. Etsijä laskee sovittuun määrään, esim. viiteenkymmeneen, jonka aikana muut pelaajat juoksevat piiloon. Kun etsijä on päässyt numeroidensa lopputulokseen, hän huutaa esimerkiksi: "Tullaan!" jolloin muut pelaajat luonnollisesti saavat tietää hänen olevan tulossa etsimään heitä. Piilossa olijat saavat vaihtaa piiloa leikin aikana. Kun etsijä on löytänyt kaikki pelaajat, ensimmäisenä löydetyistä pelaajasta tulee uusi etsijä.

ASUKASPUISTO VEIKONVINTTI

34. **TUTKIJA**

Lapsi metsässä tutkii ja ihmettelee, kävelee edestakaisin, kyykistyy, nousee 😊

ASUKASPUISTO VEIKONVINTTI

35. **PIILOTETTU ELÄIN** tms.

Etsi piilotettu eläin tms.

ASUKASPUISTO VEIKONVINTTI

36. **PUUHIPPA**

Valitaan jokaiselle puu, joka merkitään esim. repulla. Yksi puuton huutaa, vaihda puuta ja kaikki vaihtavat puuta. Se joka ilman puuta jää huutajaksi.

NISSNIKUN PÄIVÄKOTI

37. **LUMIHIUTALE**

Kyseessä hippaleikki. Yksi on "pakkaspoika", joka ottaa kiinni muita. Jos jää kiinni niin kiinnijäänyt menee maahan lumihiutaleeksi. Kiinnijääneitä pelastetaan koskettamalla olkapäähän.

NISSNIKUN PÄIVÄKOTI

38. **VARIS**

Leikitään "lentelemällä" ympäriinsä.

NISSNIKUN PÄIVÄKOTI

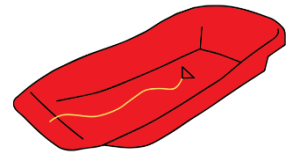
39. **PUPUJUSSI**

Liikutaan ja matkitaan pupujussia

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

40. **PULKKALEIKKI**

Lapset vetävät kaveria pulkassa (esim. Pulkassa istuvalla silmät kiinni) Pulkkaa vetävät/kuljettavat lapset vievät pulkassa olevan johonkin paikkaan. Pulkassa olija arvaa missä paikassa on ennen kuin avaa silmät.



LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

41. **TIMANTTI**

Leikitään korkeilla lumikasoilla – kaivetaan ja etsitään timantteja (lumi-/jäämökkyjä), jotka säilytetään kaivetussa aarrekammiossa.

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

42. **HIPPA**

Otetaan toinen kiinni lumeen tehdyssä “ristiin rastiin”-ringissä

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

43. **LUMILABYRINTTI**

Tehdään lumeen labyrintti. Yksi on noita. Lumilabyrintissä ollaan hippaa ja noita ottaa kiinni (noita kuljettaa vangin labyrintin keskusta, josta vanki yrittää karata, kun noita lenkillä)

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

44. **ELÄIMET**

Koirat ja kissat konttaavat maassa - heillä lapset eläintenhoitajina, opettavat eläimille erilaisia temppuja (erilaisia liikuntavälineitä käytössä)

LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

45. **VIESTI**

Viestiä piirissä kuuman kepin kanssa (Piirissä viedään keppiä nopeasti kaverille ja jäädään kaverin paikalle)

LAAJAKALLION –ja KOLSARIN PÄIVÄKOTI

46. **AMONG US tai MINECRAFT tai INTIAANI** -leikit

Pelihahmot tai intiaanit seikkailevat (toiset vihollisia eikä saa mennä niiden alueelle)



LAAJAKALLION PÄIVÄKOTI

47. **KÄKI KUKKUU**

Piilossa käki kukkuu ja äänen perusteella lapset etsivät ja menevät samaan piiloon kukkumaan. Kukutaan, kunnes kaikki ovat löytäneet piilopaikan.

LAAJAKALLION- JA NEIDONKALLION PÄIVÄKOTI

48. **ÄITI PUPU JA PIKKU PUPUT**

Leikissä liikutaan eri tavoin ja kun äiti-pupu sanoo että "kettu tulee!" mennään piiloon. Kun äiti pupu sanoo: "vaara ohi!" Tullaan piilosta pois ja jatketaan matkaa jne.)

KOLSARIN PÄIVÄKOTI

49. **JUNA**

Pulkkia laitetaan esim.3 peräkkäin. Yksi vetää ja pulkassa istujat pitää toisen pulkan narusta kiinni. Viimeinen pulkka on ravintolavaunu. Vuorotellaan vetäjää ja istujia. Metsässä ravintolavaunun "tarjoilut" voi olla käpyjä tai oksia. Pihalla voi olla astioita.

Leikkisuosikkeja Laajakallion-, Kolsarin-, Nissnikun – ja Kartanonrannan päiväkodeista, Veikonvintin- ja Piennarpihan asukaspuistoista sekä perhepäivähoidosta.

- Liukua liukumäessä
- Hiekkalaatikolla tehdä kakkuja
- Hippaleikit pihalla tai metsässä esim. stöpsöli, tavallinen, vessa
- Piilosilla pihalla tai metsässä
- Keinuminen
- Keinupoltti/- pehvis
- Hyppääminen keinusta vauhdista
- Piirtää liidulla asfalttiin
- Piirtää / kirjoittaa kepillä hiekkaan tai lumeen
- Pulkkamäessä tai vetää pulkalla
- Peffalla, pulkalla, liukurilla tai muovisella kestokassilla liukuminen (istuen, mahallaan ja myös seisten eli "lumilautailua").
- Tutkailla luontoa luupilla
- Pyöräretkellä metsässä tai puistoon eväät mukana (leipää ja juustoa ☺)
- Keppien, käpyjen keräilyä
- Maja-/kotileikit metsässä tai pihalla
- Kiipeily ja hyppiminen alas (kiipeilytelineessä, puissa, kaatuneiden puiden)
- "Kuntokoulu" (Juostaan, jumpataan erilaiset jumppaliikkeet sekä punnerretaan ja katsotaan, onko lihakset kasvaneet)
- Katsella/ tarkkailla eläimiä
- Pyöräily
- Taistelu-, vakoilu- ja ninja -leikit
- Hyppynaruhyppeily loruineen
- Palloleikit
- Lumesta tehdään majoja, linnoja, tunneleita, lyhtyjä, lumiukkoja, olentoja, hahmoja, palloja, eläimiä jne.
- Kovasta lumipallosta tehdään astioita esim. lapiolla
- Draamaleikit metsässä
- Ruutuhyppeily
- Mailapelit
- Erilaiset joukkueleikit/liikuntaleikit (Viimeinen pari uunista ulos, polttopallo, piilosta, peili, väri, Karhu nukkuu, Rosvoa ja poliisia)
- Frisbeen heittäminen
- Liikuntaleikit erilaisten välineiden kanssa
- Viesti liikuntaleikit
- Liikuntaradat pihalla käyttäen renkaita ja kaikenlaisia liikuntavälineitä
- Kirjainten ja numeroiden tekeminen luonnonmateriaaleista
- Luonnossa kävely ja juokseminen
- "Pesien" rakentaminen eläimille
- Marjojen keräily ja tietysti niiden syöminen ☺
- Grillaaminen aikuisen kanssa ja sallitussa paikassa



JA SITTEEN ULOS LEIKKIMÄÄN...

KUVAT:

Ritva ja Jaana

Papunetista (Lumiukko, ahkio, apina, kaatuneet puut, liukuri)

Lisäksi lasten tuottamia piirustuksia