

Hassujen asentojen hippaleikki

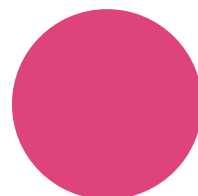
LEIKIN TAVOITE: Tasapainotaitojen harjoittaminen, väistäminen, tasapainoilu, pysähtyminen ja liikkeelle lähtö hauskan leikin muodossa

LEIKIN ORGANISOINTI: rajataan kartioilla leikkialue. Merkitään hipat esimerkiksi liiveillä

LEIKIN KULKU: valitaan yksi/kaksi hippaa, kiinnijäädessä tehdään tasapainoasento, joka kerrottu ennen hipan alkua (esim. vaaka, yhdellä jalalla seisonta, jalan nosto käden avulla yms.)Asentoa sovelletaan ikäryhmän mukaan (vanhemmilla vaikeammat liikkeet ja nuorimmilla helpommat). Kiinnijääneet voidaan pelastaa tekemällä sama asento kuin kiinnijääneellä. Myös lapset voivat itse keksiä hassuja tasapainoasentoja.

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: kehuminen tekemisestä, vastakkainen käsi ja jalka juoksussa. Jos tasapainoilu on vaikeaa voi laittaa kädet sivuille ja vartalo suorana, katse eteen.

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10min.



Pihaparkour

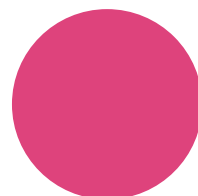
LEIKIN TAVOITE: tasapainotaitojen harjoittaminen, juoksemisen, kiipeilyn, riippumisen ja heilumisen harjoittaminen

LEIKIN ORGANISOINTI: Lapset ohjataan kahteen jonoon. Puolet aloittaa tasapaino-pisteeltä, ja puolet kiipeily-pisteeltä. Rata rakennetaan ympäristön mukaisesti kiipeilytelineen ja liukumäen ympärille, jotta niitä voidaan hyödyntää. Radan tasapaino-pisteeseen tarvitsee viivan/narun, jota pitkin yritetään kävellä. Radan juoksu-pisteeseen tarvitaan muutamia matalia esteitä. Kiipeily-pisteeseen ja riipunta-pisteeseen tarvitsee kiipeilytelineen.

LEIKIN KULKU: Leikissä edetään radalla erilaisten taitopisteiden kautta (1. Tasapaino-pisteellä kävellään viivaa/narua pitkin laavan yllä (yritä pitää painopiste keskellä, ei saa nojata liikaa eteen tai taakse.) 2. Juoksu-pisteellä juostaan pienten esteiden (krokotiilien) yli erilaisilla tavoilla jotka ohjaaja kertoo. (nostaa polvea, polvet ja varpaat samaan suuntaan, kädet mukaan juoksuun.) 3. Kiipeily- ja riipunta-pisteellä kiivetään vuorta ja roikutaan puissa (pidä kiinni kaikilla sormilla.)

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: Kannustaminen ja rakentavan palautteen antaminen, tekniikan korjaaminen oikeaksi.

LEIKISSÄ KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10-15 min.



Kirjainhippa

LEIKIN TAVOITE: Harjoittaa tasapainoa, väistämistä ja reagoitukykyä

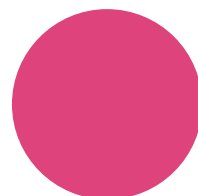
LEIKIN ORGANISOINTI: Rajataan leikkialue esim. kartioilla

LEIKIN KULKU: Perus hippa, mutta jos lapsi kiinni niin hän joutuu jäämään tiettyyn asentoon. Asennossa täytyy pysyä niin kauan kunnes joku tulee pelastamaan sinut, tekemällä saman asennon ja laskemalla yhdessä viiteen. Kun lapset ovat ymmärtäneet leikin kulun voidaan maahan lisätä kartioita tms. muita esteitä ja niitä täytyy väistellä ja niihin ei saa koskea.

Asennot joihin kuuluu jäädä: i-kirjain (suorana tikkuna seisominen), o-kirjain (kädet o-kirjaimen muotoon), a-kirjain (jalat haara-asentoon), piste (kiven muotoisena) , x-kirjain, t-kirjain

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: Korjataan väärät liikkeet, kannustetaan ja kehuaan. Tavoitteena on että kaikki tulee mukaan ja pitää hauskaa

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10 min



Ostosmatkaleikki

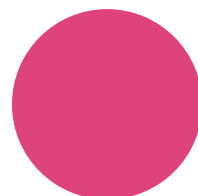
LEIKIN TAVOITE: Tasapaino- ja liikkumistaitojen harjoittaminen hauskan leikin muodossa

LEIKIN ORGANISOINTI: turvallinen alusta (ei kantoja/juuria yms.), Tarvitaan vanteita tai paikkamerkkejä 5-6 kpl sekä erivärisiä kartioita ja hiekkaleluja.

LEIKIN KULKU: Maahan merkitään vanteilla tai muilla paikkamerkeillä 4-5 joukkueelle omat ostoskärryt. Noin. 10 metrin päässä on erivärisiä kartioita ja hiekkaleluja eli ostostarvikkeita. Keksitään yhdessä ostostarvikkeille nimet esim. Punainen tomaatti. Kun ohjaaja antaa luvan, lapset lähtevät hakemaan tarvikkeita omaan ostoskärryynsä. Liikutaan eri tavoin esim. Juosten, takaperin, hyppien, rapukävellen ja karhukävellen. Leikki päättyy, kun kaikki ostostarvikkeet on ostoskärryissä. Lopuksi lasketaan lasten kanssa yhdessä ääneen ostostarvikkeiden määrä.

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: kehuminen ja kannustaminen tekemisestä, vastakkainen käsi ja jalka juoksussa, karhukävelyssä jalat suorana, kun liikkuu. Rapukävelyssä keskivartalo suorana eli peppu ei laahusta maassa.

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: . 10min



Patsasleikki

LEIKIN TAVOITE: hyppäämisen harjoittaminen, saada lapset heittäytymään ja koettelemaan rajojaan patsas asennoissa

LEIKIN ORGANISOINTI: alueen rajaaminen haluamalla tavalla sekä musiikkilaitte (ei pakollinen)

LEIKIN KULKU: Lapset hyppivät ympäriinsä rajatulla alueella ohjaajan antamilla hyppimistavoilla. Sovitun merkin tullessa lapsi ottaa haluamansa patsas asennon. Asennossa ollaan siihen asti kunnes ohjaaja antaa luvan merkillään. Merkkejä voi olla esim. taputus, pillin puhallus tai äänimerkki. Hyppimistapoja voi olla esimerkiksi etuperin- takaperin- sekä sivuttain tasajalka- tai yhden jalan hyppyjä. Liikkumistapoja voi olla myös erilaiset eläinkävelyt esim. kenguru, pupu, norsu, kotka, kirahvi, hiiri, karhu, sammakko, lisko sekä hevonen.

LEIKISSÄ ANNETTAVA PALAUTE: heittäytymisestä, lasten hyppimistekniikoista sekä kehuminen lasten patsas valinnoista, jouta jaloista eli hissillä alas, polvet ja varpaat samaan suuntaan.

LEIKKIIN KÄYTETTÄVÄ AIKA: 10min

