



# Lentis LIKKARI

**TEEMA** Tasapaino-, liikkumis- ja käsittelytaidot yhdistelminä pelaamisessa

**TAVOITTEET**

*Motorinen* Lapsi harjoittelee liikkumis- ja käsittelytaitojen yhdistelmiä  
*Kognitiivinen* Lapsi harjoittelee liikkumista ja käsi-silmä-väline koordinaatiota  
*Sosio-emotionaalinen* Lapsi oppii pelaamaan joukkueessa ja pohtii hyvää joukkuehenkeä

**HARJOITTEET**

**VÄLINEET**

**1. Alkutoimet**

Keskustellaan lasten kanssa, millaista on pelaaminen joukkueena? Mitä se vaatii? Millainen on hyvä joukkue? Mitä tarkoittaa hyvä joukkuehenki?

**2. Energianpurku**

**Kääpiö, jättiläinen ja noita**

Lapset jaetaan kahteen joukkueeseen. Jos on kaksi ohjaaja toinen menee toiseen joukkueeseen pelaamaan ja toinen toiseen. Jollei ole kahta ohjaajaa ohjaaja käy molempien joukkueiden luona tarkistamassa, että joukkueet saavat sovittua hahmon yhteisymmärryksessä. Molemmat joukkueet päättävät kotialueellaan, ovatko he kaikki kääpiöitä, jättiläisiä vai noitia. Kääpiöiden merkki on kyykyssä piipittäminen, jättiläisten merkki varpaillaan kädet ylhäällä seisominen ja noitien merkki suihin ja käsien / sormien heiluttelu edessä. Merkki tehdään omalla keholla. Kaikki joukkueen jäsenet ovat samaa sovittua hahmoa. Joukkueet tulevat "taisteluviivalle" seisomaan vastakkain noin parin metrin päähän toisistaan. Molempien kotialueet ovat heidän selän takana n. 10-15 m päässä.

Ohjaaja laskee kolmeen, jolloin molemmat joukkueet esittävät hahmonsensa. Jos joukkueen hahmo voittaa vastustajan hahmon, voittaja joukkue yrittää ottaa toista joukkuetta kiinni, jos joukkue häviää, he juoksevat karkuun omaan kotipesäänsä. Kiinni jääneet pelaajat siirtyvät voittajajoukkueeseen. Voittaja on se joukkue, jolla on enemmän pelaajia pelin päättyessä.

Hahmojen voimasuhteet ovat seuraavat:

- Jättiläinen voittaa kääpiön
- Kääpiö voittaa noidan
- Noita voittaa jättiläisen



# Lentis LIKKARI

### 3. Kehontuntemus

#### Vaihtokauppa

Lapset ottavat parin ja jokaisella parilla on pallo. Pallot voivat olla erilaisia. Ohjaaja kertoo, minkä kehonosan väliin pallo pitää pistää ja liikkua parina pallo kehonosan välissä. Pari liikkuu silloin, kun musiikki soi. Kun musiikki taukoaa, pari vaihtaa lähimmän toisen parin kanssa palloa ja kuuntelee seuraavan liikkumistavan.

*Palloja, CD-soitin, kävelytempoinen musiikki*

### 4. Perusliike

#### Minipeli

Lapset ovat 3-4 lapsen ryhmissä ja ryhmät ovat vastakkain verkon molemmin puolin. Pelialue on merkattu viivoilla tai merkkikartioilla. Verkko on matalalla (150 cm). Jonon ensimmäinen heittää pallon verkon yli, jonka toisella puolella vastakkaisen jonon ensimmäinen ottaa pallon kiinni yhden pompun kautta. Kiinniottaja heittää pallon verkon yli ja kiinniotto tapahtuu taas pompun kautta. Aina, kun pelaaja on heittänyt pallon verkon yli, hän juoksee oman jononsa takana olevalle viivalle (esim. lentopallokentän takarajalle), koskettaa viivaa ja juoksee takaisin jonoon odottamaan omaa vuoroaan.

*Palloja ja lentopalloverkko, merkkikartiot*

### 5. Suhde pariin/ryhmään

#### Kuka pelkää pallorosvoa?

Pelaajat ottavat itselleen pallon ja heistä valitaan kaksi pelaajaa, joista tulee pallottomia pelaajia. Pallottomat pelaajat menevät keskelle. Pallolliset viivalle riviin pallo kädessä, esimerkiksi lentopallokentän takarajalle. Kun pallottomat huutavat "kuka pelkää pallorosvoa?", pallolliset lähtevät juoksemaan toiselle puolelle salia sovitulle viivalle, esimerkiksi vastakkainen lentopallokentän takaraja. Jos palloton pelaaja saa pallollisen pelaajan kiinni, hän saa tämän pallon ja pallollisesta kiinnijääneestä pelaajasta tulee palloton. Pallottomia pelaajia voi olla enemmänkin.

*Palloja*

### 6. Rentoutuminen

#### Venyttely pallon kanssa

Ohjaaja näyttää pallon kanssa venyttelyjä, joissa venytellään jalkoja ja käsiä.

*Palloja, CD-soitin, rentouttava musiikki*



# Lentis LIKKARI

## 7. Lopputoimet

### Mieluisin kotitehtävä

Kerrataan vuoden aikana tehtyjä kotitehtäviä, mikä niistä on ollut mukavin. Tästä kotitehtävästä tulee kotitehtävä tälle viimeiselle kotitehtäväkerralle.

## Kotitehtävä

### Mieluisin kotitehtävä

Mikä on mielestäsi ollut Lentis-Liikkarin mukavin kotitehtävä? Tee se uudestaan. Oletko kehittynyt?