

Kunnariketun pesisliikkari

TUNTISUUNNITELMA



ALKUTUOKIO 5min

Kokoa ryhmä yhteen, piiriin / riviin seisomaan. Tehkää aluksi yhteinen alkujumppa! Alkujumpan jälkeen käydään nimikierroksen yhteydessä oma fiilis läpi. Ohjeet alkujumppaan sekä fiiliskierrokseen erillisellä tiedostolla.

ALKULEIKKI 10min

Numeropallo

Asetutaan piiriin, jossa on maksimissaan kuusi lasta. Jokaiselle osallistujalle annetaan numero 1-6. Ohjaaja keskellä heittää ison pehmopallon ylös ja samalla sanoo jonkin numeroista 1-6. Kyseisen numeron omaava lapsi yrittää napata pallon kopiksi. Jos lapsi saa kopin, siirtyy hän piirin keskelle heittämään pallon ylös ja kertomaan numeron.

HEITTO 10-12min

Sulkapallon heitto

Harjoitellaan parin kanssa vastakkain oikeanlaista heittotekniikkaa noin neljän metrin välillä. Ennen heittelyä ohjaaja näyttää oikeanlaisen suorituksen.

Parien välille asetetaan verkko tai naru. Heitetään parille verkon yli ja pari yrittää saada pallon kiinni tai ainakin saada kosketuksen sulkapalloon ennen kuin se putoaa maahan.

Tämän jälkeen tehdään verkon yli heitosta peli. Pari saa pisteen aina, kun heitto saadaan kopiksi. Heittäjä saa pisteen, jos pari ei saa heitosta koppia.

TUNNETAIDOT 10-12min

Kannustuskortti

Tässä harjoitteessa tarvitsette kannustuskorttia.

Ohjaaja lukee kannustuskortin tarinan, jonka jälkeen käydään yhdessä lasten kanssa kysymykset läpi.

- Miltä tuntuu, kun kaveri kannustaa?
- Milloin sinä olet tarvinnut kannustusta?
- Oletko itse joskus kannustanut kaveria?

Tehkää lopuksi vielä kortin harjoite. Harjoitellaan: Keksikää erilaisia kannustushuutoja. Esimerkiksi "1..2..3.. Hyvä meidän joukkue!" tai "Pesis on parasta!" Miettikää kannustushuutoon myös sopiva liike tai temppu.

PELIOSIO 10min

Hirvenmetsästys

Sovitaan tietty rajattu juoksumatka, jonka leikkijät eli "hirvet" juoksevat. Juoksualueen sivulle asetetaan 2-4 "metsästäjää" valmiiksi. Heillä on pehmopalloja (paperipalloja), joilla yrittävät heittää osuman juokseviin hirviin. Juoksuun lähtö tapahtuu ohjaajan merkistä. Ne hirvet, jotka saavat osuman, joutuvat aina metsästäjiksi, joten metsästäjien määrä kasvaa leikin aikana. Pelataan siihen asti, kunnes kaikki "hirvet on kaadettu".

LOPPUTUOKIO 5min

Kokoa loppuleikin jälkeen ryhmä yhteen, piiriin / riviin seisomaan. Tehdään uudestaan Pomppu Banskun pomput sekä Kiva Kirahvin venytykset. Pyydä lapset lopputuokion jälkeen jonoon. Hyvästele lapset jokaisen toivomalla tavalla. Ohjeet lopputuokioon erillisellä tiedostolla.

VÄLINEET

iso pehmopallo, sulkapalloja, paperipalloja/pehmopalloja, verkko/naru, merkkikartiot, kannustus -kortti

