

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

Kettu ja hanhiemo

Valitaan kettu, hanhiemo ja loput ovat hanhenpoikasia. Hanhiemo ja poikaset asettuvat jonoon, toisiaan vyötäröltä kiinni pitäen, hanhiemo ensimmäiseksi. Kettu asettuu hanhiemoa vastapäätä ja yrittää saalistaa (ottaa kiinni) jonossa viimeisenä olevaa hanhenpoikasta. Hanhiemo suojelee poikasiaan ja koko jono liikkuu hanhiemon mukana. Kun kettu saa poikasen kiinni, osia vaihdetaan. Kettu siirtyy hanhiemoksi ja viimeisenä ollut poikanen ketuksi. Sopiva jonon pituus on 4-6 lasta.

KIINNIOTTO 10-12min

Kiinniottaminen

Sali jaetaan kahteen osaan. Toisella puolella lapset harjoittelevat maapallon ja koppipallon kiinniottamista räpylällä.

Ensimmäisellä kierroksella lapsen tehtävä on saada 3 koppia ohjaajan tai huoltajan heitosta. Tämän jälkeen lapsi siirtyy toiselle puolelle salia, jossa on hippa (ohjaaja). Lapsen tehtävä on päästä hipan ohi koskettamaan vastapäistä salin seinää tai ulkotiloissa esimerkiksi kartioita ja selvittää takaisin kiinniottapuolelle ilman, että hippa saa kiinni. Jos tässä onnistuu, lapsi saa pisteen. Toisella kierroksella lapsen tehtävänä on saada 3 maapalloa kiinni ohjaajan tai huoltajan vierityksestä, minkä jälkeen saa taas yrittää pistettä väistämällä hippa. Koppi- ja maapallokiinniottoja suoritetaan vuorotellen.

MOTORIIKKA 10-12min

Erilaiset liikkumistaidot

Hippapuolella sovitaan aina tietty tapa, miten tulee liikkua. Sama sääntö koskee myös hippaa.

Eri liikkumistavat:

1. kinkaten
2. tasahypyillä
3. takaperin
4. karhukävelen
5. rapukävelen
6. sivulaukat



PELIOSIO 10min

Oikea pesis

Käydään alkuun yhteisesti pesiskentän pesät läpi ja harjoitellaan pesien juoksujärjestys. Jaetaan sitten lapset kahteen joukkueeseen, ja tarvittaessa tehdään useampi peli. Toinen joukkue on kiinniottovuorossa ja toinen lyönti- ja juoksuvuorossa. Laitetaan heti alkuun päälle ajolähtö, jolloin kaikki lapset pääsevät liikkumaan mahdollisimman paljon pelin aikana, eikä tarvitse paikallaan odottaa lyöntivuoroa. Jokainen lapsi saa lyödä niin kauan, kunnes osuu. Kiinniottajat palauttavat pallon lukkarina toimivalle ohjaajalle. Lukkarina toimiva ohjaaja ohjaa lyöjää, ulkokentällä oleva ohjaaja ohjaa kiinniottajia sekä juoksijoita. Vaihdetään vuoroa, kun kaikki ovat lyöneet vähintään kerran. Mahdollisesti voidaan lyödä myös kaksi kierrosta putkeen ennen vuoronvaihtoa.

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

Pehmo- ja pesismailoja, eri kokoisia pehmopalloja, räpylöitä, kartiot, tenavapalloja