

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

Juna - laiva - lentokone

Idea on tuttu maa-meri-laiva leikistä. Juna: kaikki menevät istumaan peräkkäin jalat leveällä ja liikutaan eteenpäin Laiva: patjoja, joissa keikutetaan Lentokone: kaikki menevät riviin yhdellä jalalla seisten kädet sivuilla Leikkijät liikkuvat ohjaajan ohjeiden mukaan sovittuun paikkaan lattialla. Leikissä liikutaan erilaisia tapoja käyttäen: juosten, takaperin juosten, sivuttaislaukalla, karhukäyntiä ym. Leikkiin voi myös yhdistää lajinomaisuutta mukaan etenemällä paikasta toiseen esimerkiksi pientä pehmopalloa samalla ylös heittelemällä ja kopin ottamalla.

HEITTO 10-12min

Heittohitteri

Pelataan Hitteriä heittäen siten, että kaksi 2-3 hengen joukkuetta pelaa vastakkain. Kentällä voi olla useampia pelejä käynnissä yhtä aikaa. Pelialueiden keskelle merkitään portti maaliksi kartioilla. Portti on noin 7-8 metrin päässä kummankin joukkueen heittopaikasta ja leveydeltään noin pari metriä. Heittäjä heittää pehmopallolla ja tavoitteena on saada heitto läpi portista. Kiinniottaja toisesta joukkueesta on portilla torjumassa heittoa. Heittäjästä tulee heti heittonsa jälkeen kiinniottaja. Näin joukkueet heittävät siis vuorotellen. Heittävä joukkue saa pisteen jokaisesta portin läpi lattian kautta menneestä heitosta. Ennen pelin aloittamista sovitaan pistemäärä, mihin peli päättyy.

TUNNETAIDOT 10-12min

VAHVUUDET

Tässä harjoitteessa tarvitsette vahvuudet -korttia.

Ohjaaja lukee pelko -kortin tarinan, jonka jälkeen käydään yhdessä lasten kanssa kysymykset läpi.

- Mitä vahvuuksia sinulla on?
Vahvuuksia ovat esimerkiksi kekseliäisyys, uteliaisuus, ystävällisyys, sinnikkyys, mutta myös se, että on hyvä kuuntelemaan tai osaa näyttää tunteensa.
- Millaisia vahvuuksia kavereillasi on?

Tehkää lopuksi vielä kortin harjoite. Harjoitellaan: Jokainen lapsi istuu vuorollaan ringin keskellä silmät kiinni. Muut kuiskivat erilaisia vahvuuksia ja kivoja asioita keskellä olijasta. Vaihtakaa vuoroja niin, että kaikki saavat olla keskellä. Lopuksi keskustelkaa, miltä tuntui istua keskellä kuuntelemaan kehuja. Entä miltä tuntui kehua kaveria?

PELIOSIO 10min

Vitonen

Pelataan salissa kahdella viiden lapsen joukkueella Baseball5 peliä mukaillen. Pesät salissa kuten baseball5 kentässä "timanttimuodossa" salin nurkissa, pesiä kierretään vastapäivään. Pelissä joukkueet vuorottelevat sisä- ja ulkopelissä. Lapset lyövät omasta syötöstä pehmopalloa omalla kädellään ja etenevät pesille. Pelin ideana on tehdä juoksuja kierrättämällä sisäpelaaja pesästä ympäri. Pelissä palloja syntyy, jos lyöjä lyö hudin, kopin tai pallon laittomaksi tai pallo toimitetaan pesälle ennen etenijää tai jos ulkopelaaja koskettaa sisäpelaajaa pesävälien välissä pallolla. Lyöjällä käytössä vain yksi lyönti. Lukkaria ei tarvita, ohjaaja ohjaa kotipesästä peliä. Pelataan kaksi lyöntikierrosta, jonka jälkeen sisäpelijoukkue siirtyy ulos ja ulkopelijoukkue lyömään.

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

patjoja, pehmopalloja, kartiot, vahvuudet -kortti

