

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

Polttopallo lyöntitehtävällä

Rajataan polttopalloon sopiva alue kartioilla. Pyydetään huoltajia toimimaan polttajina. Lapset ovat polttopalloympyrän sisällä, ja pallon osuessa pääsee suorittamaan lyöntitehtävän. Lyöntipaikoilla ohjaajat toimivat lukkareina. Lapsi saa itse valita, millaisella mailalla ja minkä kokoisella pallolla haluaa lyödä. Lapsi lyö yhden osuman ja palaa takaisin polttopalloon.

LAJITAI DOT 10-12min

Tarkkuusheittopisteet

Rakennetaan heittopisteitä, joissa on erilaisia tarkkuusheittotehtäviä. Näitä rastipisteitä kierretään 2-3 lapsen ryhmissä. Rastipisteellä ollaan ohjaajan määritelmä aika esim. 3 min / rastipaikka. <

Tarkkuusheittopisteet voivat olla esimerkiksi

1. Sulkapallon heitto korilevyyn
2. Tennispallon heitto teipattuun kohteeseen seinässä
3. Pehmopallon heitto seinäpalkkiin
4. Heitto kiinniottajalle - ohjaaja seisoo syöttölaudasan päällä ja pesäpallon heitto hänelle esim. 7 metrin päästä
5. Heittopetanque eli esim. maalikohteena 10-15 metrin päässä oleva iso pallo ja jokainen lapsi heittää vuorollaan oman pehmopallonsa ja katsotaan kenen heitto menee lähimmäksi maalipalloa
6. Hernepussin heitto hulavanteeseen
7. Pallon / hernepussin heitto koriin / saaviin

MOTORIIKKA 10-12min

Temppurata

Rakennetaan puoleen saliin tehtävarata sen mukaan mitä välineitä on käytössä. Esimerkkejä radan tehtävistä: tuolin ali ryömintä, puolapuissa kiipeäminen, köysiliuku, rapukävelyä, puolapuuhun kiinnitetyn vanteen läpi kiipeäminen, puolapuuhun kiinnitetyn penkin ylösnousu ja alas liuku, yhden jalan hyppyjä, isolle patjalle hyppy, vanteissa hyppiminen, kapealla penkillä tasapainoilu ym.

Patjoista ja penkeistä tunneli, patjan alle eri kokoisia palloja ja tämän päällä kontataan / tasapainoillaan ym.

Rataa kierretään pari kierrosta ja keskustellaan lasten kanssa siitä, mikä oli kivaa, mitä voisi muokata jne. Tehdään tarvittavia muutoksia ja kierretään lisää pari kierrosta jne leikkiä.

LEIKKI 10min

Hirvenmetsästys

Sovitaan tietty rajattu juoksumatka, jonka leikkijät eli "hirvet" juoksevat. Juoksualueen reunalle asetetaan 2-4 "metsästäjää" valmiiksi. Heillä on pehmopalloja, 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

tenavapalloja, tennispalloja, pieniä pehmopalloja, räpylät, kartiot, pesis- tai tennismailat, syöttölaudaset, sulkapalloja, iso pehmopallo, hernepusseja, saavi, temppurataan erilaisia välineitä mitä on saatavilla

