

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

Teipinryöstö

Leikissä on hännänryöstön idea. Jokaiselle pelaajalle asetetaan selkään teipinpala. Tarkoituksena on ryöstää teipinpätkiä muiden leikkijöiden selistä ja kerätä niitä. Leikkijä, joka menettää selästään teipinpalansa, hakee ohjaajalta uuden ja jatkaa leikkiä.

LAJITAI DOT 10-12min

Valitaan tehtäväkorteista:

- Yksi harjoite kahdesta osa-alueesta (esim. heitto, lyönti) ja tehdään korttien harjoitteet.

Esim.

- Kopittelu isolla pallolla
- Lyöntiharjoittelu omasta syötöstä

MOTORIIKKA 10-12min

Valitaan tehtäväkorteista:

- Yksi harjoite kahdesta osa-alueesta (esim. tasapaino- ja liikkumistaidot) ja tehdään korttien harjoitteet.

Esim.

- Räpylämatkija
- Eläinkävelyt



PELIOSIO 10min

Valitaan yksi viitepeli tehtäväkorteista:

Esim.

Salipesis

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, teippiä, häntäpalloja, isoja ja pieniä pehmopalloja