

# 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

#### Kipot ja kannet

Muodostetaan 2-4 joukkuetta, joilla kullakin on oman väriset merkkikartiot. Pelaajat asettavat oman kartionsa rajatulle leikkialueelle oikeinpäin. Tarkoituksena on pelin alettua kääntää muiden joukkueiden kartioita väärinpäin ja nostaa omia kartioita oikeinpäin. Peli alkaa ja loppuu ohjaajan merkistä

### PELIOSIO 10-12min

#### Kunnaripeli

Pelataan kunnaripesistä 3-4 lapsen lyöntiryhmissä. Ryhmässä on lukkarin (ohjaaja) lisäksi lyöjä ja kaksi kiinniottajaa. Pelipallona on pesäpallon kokoinen tai hieman isompi pehmopallo. Lyöjällä on vuorollaan kolme lyöntiyritystä lukkarin syötöistä. Lyöjän tavoitteena on saada kierrettyä n. 10 metrin etäisyydellä kotipesästä oleva merkkikartio ja palattava kotipesään lyöntinsä aikana ennen kuin kiinniottajat palauttavat pallon lukkarille. Kolme lyönnin jälkeen vaihdetaan paikkoja. Lyöjä voi itse harkita, millä lyönnillä yrittää juosta "kunnarin". Harjoituksessa lyödään ainakin kaksi lyöntikierrosta.

### MOTORIIKKA 10-12min

#### Loikkis

Sovitetaan alkuun, kuka jää hipaksi. Hippa päättää jonkun numeron väliltä 2-20, joka tarkoittaa loikkien määrää. Muut leikkijät loikkivat sovitulta lähtöviivalta niin monta loikkaa kuin hippa on määrännyt. Tarkoituksena on päästä mahdollisimman kauas. Tämän jälkeen hippa loikkii yhden loikan vähemmän kuin muut, ja yrittää yltää ottaa jonkun pelaajista kiinni. Jos hippa saa jonkun kiinni, lähtevät kaikki juoksemaan kohti lähtöviivaa. Tässä vaiheessa hipan kiinniottama pelaaja muuttuu hipaksi, ja hän saa vielä yrittää ottaa muita pelaajia kiinni ennen lähtöviivaa. Mikäli alkuperäinen hippa ei yletä ottamaan ketään kiinni, hän huutaa: "tuli on irti". Tällöin kaikki pelaajat lähtevät juoksemaan kohti lähtöviivaa, ja hippa yrittää ottaa jonkun kiinni. Kun kaikki ovat päässeet lähtöviivalle, uusi hippa valitsee loikkien määrän.

### TUNNETAIDOT 10min

#### Ylpeys

Tässä harjoitteessa tarvitsette ylpeys-korttia. Ohjaaja lukee ylpeys-kortin tarinan, jonka jälkeen käydään yhdessä lasten kanssa kysymykset läpi. Tehkää lopuksi vielä kortin harjoite.

### 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

pehmopalloja, pesäpallomaila tai pehmomaila, kartioita, ylpeys -kortti