

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 fiilikierrokseen erillisellä tiedostolla.

ALKULEIKKI 10min

Pidä puolesi puhtaana

Jaetaan lapset kahteen joukkueeseen, rajataan alue, jolla ja jaetaan molemmille puolin saman verran hernepusseja/pehmeitä palloja. Hernepusseja/sulka-/pehmopalloja pyritään heittämään vastustajajoukkueen puolelle. Kun peli puhalletaan poikki, niin se joukkue voittaa kumman puolella on vähemmän hernepusseja/palloja.

LYÖNTI 10-12min

Lyönnin harjoittelu

Lyöntiä harjoitellaan lyöntitelineen päältä lyöden. Ohjaaja näyttää ensin mallisuorituksen.

Lyödään pehmopalloa. Lyönti tapahtuu pienissä 2-3 pelaajan ryhmissä. Kukin pelaaja lyö kerralla aina 3 lyöntiä. Lyönti tapahtuu joko seinää päin tai vuoroaan odottavat lapset toimivat kiinniottajina.

Vaihtoehtoja:

- Roikkuvan häntäpallon lyöminen pehmomailalla
- Narussa roikkuvan juomapullon lyöminen
- Lyöntitelineen päällä olevan juomapullon lyöminen
- Jne.



MOTORIIKKA 10-12min

Katerpillarit

Kaksi toisiaan vastaan työntävää katerpillaria istuu selät vastakkain lattialla. Merkistä kumpikin alkaa työntämään selällään toista pois alueelta / sovitun viivan yli jaloilla ja käsillä lattiasta ponnistaen. Vaihdellaan pareja.

Tiikerin kaato

Toinen lapsista on tukevassa konttausasennossa ja toinen yrittää kaataa häntä.

Sumot

Kaksi sumopainijaa yrittää saada kaverin astumaan sovitun rajan yli tai jokin muu vartalon osa kuin jalkapohja koskemaan aluetta. Leikkialue voi olla patja tai salin ympyrä tms. Vaihdellaan pareja.

PELIOSIO 10min

Tunnelipesis

Pelataan tunnelipalloa kahdella 4-5 lapsen joukkueella. Toinen joukkueista on kiinniottamassa ja toinen sisäpelissä keräämässä pisteitä. Sisäjoukkueen pelaaja lyö pallon ja lyönnin lähdettyä toisten pelaajien tehtävänä on juosta kartioilla merkattua väliä yrittäen ehtiä juosta mahdollisimman monta kertaa ennen kuin kiinniottovuorossa oleva joukkue palauttaa pallon kotipesään. Kiinniottavan joukkue tekee jonon sen lapsen taakse, kuka saa lyönnin kiinni. Pallo vieritetään jaloista muodostuneesta tunnelista jonon viimeiselle lapselle, joka heittää pallon kotipesässä olevalle ohjaajalle. Kun ohjaaja saa pallon kiinni kotipesässä, päättyy sisäpelijoukkueen juoksu-aika. Kun kaikki sisäjoukkueen lapset ovat lyöneet, vuoro vaihtuu. Joukkueet laskevat juoksujen (ehdityt kartion välit) yhteistuloksen.

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

erilaisia pehmopalloja/hernepusseja, lyöntitelineet, pesismailoja tai pehmomailoja, häntäpalloja, juomapulloja, kartiot, patjoja