

# 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

#### Kaikki pelaa ja kaikki palaa

Polttopalloa siten, että kuka tahansa voi polttaa ketä tahansa. Pelissä on lattialla useita pehmapalloja (esim. häntä- tai paperipalloja) samanaikaisesti. Kuka tahansa pelaaja voi heittää pallolla ja polttaa kenet tahansa. Ilmassa osuneesta pallosta palaa. Lattialla olevan pallon saa vapaasti ottaa heitettäväksi. Palanut pelaaja tekee sovitun tehtävän esimerkiksi kuperkeikan patjalla, kiipeää puolapuulle, heittää tarkkuusheiton sulkapallolla kohteeseen tms. ja tulee tehtävän jälkeen takaisin peliin.

### LAJITAI DOT 10-12min

#### Tehtävärastit

Lapset kiertävät tehtävataa, jossa on viisi toimintapistettä. Tehtävapistettä voi olla myös useampia tai tehtäviä voi vaihtaa harjoitteen aikana.

1. Tarkkuusheitto
2. Lyönti telineeltä
3. Syöksy patjalle
4. Kärrenpyörä
5. Askeltikkaat



### TUNNETAI DOT 10-12min

#### Pettymys

Tässä harjoitteessa tarvitsette pettymys -korttia.

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

- Miltä pettymys tuntuu? Tuntuuko se hyvältä vai ikävältä?
- Oletko sinä joskus ollut pettynyt?
- Mistä huomaa, että toinen on pettynyt?
- Miten voisit auttaa kaveria, joka on allapäin ja pettynyt?

Tehkää lopuksi vielä kortin harjoite.

Harjoitellaan: Pettymyksiä voi tulla kaikenlaisissa peli- ja leikkitilanteissa. Pelatkaa muutama kierros esimerkiksi polttopalloa. Kannusta pelaajia, mutta huomioi myös palaneet osallistujat sanomalla "Annoit Nellalle kovan vastuksen, hyvin meni!" Tai: "Yritit upeasti väistää, harmi kun pallo hipaisi!" Keskustelkaa lopuksi, mitä tunteita peli herätti.

### PELIOSIO 10min

#### Aavikkosota

Lapset jaetaan kahteen joukkueeseen. Leikissä on hyvä käyttää joukkueenauhoja oman puolen pelaajien tunnistamiseksi. Kaikille lapsille annetaan aluksi kaksi häntäpalloa. Leikin aikana lattialla olevia palloja saa käyttää kuka tahansa. Pelaajat yrittävät osua pallolla vastapuolen pelaajaan tainnuttaen hänet. Osumasta taintuu maahan eli täytyy mennä kyykkyyyn, pudottaa omat pallot maahan ja nostaa toinen käsi ylös. Oman puolen pelaaja voi kosketuksella käteen käydä herättämässä taintuneen takaisin peliin. Peliä jatketaan niin kauan, kunnes jommankumman joukkueen pelaajat loppuvat eli ovat kyykyssä.

### 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

häntä- tai paperipalloja, sulkapalloja, patjoja, lyöntitelineitä, askeltikkaat tai teippiä, pettymys -kortti