

LEIKKIOHJE

Kukkaniitty

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: harkinnan mukaan

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- tasapaino paikallaan
- musiikin kuuntelu

Välineet

aikuiselle kolme äänimerkkisointia, jotka kuvastavat eri kukkia (esim. kapulat, marakassi ja triangeli TAI kolme eri luonto-/hiekkalaatikkosointia), rauhallista taustamusiikkia tai säestyssoitin (esim. kantele) ja tarvittaessa tukikuvakortit: seisominen yhdellä jalalla ja tanssi (lentely)

Valmistelut

Sovitaan, millainen kukka/tasapaino tehdään milläkin äänimerkillä ja käydään ne harjoitellen ne läpi. Esimerkiksi:

- kapulat: korkea auringonkukka, jolla on paksu varsi (tasapaino molemmat jalat maassa, jalat yhteen liimattuina)
- marakassi: matala pensas (tasapaino pepun päällä)
- triangeli: ruusu, jolla on ohut varsi (yhden jalan tasapaino; toinen jalka taakse koukistettuna lehtenä ja kädet terälehtinä sivuilla)

Leikin kulku

1. On yö ja hiljaisuus. Mennään alas pieneen nuppuun (kyykkyyyn) pää painettuna nukkumaan.
2. Päivä valkenee (äänimerkki esim. triangeli kuuluu). Puhjetaan kukkaan, pidetään asento, kunnes triangelin ääni lakkaa, ja käydään taas nukkumaan. Voidaan toistaa pari kertaa yön ja päivän vaihtuminen samoilla paikoilla.

LEIKKIOHJE

Kukkaniitty

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: harkinnan mukaan

kesto: 10 minuuttia

3. Tuuli alkaa puhalttaa (rauhallinen musiikki/säestys esim. kantele soi), jolloin kukat lähtevät lentelemään/tanssimaan pitkin tilaa. Tuulen äänen loppuessa valitaan uusi paikka ja mennään siihen taas nuppuun nukkumaan. Tuuli voi alkaa myös yön aikana, kun ollaan nupussa ja silloin lähdetään pyörimään lattialla. Äänimerkin taas soidessa tehdään uudella paikalla äänimerkin mukainen kukkatasapaino.

Säestäminen

Tuulimusiikki

- kantele: näppäile kanteleen kieliä (myös huilu- ja mattaääniä)
- piano: soita korkealta/oikealta puolelta mustia koskettimia kaikupedaali pohjassa
- kellopeli: soita CDE GA säveliä

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Ottakaa vain yksi äänimerkki ja tasapaino leikkiin, ja kasvattakaa niiden määrää sitä mukaa, kun taidot kehittyvät. Sovitut tasapainot voivat kaikki olla myös kaksi jalkaa maassa toteutettavia tai muulla tavalla helpotettuja.

Vaikeuta tehtävää

Päivän aikana kukkien ollessa täydessä loistossaan, tuuli alkaa puhaltamaan ja kädet eli kukkien terälehdet huojuvat tuulessa. Myös tukijalka eli kukan varsi voi joustaa hieman mukana. Pysytään siis tasapainoilemassa omalla paikalla tuulessa, kunnes tuuli yltyy niin voimakkaaksi, että se vie mukanaan tilaan tanssimaan.

Kurkien pikaruokapalvelu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 4–7 vuotta

leikkijät: 3–10 lasta

kesto: 10–15 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- tasapaino paikallaan
- oman vuoron odottaminen
- ympäristön havainnointi

Välineet

yksi ruokalähetys (huivi tai hernepussi), rytmikästä taustamusiikkia tai säestyssoitin aikuiselle (piano tai rumpu), paikkamerkit esim. lattiamerkki, teippiiruksi tai vanne jokaiselle ja tarvittaessa tukikuvakortit: seisominen yhdellä jalalla ja muut sovitut liikkumistavat tai minä keksin

Valmistelut

1. Asetellaan lattiamerkit sikiin sokin flamingojen pesiksi.
2. Valitaan ruokalähetys esim. vihreä huivi, joka on flamingojen ruokaa (levää) jota kuljetetaan leikissä kohti flamingojen ruokavarastoa. Jos ruokalähetys on huivi, sen voi solmia ranteeseen, jolloin flamingon on helpompi keskittyä liikkumiseen.
3. Valitaan ensimmäinen ruokalähetti, joka on ensimmäinen ruoan kuljettaja.

Leikin kulku

1. Asetutaan (lattiamerkkien päälle) pesiin flamingoiksi. Ruokalähetti valmistautuu lähtöön.
2. Musiikin alkaessa nousta pesissä yhdellä jalalla seisontaan, tukijalkaa välillä vaihdellen. Ruokalähetti lähtee liikkeelle yhdessä sovitulla tyyllillä tai kukin omalla tyyllillään kierrellen ja kaarrellen flamingojen pesiä musiikin ajan.
3. Musiikin pysähtyessä pesissä olevat flamingot saavat levätä kahdella jalalla. Ruokalähetti menee lähellä seisovan flamingon luokse, antaa tälle ruokalähetyksen, ja jää itse flamingon pesään pyrstötasapainoon pelkkä peppu maassa niin kauan kuin jaksaa. Ruokalähetyksen saanut on uusi ruokalähetti ja lähtee musiikin soidessa kuljettamaan sitä seuraavalle.



Kurkien pikaruokapalvelu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 4–7 vuotta

leikkijät: 3–10 lasta

kesto: 10–15 minuuttia

4. Toistetaan, kunnes viimeinenkin flamingo saa ruokalähetysten ja lähtee kuljettamaan sitä musiikin tahdissa lintujen ruokavarastoon.

Säestäminen

Flamingon liikkumista voi säestää kulkutavasta riippuen esim. seuraavasti:

Piano

Rytmikäs vaihtobasso säestys tai mustien koskettimien töpsäyttely (flamingo pomppii) tai tanssillisempi valssikomppi tai mustia koskettimia kaikupedaali pohjassa (flamingo lentelee).

Kantele

Vuoroin mansikka- ja musatossusointu (sammuta keskimäinen kieli, vedä muut soimaan).

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Pyrstötasapainon sijasta voi jäädä pesään istumaan ja kannustamaan viestinviejiä taputtamalla siipiään yhteen musiikin tahdissa.

Vaikeuta tehtävää

Viestikapulan ollessa hernepussi, viestinvieji voi jäädä heittoetäisyyden päähän seisovasta flamingosta, ja musiikin pysähtyessä viestikapula pitää liu'uttaa tai heittää flamingolle pesään.



Flamingojen varvaspesu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: harkinnan mukaan

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- tasapaino paikallaan
- tasapaino liikkeessä
- musiikin kuuntelu

Välineet

tasajakoinen nopeatempoinen musiikki, rauhallisempi lentelymusiikki tai säestyssoitin aikuiselle (esim. ksylofoni tai piano), teippiä viivoiksi, kaikille 2 höyhentä ja tarvittaessa tukikuvakortit: seisominen yhdellä jalalla, sivuttainen tasahyppely ja tanssi (lentely)

Valmistelut

1. Laitetaan jokaiselle oma pieni viiva vesiheinäksi lattiaan.
2. Otetaan höyhenet käteen siiviksi ja mennään vesiheinän päälle.

Leikin kulku

1. On flamingojen ruokalepo ja hiljaisuus. Flamingot tasapainoilevat vesiheinän päällä paikallaan yhden jalan tasapainossa, toinen jalka taakse koukistettuna, kädet irti vartalosta sivuilla siipinä.
2. Rytmikkään musiikin soidessa pompitaan vesiheinän yli siksak-hyppyin eli sivuttaisella tasahyppelyllä omalla paikalla eli on varvaspesun aika, kunnes musiikki lakkaa.
3. Lentelymusiikilla flamingot lähtevät lennellen tähystelemään, ja musiikin tauolla palaavat omalle vesiheinälleen tasapainoilemaan.

Flamingojen varvaspesu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: harkinnan mukaan

kesto: 10 minuuttia

Säestäminen

Varvaspesu

- piano: humppakomppia tai pomppuääniä “töpsäyttäen” rytmikkäästi mustia koskettimia
- ksylofoni: soita pomputellen eri säveliä esim. pentatoniset CDE GA
- kantele: Rytmikkäästi vuorotellen pisintä ja lyhintä kieltä

Tähystely

- piano: valssikomppia tai mustia koskettimia kaikupedaali pohjassa
- ksylofoni: liu’uta mallettia sävelillä edestakaisin
- kantele: vuoroin mansikka- ja musatossusointua (sammuta vasemman käden sormella vain keskimmainen kieli ja vedä muut soimaan oikean käden etusormella)

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Flamingot voivat tauon aikana välillä vaihtaa tukijalkaa tai tasapainoilla vesiheinän päällä kaksi jalkaa lattiassa.

Vaikeuta tehtävää

Voidaan laittaa kaikille yhteinen vesiheinä (teippi) pitkäksi viivaksi jättäen jokaiselle flamingolle hieman tilaa taakse ja eteen. Asetutaan jonoon viivan päälle. Tähtystelyn jälkeen yritetään muistaa, mikä oli järjestys jonossa. Taitava flamingo voi ruokalevon aikana noukkia siipensä alle talteen flamingon ruokaa eli levää maasta pitkällä nokallaan. Sitä varten pitää kallistua eteenpäin (tähän tarvitaan enemmän tilaa ympärille). Kurotettuaan lattialta ruokaa, flamingo sujauttaa ruuan vastakkaisen siipensä alle kainaloon piiloon. Ruuan kurottelulle voi keksiä oman säestyssoittimen, esim. guiro.



Harakat lätäkkökylpylässä

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 2–12 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- vauhditon pituushyppy
- musiikin kuuntelu
- ympäristön havainnointi

Välineet

lentelymusiikkia (esim. kantele, piano, äänite), pomppumusiikkia (rytmisoitin esim. rumpu), tarvittaessa paikkamerkit jokaiselle ja tukikuvakorit: vauhditon pituushyppy ja tanssi (lentely)

Valmistelut

1. Asetetaan paikkamerkit sokin sokin lätäköiksi tai piirretään lätäköt hiekkaan.
2. Koitetaan liikkua lätäköitä väistellen, pysähtyä ja osoittaa yhtä lätäkköä. Käydään läpi äänimerkki, jolla hypätään lätäkköön. Harjoitellaan vauhditon pituushyppy.

Leikin kulku

1. Lentelymusiikin soidessa (esim. kantele, piano, äänite) liikutaan tilassa tietyllä tavalla esim. harakoina lennellen sokin sokin tilassa, lätäkköjä väistellen.
2. Kun musiikki pysähtyy, osoitetaan yhtä lätäkköä. Tarkistetaan, ettei useampi osoita samaa lätäkköä.
3. Pomppumusiikin (rumpu tai muu rytmisoitin) kuuluessa harakat lähtevät pomppimaan vauhdittomilla pituushypyillä lätäkköön, joihin osoittivat. Varotaan, ettei tule törmäyksiä. Lasketaan, kuinka monella pituushypyillä päästään lätäköihin. Pomppumusiikkia voi tehdä niin pitkään, kunnes viimeinenkin on päässyt lätäkköönsä. Lätäkössä pestään siivet, nokka ja varpaat. Ja lopuksi ravistellaan pyrstö, ja leikki lähtee alusta.



Harakat lätäkkökylpylässä

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 2–12 lasta

kesto: 10 minuuttia

Säestäminen

Lentelymusiikkia

- piano: mustia koskettimia kaikupedaali pohjassa tai valssikomppia
- kantele: mansikka- ja musatossusointua (sammuta vain keskimmäinen kieli)
- ksylofoni: soittaen C-pentatonisen asteikon säveliä: CDE GA

Pomppumusiikkia

Rytmiikkäästi soittaen esimerkiksi djembe-rumpua, tai muuta rytmisoitinta, kuten rytmikapuloita/kehärumpua/putkipenaalia.

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Musiikin soidessa liikutaan sokin sokin lätäköiden väleissä lapsille helpommalla tavalla tai omalla tyylillä esim. kipittäen tai tanssien. Äänimerkillä voi muistutukseksi huudahtaa “hyppää lätäkköön”.

Vaikeuta tehtävää

Musiikin soidessa hypitään sokin sokin lätäköiden väleissä vaikeammalla tavalla esim. vuorohyppelyllä. Lätäkköön hypättyään voi tehdä siellä oman tasapainoasennon (esim. yhden jalan seisonta, pyrston päällä tasapainoilu), kunnes musiikki jatkuu.



Hirvi ja hurja hauki

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 2–12 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- vauhditon pituushyppy
- laukka-askel
- oman vuoron odottaminen
- luova soittaminen ja liikkuminen

Välineet

hyppynarut tms. viivat, vihreä huivi hauen eviksi, hirven liikkumista kuvastavat soittimet jokaiselle esim. rumpu ja kulkuset tai kaksi luonto-, hiekkalaatikko-/itseaskarreltua soitinta sekä tarvittaessa tukikuvakortit: juoksu (laukka), vauhditon pituushyppy ja minä keksin/tanssi (uinti)

Valmistelut

1. Asetellaan soittimet hirviorkesterille varattuun paikkaan.
2. Jaetaan tila laukka-alueeseen ja uintialueeseen. Näiden väliin laitetaan lattialle järven reunaksi esim. hyppynaru tai ulkona viiva hiekkaan.
3. Käydään läpi hirven reitti: laukka-askeleita, vauhditon pituushyppy järveen, uinti ja hauen saapuessa hyppy orkesteriin.
4. Asetutaan valmiiksi orkesteriin. Aikuinen eli hauki on orkesterin johtaja.

Leikin kulku

1. Jokainen vuorollaan lähtee orkesterista laukkaamaan hirvenä. Orkesterin tehtävä on soittaa soittimia hirven liikkumista mukaillen. Ensin hirvi menee tilan poikki laukka-askeleella ja orkesteri soittaa nopeatempoista musiikkia (esim. rumpu).
2. Yhtäkkiä tielle osuu järvi, jonne hirvi hyppää vauhdittomalla pituushypyllä. Silloin orkesteri soittaa sovitun hyppyäänen esim. yksi rummun kumautus.



Hirvi ja hurja hauki

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: **3–7** vuottaleikkijät: **2–12** lastakesto: **10** minuuttia

3. Hirvi ui järvessä, ja orkesteri soittaa uintimusiikkia hirven liikkumista mukaillen (esim. kulkunen). Ensin hirvi totuttelee kylmään veteen sorkkia nostellen. Vauhtiaan pikkuhiljaa nopeuttaen, hirvi väistelee kivikoita, kiertäen järveä sen reunoja pitkin.
4. Hauki eli aikuinen käy huiskauttamassa evällään (vihreä huivi) hirveä. Hirvi säikähtää (orkesteri soittaa säikähdysäänen) ja hyppää vauhdittomalla pituushypyllä järvestä mukaan orkesteriin. On toisen hirven vuoro laukata.

Säestäminen

Laukka

Esim. djembe-rumpu tai muu rytmisoitin kuten putkipenaali tai sävelpalat esim. soittaen säveliä: CDE GA.

Uinti

Esim. itse askarreltu hirvikulkussoitin, sadeputki, kulkuset tai marakassit.

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Laukka-askeleen sijaan voidaan kulkea esim. kävellen tai juosten tai muulla osallistujille helpommalla tavalla.

Vaikeuta tehtävää

Laukka-askeleen sijaan voidaan kulkea muulla osallistujille vaikeammalla tavalla esim. vuorohyppelyllä tai kaikki neljä sorkkaa lattiassa.



Taikurit ja pupujussit

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 4–7 vuotta

leikkijät: 2–8 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- vauhditon pituushyppy
- liikkeiden muistaminen
- luova liikkuminen

Välineet

taikasauva ja säestyssoittimet aikuiselle (esim. triangeli ja kehärumpu, itseaskarrellut soittimet tai pelkkä kantele) sekä tarvittaessa tukikuvakortti: vauhditon pituushyppy

Valmistelut

1. Taikasauvalla on kolme erilaista heilautusta ja niitä vastaavat liikkeet:
 - sauvan heilutus puolelta toiselle = keikkuminen jalalta toiselle
 - sauvan pyöräytys = pyörähdys ympäri
 - sauva alaviistoon = kyykkyasento
2. Valitaan taikuri, joka saa taikasauvan. Aikuinen on päävelho, jolla on triangeli, jossa on taikasauvan taikaa sekä taikarumpu, jossa on pomppuvoimaa.
3. Muut ovat pupuja, ja asettuvat tarpeeksi pitkän matkan päähän taikurista ja toisista pupuista.

Leikin kulku

1. Päävelho soittaa rummunsilitystaikaa: puput jähmettyvät äänettömiksi patsaiksi odottaen tulevaa taikaa, jonka jälkeen päävelho valitsee ja soittaa jompaa kumpaa:
 - a) triangeli: taikuri tekee taikasauvallaan haluamansa heilautuksen ja puput tekevät sitä vastaavan liikkeen *tai*
 - b) rumpu: puput hyppäävät taikuria kohti pomppuääniä vastaavan määrän vauhdittomia pituushyppyjä



2. Kun puput saavuttavat taikurin, päävelho taikoo yhden pupuista uudeksi taikuriksi. Toistetaan sama uusilla rooleilla.

Säestäminen

Päävelho voi soittaa rummun ja triangelin sijasta vain pelkällä taikakanteleella:

Jähmettyminen

- kanteleen kyljen silytys

Hyppy

- kopautus kanteleeseen

Taika

- lusikkaglissando¹ tai musatossusointu²

¹ Lusikkaglissando: kanteleen yksi kieli soimaan ja samalla toisella kädellä liu'utetaan lusikan kuperaa puolta kieltä pitkin tai edestakaisin.

² Musatossusointu: vasemman käden sormi sammuttaa kevyesti keskimmäisen kielen, oikean käden etusormi vetää kielet soimaan.

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Valitkaa leikkiin vain yksi heilautus-liikepari.

Vaikeuta tehtävää

Jähmettyminen patsaiksi voidaan tehdä eri tavoin esim. vain yksi tassu maassa. Leikkikää pareittain, toinen parista on taikuri ja toinen pupu (jokaisella parilla oma taikasauva. Keksikää lisää taikasauvan heilautuksia ja niitä vastaavat liikkeet.



Kengurujen kuuma sokerimunkki

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 4–7 vuotta

leikkijät: 2–10 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- pallon vierittely
- heitto ja kiinniotto
- vauhditon pituushyppy

Välineet

hyppynaru tai teippi, jokaiselle parille oma liikuteltavissa oleva paikkamerkki ja pallo, aikuiselle säestyssoitin heittelymusiikkiin sekä sokerointimusiikkiin (kantele tai ksylofoni) ja rumpu sekä pilli junapillin vislaukseen

Valmistelut

Jokaiselle parille oma viiva lattiaan hyppynarusta tai teipistä, jonka takana on kengururavintolan keittiö. Toinen viiva kauas vastapäätä ravintolan viivaa esim. huoneen toiselle puolelle, joka on apulaisten koti. Liikuteltava paikkamerkki (juna) maahan noin metrin päähän keittiöstä. Lapset valitsevat parin ja sopivat kumpi on kokkikenguru keittiössä ja kumpi on apulaiskenguru, joka hyppää alussa junaan keittiöstä.

Leikin kulku

1. Kokkikenguru jää keittiöön, ja apulaiskenguru hyppää junaan keittiöstä, koska hänen on vietävä munkki kotiinsa nälkäisille poikasilleen. Munkki tehdään valmiiksi junamatkan aikana. Kokkikenguru ottaa keittiössä juuri uppopaistetun KUUMAN jättiläismunkin (pallo) käpälänsä: **munkkia viilennetään nyt heittelemällä sitä ilmassa parin kanssa (heittelymusiikkia).**
2. Junapilli (ope) vislaa: juna saapuu seuraavalle asemalle eli heittely seis ja **apulaiskenguru loikkaa tasajalkaa kotinsa suuntaan** liikuteltava paikkamerkki (juna) mukanaan ja siirtää junan siihen.
3. Munkki sokeroidaan: **vieritellään munkkia edestakaisin** parin kanssa sokerointimusiikin aikana.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Kengurujen kuuma sokerimunkki

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 4–7 vuotta

leikkijät: 2–10 lasta

kesto: 10 minuuttia

4. Junapilli vislaa: apulainen loikkaa taas seuraavalle asemalle ja jatketaan leikkiä samaan tyyliin. Opettaja vaihtelee munkin heittelyä ja sokerointia kunnes apulaismunkki on voinut munkin kotiin poikasilleen.
5. Kotiin päästyään kenguru istuu lattialle laittaen munkin jalkojensa päälle. Odotetaan että kaikki ovat kotona. Mutta sitten, kokit huomaavat olevansa hirveän nälkäisiä, mutta ruoka on loppu! Nyt hyppääkin kokki junaan ja matkustaa samalla tavalla heitellen ja sokeroiden munkkia mutta edeten nyt kaukaa lähemmäs kohti apulaisen kotia syömään jättiläismunkkia! Perillä istutaan lattialle vastakkain jalat auki munkki jalkojen keskellä “tarjoilukulhossa” odottaen kunnes kaikki kokit ovat perillä. Lopuksi herkutellaan.

Säestäminen

Munkin heittely

- kantele: vuoroin lyhin ja pisin kieli soimaan *tai*
- ksylofoni: edestakaisin säveliä

Munkin sokerointi

- kantele: mansikka- ja musatossusointu *tai*
- ksylofoni: liu'uta säveliä edestakaisin

Junapilli ja loikkauksen äänitehoste

- jokin pilli junapillinä ja rummun kumautus loikkaäänenä

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Valitse helpompi pallo (iso, hidas, reikäpallo) tai pelkkä heittely/vierittely.

Vaikeuta tehtävää

Keksikää lisää tapoja vuorotella palloa ja erilaisia säestystapoja.



LEIKKIOHJE

Taikapallo

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 3–8 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- heitto-kiinniottoyhdistelmä
- oman vuoron odottaminen
- ympäristön havainnointi

Välineet

yksi pallo, aikuiselle säestyssoitin esim. djemberumpu, tarvittaessa esim. hyppynaruja merkkamaan piiriä lattiaan tai maahan ja yksi lattiamerkki keskikohtaa merkkamaan sekä tukikuvakortit: piiri ja heitto-kiinniottoyhdistelmä

Valmistelut

1. Merkataan piiri esim. hyppynaruilla ja sovitaan, että sisäpuolella on taikurin kukkula, jonne muut kuin taikuri, eivät saa astua.
2. Laitetaan tarvittaessa lattiamerkki piirin keskelle taikurin paikaksi sekä muistilista sen viereen. Muistilista sisältää 3 kuvaa, joista hän valitsee, miksikä taikoo muut. (esim. 3 eläimen kuva).
3. Muut muodostavat piirin tämän ympärille ja heistä tulee taiottavia kohteita (esim. eläimiä).

Leikin kulku

1. Yksi menee taikuriksi keskelle. Taikuri taikoo pallon taikasäteellä kaikki valitsemakseen eläimeksi. (taikasäteelle voi tehdä äännellen tai jollain soittimella äänitehosteita).
2. Eläimet lähtevät liikkumaan piiriä ympäri taikurin taikomana eläimenä silloin kun rumpu soi.
3. Kun rummun ääni pysähtyy, kaikki jähmettyvät patsaiksi kopinottoasentoon. Taikuri heittää taikapallon jollekin alakautta (mielellään jollekin, jolla sitä ei ole vielä ollut).
4. Pallon saaneesta tulee uusi taikuri, ja leikki alkaa alusta.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

- Otetaan käyttöön pallo, joka on helpompi ottaa kiinni (isompi, hitaampi, häntäpallo, reikäpallo, pehmolelu).
- Pienennetään piiriä, jolloin pallon ylettää melkein myös ojentamaan toiselle, heittoetäisyys on lyhyt. Pienimmät pelaajat voivat myös vierittää pallon, jos heittäminen ei vielä onnistu.

Vaikeuta tehtävää

- Suurennetaan piiriä, jolloin heittoetäisyys pitenee.
- Keskellä ollut taikuri voi siellä oltuaan siirtyä säestämään leikkiä aikuisen kanssa ja piirin ulkopuolelle muodostuisikin kasvava orkesteri. Vaihtoehtoisesti voitaisiin käyttää vain yhtä säestäjää kerrallaan, jolloin soittovuoron jälkeen pääsis takaisin piiriin.
- Vaihdetaan kulkusuuntaa sovitulla äänimerkillä tai taikurin vaihtuessa.



Pikkupupu ja kettu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 5–12 lasta

kesto: 10 minuuttia



Harjoiteltavat taidot

- heitto-kiinniottoyhdistelmä
- oman vuoron odottaminen
- musiikin muutosten havainnointi

Välineet

yksi pallo, tarvittaessa piiri merkattuna lattiaan tai maahan, tarvittaessa tukikuvakortit: piiri ja heitto-kiinniottoyhdistelmä sekä mahdollisuuksien mukaan Pikkupupu-lauluun säestys

Valmistelut

Merkataan tarvittaessa piiri ja asetutaan siihen.

Leikin kulku

1. Laitetaan ensin yksi pallo kiertämään piirissä, ja harjoitellaan pallon heittämistä oikealla puolella olevalle.
2. Kun tämä sujuu, otetaan toinen pallo mukaan. Pallot laitetaan kiertämään samaan suuntaan piirin vastakkaisilta puolilta. Toinen palloista on pupu ja toinen kettu. Pallot lähtevät yhtä aikaa liikkeelle. Katsotaan saako kettu pupun kiinni.



Pikkupupu ja kettu

tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

ikä: 3–7 vuotta

leikkijät: 5–12 lasta

kesto: 10 minuuttia

Säestäminen

Kantele

Lauletaan Pikkupupu-laulua*, jota voi säestää mansikkasoinnalla. Kun laulu loppuu, lopetetaan pallojen heittäminen ja katsotaan, mikä on tilanne, onko kettu ehtinyt saada jänistä jo kiinni. Kerätään ja merkataan pisteitä sekä pupulle että ketulle ja katsotaan lopuksi, kumpi voitti.

* Pikkupupu-laulun sanat

Pikkupupu järven jäällä hyppii iloisella päällä. Pienet jäljet jälkeen jää, niitä pupu säikähtää.

Viekas kettu järven jäällä, huomaa jänön jäljet täällä. Niitä seuraa kettu tää, vilkkuu jänön hännänpää.

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

Tehdään pienempi piiri ja ollaan niin lähekkäin, että pallo voidaan antaa, ei heittää.

Vaikeuta tehtävää

Tehdään isompi piiri, jolloin pallo pitää heittää kauemmas. Leikin voi leikkiä myös kahden joukkueen kilpailuna. Tällöin joka toinen on eri joukkueessa. Pallo heitetään yhden yli oikealle omaan joukkueeseen kuuluvalle. Katsotaan, saavuttaako oman joukkueen pallo toisen joukkueen.

