

Kommervenkkaa vemmerkonkkaa -loru

HYPPELY- JA PILOTUSLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: 4–7 vuotta

Leikkijät: harkinnan mukaan

Kesto: 10 minuuttia



Tukimateriaali verkossa

Soitinaskarteluohjeet / kirjalliset ja videot (oomc.fi)

Kuvakortit / Toiminta- ja välinekortit (pdf, oomc.fi)

Harjoiteltavat taidot

- Vuorohyppely
- Yhdellä jalalla hyppely

Välineet

- Halutessa säestyssoitin, esimerkiksi rumpu, kaksi sävelpalaa (esimerkiksi sävelet C ja G), 5-kielinen kantele (soittaen pisintä ja lyhintä kieltä) tai itseaskarreltu soitin. Musatossujen nettisivuilta löytyy ohjeita soitinten askarteluun ja arkisoittimiin.
- Peitto leikkijän peittämistä varten.
- Tukena voidaan käyttää kuvakortteja: vuorohyppely sekä yhdellä jalalla hyppely.

Leikin kulku

- Leikkijät ovat kanoja ja aikuinen on kanojen hoitaja. Kanat hyppelevät maatilan pihassa kanojen hoitajan ympärillä.
- Kun kanojen hoitaja huomaa, että kanoja vaanii ovela kettu, hän käskee kanat "hyttynä myyttynä maahan" kerälle silmät kiinni. Yhden kanoista kanojen hoitaja peittää piiloon peiton alle.
- Lopuksi arvataan, kuka on peiton alla.



Euroopan unionin
osarahoittama



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Kommervenkkaa vemmerkonkkaa -loru

HYPPELY- JA PILOTUSLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: 4–7 vuotta

Leikkijät: harkinnan mukaan

Kesto: 10 minuuttia

LORUN SANAT	LEIKKI
<i>“Kommervenkkaa, vemmerkonkkaa, kommervenkkaa, vemmerkonkkaa...”</i> Jatketaan lorun toistamista aikuisen harkitseman ajan verran.	Sanotaan yhdessä lorua. Hypitään joko vuorohyppelyä tai yhdellä jalalla hyppelyä ympäriinsä tilassa.
<i>“Hyttynä myttnä maahan”</i> Aikuinen sanoo, ja pysäyttää säestyksen.	Mennään nopeasti pieneen myttyyn maahan. Laitetaan silmät kiinni. Aikuinen peittää yhden leikkijän peiton alle. Kun aikuinen antaa luvan, saa avata silmät. Arvataan, kuka on peiton alla.

Säestäminen ja kappaleen soitto yhdessä

Soitetaan tasaista hyppelyrytmiä.

Ajoitetaan sävelet siihen kohtaan, kun hyppelyssä jalka vaihtuu. Yhdellä jalalla hyppelyä säestettäessä ajoitetaan sävelet siihen kohtaan, kun jalka osuu maahan.

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

- Käytetään kuvatukea.
- Liikutaan helpommalla tavalla, esimerkiksi tasajalkaa hyppien tai kipitellen.

Vaikeuta tehtävää

- Leikkijöille voidaan antaa tehtäväksi keksiä oma hyppely tai muu liikkumistapa lorukohtaan. Jokaisella kerralla keksitään uusi liikkumistapa.
- Liikutaan sovitulla liikkumistavoilla pareittain kädet käsissä.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Kommervenkkaa vemmerkonkkaa -loru

HYPPELY- JA PIILOTUSLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: **4–7** vuotta

Leikkijät: harkinnan mukaan

Kesto: **10** minuuttia

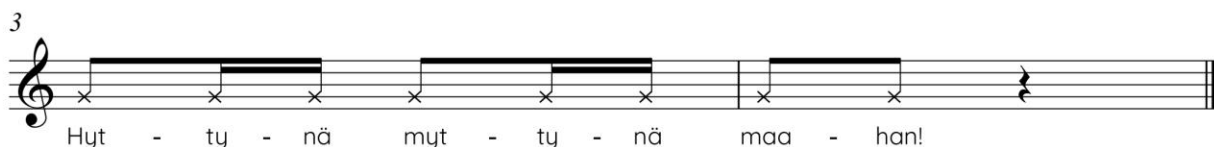
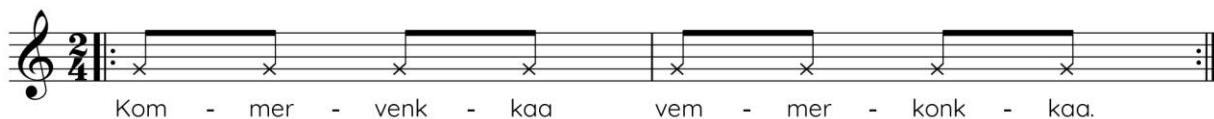
Vinkit

- Leikki toimii hyvin myös siirtymäleikkinä, jos halutaan, että leikkijät lähtevät yksi tai muutama kerrallaan esimerkiksi syömään tai pukemaan. Ne, jotka peitettiin kankaan alle, saavat lähteä ensimmäisinä.

Kommervenkkaa vemmerkonkkaa

loru

Suomalainen kansanloru



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND