

Nälkäiset marjamonsterit

PALLONHEITTOLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: 4–7 vuotta

Leikkijät: parillinen määrä

Kesto: 10–15 minuuttia



Tukimateriaali verkossa

[Äänite / Pikkutossut instrumentaali 2](#) (soundcloud.com)

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

Harjoiteltavat taidot

- Yliolan heitto

Välineet

- Äänite: Pikkutossut instrumentaali 2 tai säestyssoitin, esimerkiksi rumpu.
- Pallomeripalloja tai muita kevyitä palloja, jokaiselle leikkijälle esimerkiksi neljä palloa.
- Teippiä, jolla heittoraja merkitään.
- Yhteinen “marjakori”, jossa on aluksi kaikki pallomeripallot.
- Marjamonstereiksi vaihtoehto A tai B:
 - A. Kaksi isoa koria, joihin pallomeripallot mahtuvat.
 - B. Kaksi hulavannetta, joiden keskelle on vedetty ristiin rastiin vahvaliimaista teippiä tarrapuoli ylöspäin. Teipin päät kiinnitetään vanteen reunoihin. Pallomeripallojen on tarkoitus jäädä teippiin kiinni heitettäessä.
- Tukena voidaan käyttää kuvakortteja: pallomeripallot sekä yliolan heitto.

Valmistelut

- Asetetaan marjamonsterit, Rötkö ja Retku, seinään tai lattialle.
- Merkitään heittoraja sopivan heittoetäisyyden päähän marjamonstereista, noin kahden (2) metrin päähän.
- Laitetaan pallot koriin. Kori asetetaan heittorajan läheisyyteen.
- Jaetaan leikkijät kahteen joukkueeseen, joista toinen syöttää Rötköä ja toinen Retkua.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Nälkäiset marjamonsterit

PALLONHEITTOLEIKKISA

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: 4–7 vuotta

Leikkijät: parillinen määrä

Kesto: 10–15 minuuttia

Leikin kulku

Leikitään äänitteen tai aikuisen säestyksen kanssa.

- Syötetään monstereita heittämällä niille marjoja teippirajan takaa yliolan heitolla (yhden käden yläkautta heitolla).
- Leikki loppuu, kun marjat loppuvat.
- Lopuksi lasketaan, kuinka monta marjaa osui monsterien suihin.

Pelisääntöjä:

- Sovitaan, voivatko kaikki mennä yhtä aikaa heittämään. Tämä onnistuu, jos joukkueet ovat pienet. Jos joukkueet ovat isot, mennään yksi kerrallaan heittämään.
- Haetaan yksi pallo kerrallaan marjakorista.
- Heitetään palloa yliolan heitolla voimakkaasti, mutta tarkasti, monsterin suuhun. Jos ei osu, ja pallo liukuu heittorajan yli takaisin heittäjien puolelle, voidaan pallo heittää uudestaan. Muuten se jätetään niille sijoilleen.
- Musiikin aikana heitetään palloja. Jos musiikki pysähtyy, kerätään osumattomat marjat lattialta takaisin yhteiseen marjakoppaan.
- Leikki jatkuu musiikin jatkuessa viimeiseen marjaan saakka.
- Jos halutaan leikkiä uudestaan, monsterit voivat "aivastaa" niin, että marjoja lentää monsterien suusta leikkitalaan. Leikkijät keräävät ne yhteiseen marjakoriin. Sitten voidaan aloittaa leikki alusta.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Nälkäiset marjamonsterit

PALLONHEITTOLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: 4–7 vuotta

Leikkijät: parillinen määrä

Kesto: 10–15 minuuttia

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

- Merkitään heittoraja lähemmäksi monsteria.
- Hyväksytään myös alakautta heittäminen.

Vaikeuta tehtävää

- Merkitään heittoraja kauemmaksi monsterista.

Vinkit

- Jos pallomeripalloja tai muita kevyitä palloja ei ole saatavilla, valmistetaan itse "ruttuhäntäpalloja" sanomalehdestä ja noin 1–2 litran muovipusseista. Muotoillaan sanomalehti tiiviiksi palloiksi, laitetaan pallo muovipussiin ja solmitaan pussi tiukasti pallon ympärille.
- Leikki toimii myös ilman joukkueita. Kaikki voivat syöttää samaa marjamonsteria. Lopuksi katsotaan, kuinka monta marjaa saatiin koko ryhmänä syötettyä monsterille.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND