

Taikapallo

PALLONHEITTOLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: **4–7** vuotta

Leikkijät: **3–8** lasta

Kesto: **10** minuuttia



Tukimateriaali verkossa

[Muskarivideo / Taikapallo](#) (YouTube)

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

Harjoiteltavat taidot

- Heitto-kiinniottoyhdistelmä
- Luova liike
- Oman vuoron odottaminen
- Ympäristön havainnointi

Välineet

- Aikuiselle säestyssoitin, esimerkiksi djembe-rumpu.
- Yksi kopitteluun sopiva pallo.
- Tarvittaessa esimerkiksi hyppynaruja merkkeämään piiriä lattiaan tai maahan.
- Tarvittaessa yksi lattiamerkki piirin keskikohdaksi.
- Tukena voidaan käyttää kuvia "muistilistana" esimerkiksi kolmesta eri eläimestä.
- Tukena voidaan käyttää kuvakortteja: piiri, tanssia sekä heitto-kiinniottoyhdistelmä.

Valmistelut

- Merkitään tarvittaessa piiri esimerkiksi hyppynaruilla.
- Sovitaan, että piirin sisäpuolella on taikurin kukkula. Sitä aluetta ei saa käyttää kukaan muu kuin taikuri.
- Laitetaan tarvittaessa lattiamerkki piirin keskelle taikurin paikaksi. Asetetaan muistilista sen viereen. Muistilista sisältää kolme kuvaa, esimerkiksi kolme eläinkuvaa. Niistä taikuri valitsee, minkä eläimen tyylillä toiset alkavat liikkua.
- Mennään piirin. Piirissä olijat ovat taiottavia kohteita, esimerkiksi eläimiä.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Taikapallo

PALLONHEITTOLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: **4–7** vuotta

Leikkijät: **3–8** lasta

Kesto: **10** minuuttia

Leikin kulku

Valitaan ensimmäinen taikuri.

Taikuri menee piirin keskelle pallo käsissään.

Taikasäde

Hän valitsee, minkä eläimen tyyllillä toiset alkavat liikkua piirin kehällä. Apunaan taikuri voi käyttää muistilistaa.

Kun taikuri pyörähtää, taikoo pallon taikasäde kaikki valituksi eläimeksi. Taikasäteelle voi tehdä äänen taikuri itse tai aikuinen soittimella.

Taikatanssi

Musiikki soi, esimerkiksi rumpusäestys.

Piirin kehällä olijat lähtevät liikkumaan piiriä ympäri taikurin taikomana eläimenä. Liikutaan kaikki samaan suuntaan. Taikuri voi näyttää kulkusuunnan. Hänkin voi liikkua piirin sisällä taikomanaan eläimenä.

Taikurin vaihto

Kun rummun ääni pysähtyy, kaikki jähmettyvät patsaiksi kopinottoasentoon.

Taikuri heittää taikapallon jollekin alakautta tai pompun kautta lattiasta. Heitetään pallo jollekin, jolla sitä ei ole vielä ollut.

Pallon saaneesta tulee uusi taikuri. Hän siirtyy keskelle valitsemaan, minkä eläimen tyyllillä toiset alkavat liikkua piirin kehällä.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND

Taikapallo

PALLONHEITTOLEIKKI

Tyyppi: sisä- tai ulkoleikki

Ikä: **4–7** vuotta

Leikkijät: **3–8** lasta

Kesto: **10** minuuttia

Tehtävän muuntaminen

Helpota tehtävää

- Otetaan käyttöön pallo, joka on helpompi ottaa kiinni. Vaihtoehtoja ovat isompi tai hitaampi pallo, häntäpallo, ilmapallo, reikäpallo tai pehmolelu.
- Pienennetään piiriä, jolloin pallon yltää melkein myös ojentamaan toiselle.
- Pallo voidaan myös vierittää.

Vaikeuta tehtävää

- Suurennetaan piiriä, jolloin heittoetäisyys kasvaa.
- Käytetään pienempää tai nopeampaa palloa.
- Taikurina ollut leikkijä voi siirtyä säestämään leikkiä aikuisen kanssa. Piirin ulkopuolelle muodostuu kasvava orkesteri. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää vain yhtä säestäjää kerrallaan, jolloin soittovuoron jälkeen pääsee takaisin piiriin.
- Vaihdetään piirin kulkusuuntaa sovitulla äänimerkillä tai taikurin vaihtuessa.



Euroopan unionin
osarahoittama

jamk

GRADIA



UNIVERSITY OF
EASTERN FINLAND