



Leikkien Liikkuu ja Oppii Huomaamatta myös verkossa – kokeillaan yhdessä!

Liikuntavastaavien verkostotapaaminen 29.9.2020
Klo 15-15.30



HYVÄ TIETÄÄ ETUKÄTEEN



MITÄ ODOTTAA?

- 13 MIN LEIKKIÄ
- 4 MIN LEIKKEJÄ
- 13 MIN LEIKKIÄ

MITÄ TARVITSET?

- NOIN 2M PITKÄ VIIVA LATTIALLA
ESIM. HYPPYNARU, KAULUAHUIVI, MATON REUNA
- 10 KPL LIIKUTELTAVAA ESINETTÄ
ESIM. KOLIKKO, KYNÄ, LUSIKKA, LELU
- MIN 3 m² LATTIATILAA
- KYNÄ + VALKOINEN A₄

LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT -KOKEILLAAN ITSE!

- HELIKOPTERIN ROOTTORI
- ARVAUSLEIKKI – SUUNNAT
- KPS
(KUMPI SAA LELUT 10 KPL)



LLOH – MATEMATIIKKA JA LIIKETTÄ

- Hyppivä numeropiiri
- Herätyskello
- Numeroleikki



LLOH - LEIKKIEN SÄÄNNÖT

HYPPIVÄ NUMEROPIIRI

Leikkijät muodostavat ringin, jotta jokainen pystyy näkemään muut leikkijät. Leikissä lasketaan numero kerrallaan yhdestä kymmeneen vuorotellen ringissä. Aina sanoessaan numeron, leikkijä hypähtää, kymmenennen numeron sanonut hyppää ilmaan ja käy sen jälkeen kyykkyy. Kyykkyn jäänestä seuraava aloittaa laskemisen alusta ja leikki loppuu, kuin yksi pelaaja on enää pystyssä. Leikkiä voi myös siten, että käydään läpi viikonpäiviä ja esimerkiksi keskiviikon kohdalla mennään kyykkyy, tai kuukausia ja vaikka marraskuussa mennään kyykkyy.

HERÄTYSKELLO

Ollaan piirissä. Yksi menee piirin keskelle ottaen ”herätyskellon” (pallo tai vastaava) mukaansa. Keskellä oleva leikkijä miettii päänsään (ei kerro muille) numeron 0-20 välillä ja heittää kellon jollekin piirissä. Kellon vastaanottaja sanoo ”nolla”, jonka jälkeen hän välittää pallon vieressään olevalle leikkijälle, joka sanoo puolestaan ”yksi”, seuraava ”kaksi”... Näin jatketaan, kunnes keskellä olijan valitsema numero sanotaan ääneen, jolloin kello alkaa soimaan (keskellä olija sanoo ”piiippiiippiip tai prrrrr”). Leikkijä, jonka kädessä herätyskello sen soidessa on, vaihtaa paikka keskellä olijan kanssa, päättää uuden numeron ja uusi kierros voi alkaa. Leikkiä voi myös esimerkiksi siten, että lasketaan 20 alaspäin.

NUMEROLEIKKI

Ollaan piirissä, kaikki leikkijät omalla paikallaan esim. tuolilla tai maahan piirrettyssä ympyrässä. Ensimmäinen aloittaa sanomalla yksi, kuka tahansa saa jatkaa sanomalla kaksi ja taas joku toinen sanoo kolme jne. Näin jatketaan mahdollisimman pitkälle. Mutta, jos kaksi henkilöä sanoo yhtä aikaa saman numeron, vaihtavat kaikki paikka, jonka jälkeen laskeminen aloitetaan jälleen nollasta. Tavoitteena on saada laskettua yhdessä mahdollisimman pitkälle. Seuraavalla kerralla voidaan yrittää rikkoa ennätys.

LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT

- MYRKKYSIENI
- NUMEROLEIKKI
- KANAEMO
- TWISTNARU
 - KILTTI KÄÄRME/ KÄÄRMEENLUMOAJA
 - TWISTHYPYT
 - SIK-SAK-SOKKELO



[LINKKI LEIKKIVIDEOON \(NUMEROLEIKKI, MYRKKYSIENI, KANAEMO JA TWISTNARU\)](#)

LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT

- JÄÄTYNEET HERNEPUSSIT (5-30 LEIKKIJÄÄ)

<https://youtu.be/4PWEh2Z2nbY>

- JO-PI-RI (3-30 LEIKKIJÄÄ)

<https://youtu.be/nxqQ2hAhUOo>

- LIIKE JATKUU (4-20 LEIKKIJÄÄ)

<https://youtu.be/rpxH5ZgiZpU>

- LASER (4-20 LEIKKIJÄÄ)

<https://youtu.be/llHls2bmmn4>



LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT RAUHALLISEMPIA LEIKKEJÄ

■ PIKKUMYYRÄT

Puolet ovat puita ja puolet myyriä. Puut seisovat silmät kiinni mahdollisimman leveässä haarassa. Myyrät yrittävät päästä ryömimään ali. Mikäli puu aistii että hänellä on myyrä jalkojen välissä laittaa hän jalat yhteen jolloin myyrä jää kiinni → myyrästä tulee puu ja puusta myyrä. Jos haluaa, saa kerätä pisteitä. Onnistuessaan pujahtamaan ali, myyrä saa pisteen.



LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT RAUHALLISEMPIA LEIKKEJÄ

▪ PRESIDENTIN LINNAAN MENO

Leikkivälineksi tarvitaan erivärisiä huiveja, hanskoja, pipoja ja vaikka koruja.

Presidentti asettuu ovensuuhun ja loput muodostavat jonon.

Presidentti valitsee yhden värin, jolla pääsee linnan juhliin. Leikkijät kättelevät presidenttiä vuorollaan.

Mikäli leikkijällä on päällään presidentin valitsemaa väriä,

toivottaa presidentti leikkijän tervetulleeksi juhliin,

muussa tapauksessa hän pyytää leikkijää vaihtamaan vaatteet.

Leikkijä saa pukea ylleen yhden uuden vaatteen/korun tai vastaavan ja yrittää uudelleen.

Jokaisella on kolme yritystä, jonka jälkeen juhla on ohi ja juhliin päässeet saavat arvata mikä presidentin valitsema väri oli.

Edellinen presidentti valitsee seuraajakseen yhden vieraistaan.



LEIKKI-INNOVAATTORIN LEMPPARIT -KOKEILLAAN ITSE!

- TASAPAINOHAASTELEIKKI
<https://youtu.be/oHIWI-DST7M>
- CHOKO-CHOKO- LAA-LAA
<https://youtu.be/hUXsgcB4UFs>
- OU JEAH!
<https://youtu.be/FB48a12l1FE>





KAUNIS KIITOS KAIKILLE!

TOIVOTTAVASTI SAITTE UUSIA IDEOITA JA
INNOSTUTTE SOVELTAMAAN OPPIMAANNE

LISÄÄ LEIKKEJÄ

WWW.PERINNELEIKIT.FI

ISA@PERINNELEIKIT.FI

PERINNELEIKIT-APLIKAATIO (PLAY-KAUPASTA JA APP-STORESTA)