



## LIIKUNTALEIKKIKORTIT VARHAISKASVATUKSEEN

### MITÄ

- Liikuntaleikkikortit varhaiskasvatuksen henkilöstön käyttöön
- 72 eri leikkiä arkeen
- Kortit on jaoteltu iän
  - alle 3-vuotiaat
  - 3–4-vuotiaat
  - viskarit ja eskarit
- ja motoristen perustaitojen
  - liikkumistaidot
  - tasapainotaidot
  - välineenkäsittelytaidot
- mukaan

### MITEN

- Tulosta kortit kaksipuoleisena tulosteena sivulta 3 lähtien
- Leikkaa kortit irti ja laminoi pidempää käyttöä varten
- Valitse ryhmällesi sopivimmat leikit. VINKKI: nuoremmille tarkoitettuja kortteja voi käyttää hyvin myös vanhempien leikkijöiden kanssa!
- Toteuta leikkejä niin sisällä kuin ulkona – ryhmätilassa ja liikuntasalissa.
- Sovella tarvittaessa!

### MIKSI

- Liikunta on edellytys lapsen hyvinvoinnille ja terveelle kehitykselle
- Liikunnan ilon löytämiseksi ja päivittäisten liikuntahetkien edistämiseksi
- Uusia ideoita tuttuun leikkien rinnalle
- Lasten monipuolisen ja hauskan liikunnan tukemiseksi

Lähteitä ja linkkivinkkejä liikuntaleikkeihin lasten kanssa:

Leikki pankki. Leikkejä ja vinkkejä hauskaan yhdessäoloon kaikenikäisille. <https://www.leikki pankki.fi/haku>

Liikuntaleikkiopas alle kolmivuotiaiden lasten varhaiskasvattajille. Nevalainen, M. (2020).

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/340798/Liikuntaleikkiopas%20alle%203-vuotiaiden%20lasten%20varhaiskasvattajille.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Leikitellen taituriksi, Suomen palloliiton koulutusmateriaali. <https://www.hp47.fi/@Bin/321845/leikitellen.pdf>

Leikkejä ja pelejä. Yhdistysavain.fi. <https://bin.yhdistysavain.fi/1595696/vhAv2MBDWel7NXOVRvPF0SswE/sykett%C3%A4nostavat%20leikit%20symboleilla%20a5.pdf>



### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### VÄRIT VAATTEISSA

Leikki alkaa siitä, että yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi (esimerkiksi aluksi aikuinen). Tämän jälkeen muut leikkijät siirtyvät n. 10 metrin päähän johtajasta. Johtaja huutaa jonkin värin ja askelmäärän. Ne leikkijät, joiden vaatteissa on kyseistä väriä saavat lähestyä johtajaa huudetun askelmäärän verran. Siitä leikkijästä, joka pääsee ensimmäisenä koskettamaan johtajaa, tulee uusi johtaja.

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### LISKOT

Aikuinen antaa ohjeita koko leikin ajan. Leikkijät (liskot) asettuvat maahan vatsalleen. Aikuinen antaa liskolle ohjeeksi vaeltaa pitkin viidakkoa. Liskot lähtevät ryömimään. Aikuinen huutaa "kuuluu uhkaava ääni, seis!" tällöin kaikki liskot jähmettyvät paikoilleen eivätkä hievahdakaan ennen kuin saavat uuden kehotuksen. Tämän jälkeen aikuinen huutaa uusia erilaisia liikkumistapoja, jotka voivat olla myös tehtäviä "liiku nopeasti", "miten liskot uivat?", "liiku polvillasi".

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### VALOKUVAAJA

Aluksi valitaan valokuvaaja (aikuinen tai yksi leikkijöistä). Leikkijät aloittavat tanssimisen/vapaan liikkumisen tilassa. Kun valokuvaaja tulee paikalle, tulee kuvattavan leikkijän pysähtyä poseerausasentoon (kannusta tasapainoa vaativaan asentoon). Valokuvaaja ottaa leikkijän poseeruksesta kuvan, kiittää ja jatkaa seuraavan luo.  
\*kuvata voi myös esim. tabletilla, jolloin leikin lopussa voidaan katsella yhdessä hienoja kuvia.

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### MINÄ OSAAN

Asettukaa tilaan niin, että kaikki näkevät toisensa. Aikuinen aloittaa leikin sanomalla "Minä osaan ..." ja lopettaa lauseen johonkin tehtävään samalla suorittaen liikettä (esim. Minä osaan pyörittää käsiäni"). Muut matkivat aloittajan liikettä. Leikkijät voivat vuorotellen esittää uusia liikkeitä aloittaen lauseella "Minä osaan".

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### LIKKUMINEN KUVAN LUOKSE

Laitetaan kaikille seinille (tai metsään puihin kiinni, tai pihalle eri paikkoihin) kuvia eri eläimistä, väreistä tms. Aikuinen sanoo jonkin kuvan ja lapset liikkuvat sinne aikuisen antaman liikkumistavan mukaan: kävellen, juosten, hyppien, takaperin, hiipien... Lapset voivat itsekin ideoida liikkumistapoja.

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### AURINKO JA PEIKKO

Yksi leikkijöistä on aurinko ja muut peikkoja. Aurinko on piilossa (pienenä kyykyssä) ja peikot liikkuvat. Kun aurinko alkaa paistamaan (nousee seisomaan), menevät peikot äkkiä piiloon, koska aurinko häikäisee. Kun aurinko laskee (menee kyykkyy), peikot tulevat piiloistaan. Auringolla voi olla keltainen viitta.

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### AVAIMEN PILOTUS

Yksi leikkijöistä kätkee avaimen kun toiset leikkijät poistuvat huoneesta. Avain tulee jättää vähän näkyviin. Toiset leikkijät palaavat huoneeseen ja alkavat etsimään avainta. Sitä, kuinka lähellä piilotettua esinettä tai kuinka kaukana siitä etsijät ovat, kätkijä vihjaa sanoilla "kylmenee" ja "kuumenee". Korkeuteen hän voi viitata sanoilla "mato", "koira" tai "lintu". Avaimen löytäjästä tulee seuraava kätkijä.

### Tasapainotaidot Alle 3-vuotiaat

#### KARHUMÖRRIKÄT

Osa leikkijöistä tekee pesän seisoen kädet ojennettuina toinen toisilleen kuin majan katoksi. Muut leikkijät ovat karhuja, jotka kuljeskelevat ympäriinsä lorun mukaan: Karhu mörrikät, jörrikät, pörrikät, lystiä pitävät kaiken kesää. (Kuljetaan karhuina) Syksyllä vasta kömpivät pesään (Mennään pesään) Siellä ne nukkuvat makoisasti uuden hunajan tuoksuun asti (Ollaan hiljaa).



### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### KARHU NUKKUU

Valitkaa yksi leikkijöistä karhuksi ja peittäkää hänet peitolla. Muut kiertävät nukkuvaa karhua laulaen tai lausuen: Karhu nukkuu, Karhu nukkuu talvipesässensä. Ei ole vaaraa kellään, näin sitä leikitellään. Karhu nukkuu, Karhu nukkuu, eipäs nukukaan. Kun laulu loppuu, karhu herää peiton alta ja yrittää ottaa leikkijöitä kiinni. Se, kenet hän saa kiinni ensimmäisenä, jää seuraavaksi karhuksi.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### KANNUSTUSRINKI

Istukaa ringissä. Jokainen leikkijä juoksee vuorollaan piirin ympäri palaten omalle paikalleen. Muut leikkijät kannustavat juoksijaa taputtaen ja huutaen tämän nimeä.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### MAA-MERI-LAIVA

Peliin tarvitaan kolme viivaa tai merkittyä paikkaa, jotka ovat maa, meri ja laiva. Leikkijät asettuvat keskimmäiselle viivalle, joka on laiva ja jäävät odottamaan huutoa, mihin siirtyä. Huutaja voi olla yksi lapsista tai aikuinen. Huutaja huutaa jonkin viivoista (maa, meri tai laiva) ja kaikki juoksevat kyseiselle viivalle. Myös liikkumistapoja voidaan huutaa ”hyppien maalle” ”harppaamalla merelle”.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

Lapset ovat leikissä pupuja, jotka koittavat kerätä porkkanoita pellolta pesäänsä. Porkkanoiksi soveltuvat esim. häntäpallot tai hernepusit. Pupujen pesäksi taas esim. hulavanne. Tunneliksi soveltuu mm. ryömintätunneli, tai jos paikalla on useampi aikuinen, he voivat muodostaa tunnelin pitämällä käsiään vastatusten. Leikitilaan levitetään runsaasti porkkanoita. Kun leikki alkaa, puput lähtevät pesästä hakemaan porkkanoita. Puput poimivat porkkanoita yhden kerrallaan ja kuljettavat ne pesään tunnelin läpi kulkien. Kun kaikki porkkanat on kerätty, ihastellaan runsasta talvivarastoa.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### SANOMALEHTILEIKIT

-Aikuinen ottaa sanomalehdestä aukeaman ja pitää siitä siten kiinni, että lapsi voi hypätä sen päälle. Lapsen hypätessä lehden läpi lehti menee rikki. Lehteä kannattaa pitää aluksi vain n. 5 cm lattian yläpuolella, mutta rohkeimmille sanomalehteä voi pitää korkeammallakin.

-Aikuinen ottaa sanomalehdestä aukeaman ja pitää siitä siten kiinni, että lapsi voi juosta sen läpi. Lapsen juostessa lehden läpi, lehti menee rikki.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### ANKAT LENTÄVÄT

Leikin vetäjä sanoo eri eläinten nimiä ja tavan, jolla kyseinen eläin liikkuu. Mikäli eläin oikeasti liikkuu kerrotulla tavalla, leikkijät alkavat liikkua eläimen tavoin. Mikäli eläin ei liukukaan kerrotulla tavalla, leikkijöiden pitää jähmettyä paikoilleen. Esim. vetäjä sanoo ”jänikset hyppivät” kaikki lähtevät hyppimään kyykkyhyppyjä kuin jänikset. Jos vetäjä sanoo ”jänikset lentävät” kaikki jähmettyvät paikoilleen. Ohjeita voi olla esim. ”hevonen laukkaa” ”leijona vaanii” ”kenguru pomppii” ”lokki lentää” ja ”ahven ui”.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

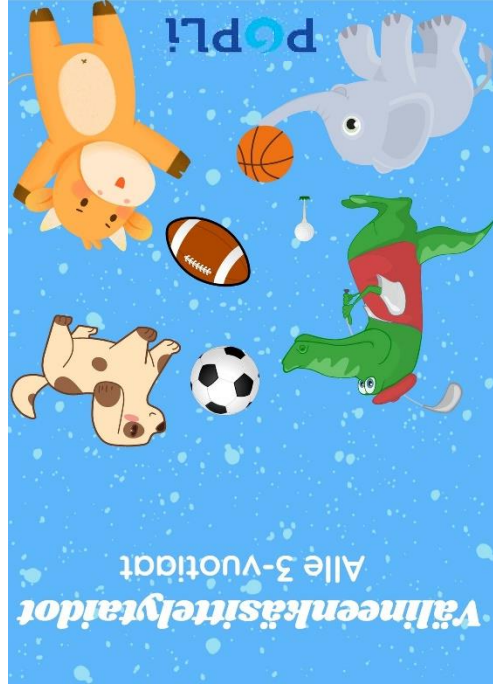
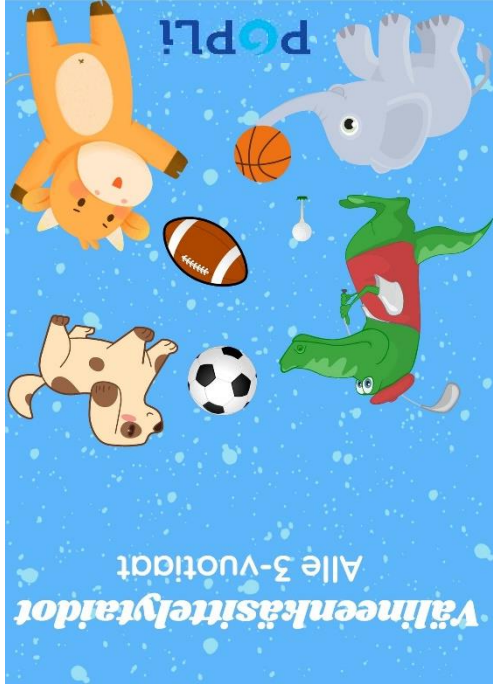
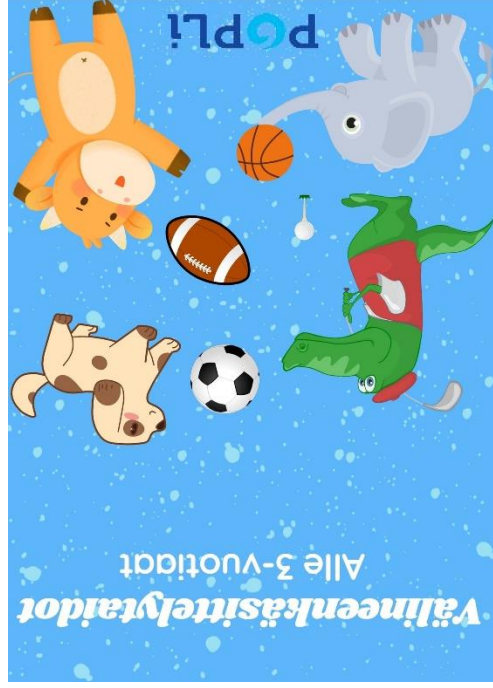
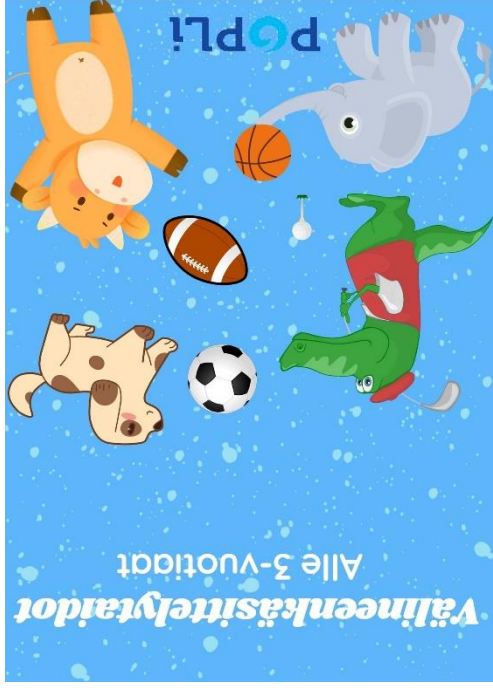
#### KÄÄRMEENMETSÄSTÄJÄT

Joka toiselle leikkijälle annetaan naru, eli käärmeen häntä. Aikuisen merkistä leikkijät alkavat liikuttaa häntää selkensä takana. Hännän pään pitää osua koko ajan maahan. Käärmeet saavat myös liikkua haluamallaan tavalla leikkialueella. Käärmeenmetsästäjien tehtävä on yrittää tallata käärmeen hännän päälle siten, että häntä jää heidän jalkansa alle. Käärmeenmetsästäjät voivat kokeilla monenko eri käärmeen hännän päälle he pystyvät astumaan aikuisen antaman ajan puitteissa. Ajan päätyttyä leikkiroolit vaihtuvat.

### Liikkumistaidot Alle 3-vuotiaat

#### RAKETIT

Lapset leikkivät olevansa raketteja. Leikki alkaa lähtölaskennasta ja valtavasta hypystä, joka toimii raketin laukaisuna. Tämän jälkeen lapset lähtevät ajamaan raketia, eli juoksemaan pitkin leikitilaa. Aikuinen alkaa vierittämään ja heittämään meteoriitteja, eli pehmeitä palloja leikkialueelle. Leikkijöiden tehtävä on väistellä meteoriitteja parhaansa mukaan. Leikki loppuu, kun aikuinen ilmoittaa, että kaikki leikkijät ovat saapuneet perille kuuhun.



### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### BENSAN KERÄÄMINEN

Aikuinen kertoo Matti Matkaajan ongelmasta. Matti haluaisi mennä raketilla kuuhan, mutta Matilla ei ole bensaa. Matti Matkaaja tarvitsee leikkijöiden apua bensa keräämiseen. Aikuinen laittaa lattialle korin, joka toimii tankkina. Sitten hän heittelee hernepusseja ympäri tilaa. Leikkijät heittelevät hernepusseja takaisin koriin mahdollisimman nopeasti, jotta Matti saa tarpeeksi bensaa. Lopulta tankki saadaan täyteen ja Matti pääsee kuuhan.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### POTKUGOLF

Tässä leikissä leikkijä yrittää mahdollisimman vähällä potkumäärällä osua maalin pallolleen. Aikuinen määrää pallon lähtö- ja maalipaikan. Leikkijä potkii palloa maalia (maali, merkkikeppi...) kohti. Potkaisun jälkeen täytyy odottaa, että pallo pysähtyy, ennen kuin seuraavan potkun saa suorittaa. Potkut lasketaan yhteen ja radan voi yrittää suorittaa uudestaan pyrkimällä vähempään potkumäärään.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### NOPEIN KETTU

Istutaan piirissä. Lausutaan runoa: kuka on, kuka on, nopein kettu täällä on” (kuka saa lorupussiin kurkistaa -melodia). Lorun lopussa pallo vieritetään piirissä leikkijältä toiselle. Leikkijä, jolle pallo vieritetään, lähtee juoksemaan piiriä ympäri ja samalla muut lausuvat: X (lapsen nimi) on, X on, nopein kettu täällä on. Kun leikkijä palaa paikalleen, vierittää hän pallon seuraavalle ja sama toistuu.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### TUNNELISTA LÄPI

Leikin aluksi aikuinen laittaa lasten nimet lapuille ja laput hattuun, koriin tai muuhun astiaan lasten eteen. Aluksi hatusta nostetaan yhden leikkijän nimi. Kyseinen lapsi lähtee hakemaan palloa, joka on sijoitettu muutaman metrin päähän leikkijöistä. Samalla kun lapsi hakee palloa, tulee muiden leikkijöiden mennä jonoon ja tehdä jaloistaan tunneli. Pallon hakenut lapsi yrittää vierittää pallon tunnelin läpi. Tämän jälkeen pallo palautetaan paikalle ja arvotaan uusi nimi.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### HERNEPUSSIRALLI

Leikkijät asettuvat piiriksi. Hernepussia lähdetään kuljettamaan piirissä heittelemällä sitä vieruskaverille kellon suuntaisesti. Jos hernepussi tippuu maahan, tulee kaikkien leikkijöiden myös kaatua maahan tai käpertyä pieneksi kirpuksi. Sitten nousee ylös ja jatketaan hernepussin kuljetusta piirissä. Kun hernepussi kiertää koko kierroksen ilman tippumista, voidaan tehdä voitontanssi.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### PALLOT PESÄÄN

Pallot kerätään tilan toiseen päähän ja vastakkaiseen päähän sijoitetaan jokaiselle leikkijälle pesä (voi merkata esimerkiksi vanteella tai hyppynarulla). Leikkijät lähtevät hakemaan palloja ja kuljettavat ne pesään aikuisen antaman ohjeen mukaan. Aikuinen voi ohjeistaa esim. ”käärmeen tavalla” jolloin lapsi miettii, miten käärme liikkuu ja koittaa tämän ohjeen mukaan kuljettaa pallon pesäänsä. Esim. kenguru -potkimalla, koira – vierittämällä, sammakko – hyppien pallon kanssa....

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### ILMAPALLO ILMASSA

Kaikille leikkijöille annetaan oma ilmapallo. Leikkijät yrittävät pitää palloa ilmassa (käsillä, jaloilla, päällä...) mahdollisimman pitkään. Pallo ei saa osua lattiaan. \*Leikkiä voi soveltaa, esim. jos pallo osuu maahan, niin pitää mennä istumaan maahan ja ottaa pallo syliin. Kun kaikki leikkijät ovat istumassa, voidaan leikki aloittaa uudelleen.

### Välineenkäsittelytaidot Alle 3-vuotiaat

#### POLTTOPALLO

Rajataan leikkialue, jonka sisäpuolelle menevät leikkijät. Aikuinen aloittaa polttajana ja asettuu leikkialueen ulkopuolelle pehmopallon kanssa. Aikuinen vierittää palloa kohti leikkijöitä ja leikkijät yrittävät väistää palloa. Jos pallo osuu, tulee leikkijästä myös polttaja, joka yrittää palloa vierittämällä osua muihin leikkijöihin. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat muuttuneet polttajiksi.





### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### JÄÄKUNINGAS JA AURINKO

Valitaan leikkijöistä jääkuningas ja aurinko. Jääkuningas yrittää ottaa muita leikkijöitä kiinni. Kun hän saa koskettamalla jonkun leikkijän kiinni, tämä jäätyy patsaaksi ja jää siihen asentoon mihin pysähtyi. Kun aurinko käy koskettamassa jääpatsasta, tämä sulaa ja pääsee takaisin leikkiin. Jääkuningasta ja aurinkoa vaihdellaan hipan aikana usein (aikuinen ilmoittaa vaihdon).

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### JÄÄTYNEET HERNEPUSSIT

Leikkijät liikkuvat ympäriinsä ja yrittävät pitää hernepussia päänsä päällä. Leikin vetäjä kehottaa leikkijöitä välillä kulkemaan varpaillaan, hyppimään yhdellä jalalla, kulkemaan takaperin, kulkemaan hitaammin tai nopeammin, pyörähtämään ympäri jne. Jos leikkijältä putoaa hernepussi, hän jäätyy paikoilleen. Toisen leikkijän pitää poimia pussi ja asettaa se jäätyneen toverinsa päälle sulattaakseen hänet. Tätä tehdessään hän ei saa pudottaa omaa hernepussiaan.

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### KÄÄRMEEN NAHANLUONTI

Leikkijät seisovat jonossa käärmeenä, leveässä haara-asennossa ja muodostavat näin tunnelin. Jonon eli käärmeen ei tarvitse olla suora. Leikin vetäjän huutaessa nahanluonti, jonon viimeinen lähtee konttaamaan tai ryömimään toisten jalkojen alta jonon ensimmäiseksi. Päästyään seisomaan hän huutaa nahanluonti, jolloin viimeisenä oleva lähtee konttaamaan. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat kontanneet ja käärme on luonut nahkansa.

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### LIIKENNEVALOT

Tässä leikissä lapset ovat autoja, ja kun vihreä valo palaa (aikuinen huutaa vihreä), autot "ajavat" (=juoksevat) ympäri tilaa. Kun punainen valo palaa (aikuinen huutaa punainen), pitää pysähtyä. Jos sininen valo vilkkuu (eli aikuinen huutaa sininen), poliisi tulee tarkistamaan renkaiden kunnon. Tällöin leikkijät käyvät maahan makaamaan jalat kattoa kohti ja aikuinen kiertää heidät läpi kutitellen lasten jalkapohjia eli tarkistaen renkaat.

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### PARIPEILI

Jokainen leikkijä ottaa itselleen parin ja he kääntyvät kasvot vastakkain pitkän penkin päälle seisomaan (penkin tilalle soveltuu mainiosti myös jokin toinen tasapainoa vaativa alusta, kuten kaatunut puu tai merkkiviivat lattiassa). Toinen parista aloittaa peilinä ja hänen tehtävä on tehdä tasapainoa vaativia liikkeitä, joita toinen yrittää jäljitellä peilikuvana. Parit vaihtavat rooleja kahden tai kolmen liikkeen jälkeen.

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### SISILISKOHIPPA

Ensin merkitään leikkialue. Yksi (tai kaksi) leikkijä valitaan hipaksi ja hänelle annetaan pieni pehmopallo. Muut leikkijät käyvät vatsalleen leikkialueelle. Hipan tarkoitus on yrittää osua palloa heittämällä sisiliskoihin. Hippa ei kuitenkaan saa liikua pallon kanssa vaan hänen pitää heittää paikaltaan. Sisiliskot yrittävät ryömimällä ja kierimällä liikkuen väistellä palloa. Mikäli hippa osuu liskoa pallolla, osat vaihtuivat.

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### TEMPPUPIIRI

Leikkijät asettuvat piiriksi. Jokainen leikkijä saa vuorollaan näyttää yhden tempun, jota kaikki toistavat muutaman kerran. Jos jollain leikkijällä on vaikeuksia keksiä temppea, voi aikuinen auttaa keksimään (pyörähdykset, varpaisiin kurkottaminen, flamingo-tasapainoilu).

### Tasapainotaidot 3–4-vuotiaat

#### KOIRAHIPPA

Leikkijät ovat koiria, jotka kulkevat konttaamalla. Yksi leikkijöistä valitaan hipaksi ja nimetään Vainuksi (Ryhmä Hau -ohjelmasta tuttu, voi nimetä myös muulla tutulla koiran nimellä). Kun hippa saa leikkijän kiinni, tulee kiinni otetun kääntä selin makaamaan tassut kohti kattoa. Leikkijä voidaan pelastaa menemällä hänen viereensä samaan asentoon. Hippaa vaihdetaan aikuisen ohjeesta.



### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### SUSI JA JÄNIKSET -HIPPA

Leikissä on rajattu alue, jossa tulee mahtua pomppimaan ja konttaamaan. Leikin aloittava hippa on susi, joka konttaa lattialla jahdaten karkuun pomppivia jäniksiä. Jänikset pomppivat sutta karkuun tasajalkaa. Jos susi saa jäniksen kiinni, muuttuu kyseisestä jäniksestä sudelle kaveri (hipat lisääntyvät). Kiinni jäänyt jänis muuttuu sudeksi ja alkaa jahtaamaan muita jäniksiä. Leikki jatkuu niin pitkään, että kaikki jänikset ovat muuttuneet susiksi.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### KIINAN MUURI

Aluksi leikkijöistä valitaan yksi kiinniottaja. Kiinniottaja sijoittuu keskelle leikkialueen ja kiinniotettavat tilan päätyyn. Kiinniottaja huutaa; kuka kavahtaa mahtavaa Kiinan muuria!? Leikkijät lähtevät juoksemaan tilan toiseen päähän kiinniottajan ohi. Kiinnijääneet 'rakentavat' keskelle tilaa muurin, muodostamalla ketjun toistensa käsistä kiinni pitäen. Muuri saa liikkua, kunhan kaikkien kädet pysyvät toisissaan kiinni. Lopuksi muuri on ehkä niin pitkä, ettei siitä enää pääse lainkaan läpi!

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### ROBOTIT JA INSINÖÖRIT

Leikkijät jaetaan robotteihin ja insinööreihin. Aluksi insinöörit alkavat ohjelmoida robotteja, mikä tarkoittaa, että he keksivät niille jonkinlaisen liikkumistavan ja äänen. Aikuisen merkistä robotit lähtevät liikkeelle leikkialueella. Robotit eivät osaa kääntyä, eli aina kun he lähestyvät leikkialueen rajaa, on insinöörien juostava nopeasti niiden luo ja käännettävää niiden kulkusuuntaa, etteivät ne törmää esimerkiksi seinään. Muutamien käänteiden jälkeen uudet leikkijät valitaan robotiksi ja uudet insinöörit ohjelmoivat heidät.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### TAHMEAT POPCORNIT

Leikki alkaa siten, että leikkijät hyppivät tasajalkaa leikkialueen sisällä. Jokainen leikkijä on tahmea popcornjyvä, joka yrittää lähestyä muita jyviä. Kun yksi jyvä koskettaa toista jyvää, takertuvat ne toisiinsa kiinni. Takertuneet jyvät lähtevät pomppimaan yhdessä esimerkiksi käsistä kiinni pitäen leikkialueen sisällä. Yhteen tarttuneet jyvät jatkavat pomppimista takertuen uusiin jyviin, kunnes kaikki jyvät ovat lopulta takertuneet yhdeksi suureksi popcornin kimpaleeksi.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### HALAUSHIPPA

Alussa leikkiin määritetään leikkialue ja yksi tai kaksi leikkijää valitaan hipoiksi. Hipat yrittävät ottaa muita kiinni koskettamalla putkeksi käärityllä sanomalehdellä leikkijöitä vatsaan. Kiinni jääneen pelaajan voi pelastaa halaamalla häntä. Hippa ei voi ottaa pelastavaa leikkijää kiinni.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### SAARIHIPPA

Leikkialueen levitetään tasaisesti vanteita. Yksi leikkijöistä valitaan hipaksi. Kaikki leikkijät lähtevät hyppelemään saarelta toiselle (vanteesta vanteeseen). Hippa (hyppii myös saarelta toiselle) yrittää ottaa jonkun karkuun hyppijöistä kiinni. Hippa vaihtuu, kun joku leikkijöistä jää kiinni. Seuraava hippa ei saa ottaa edellistä hippaa kiinni.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

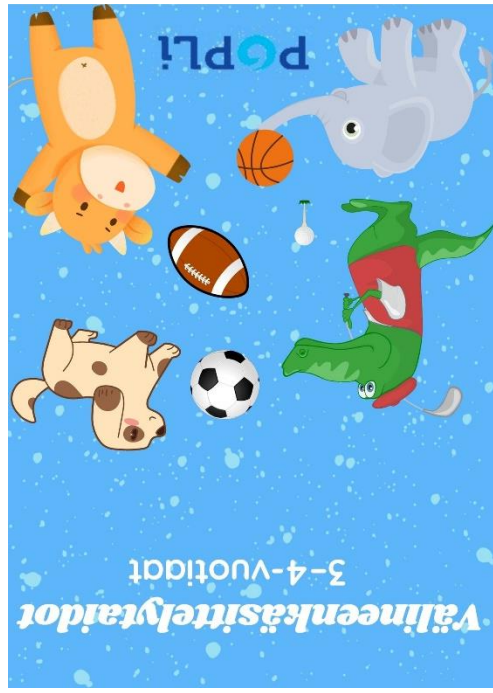
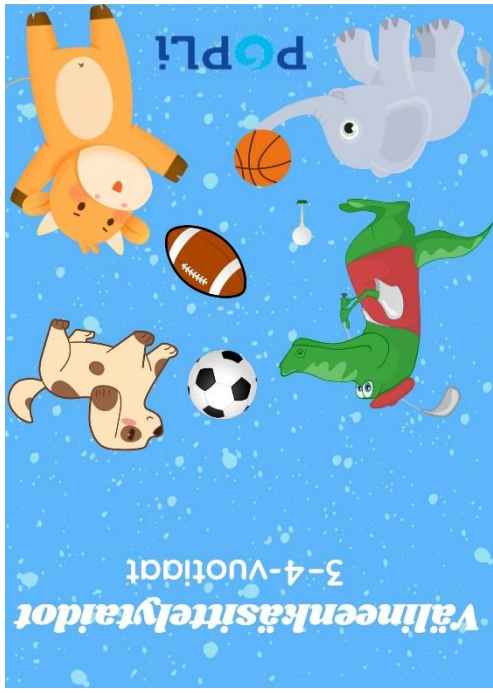
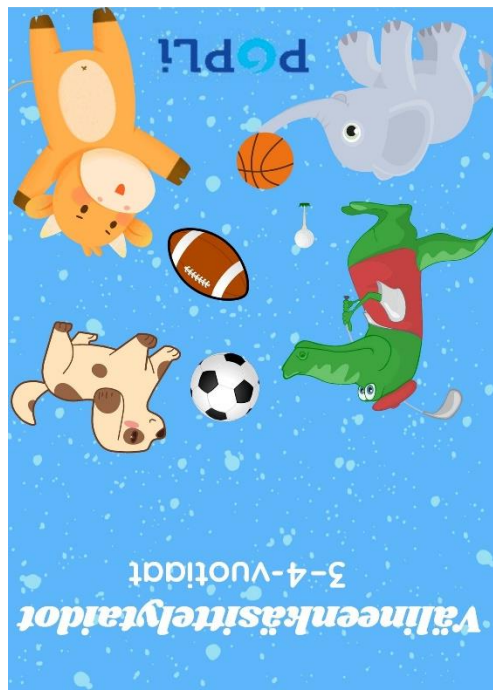
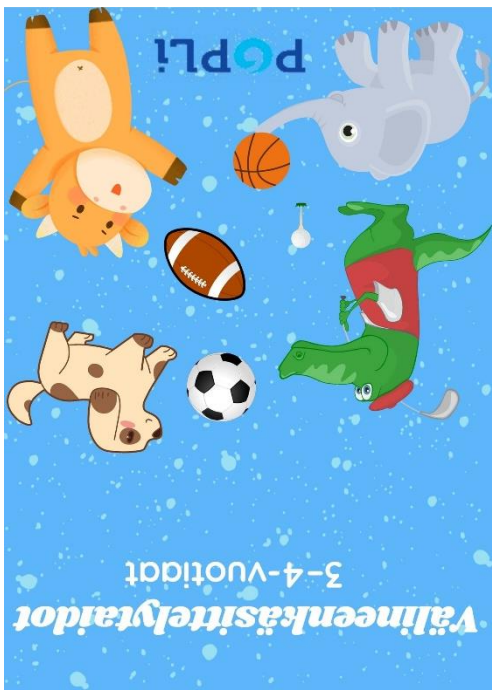
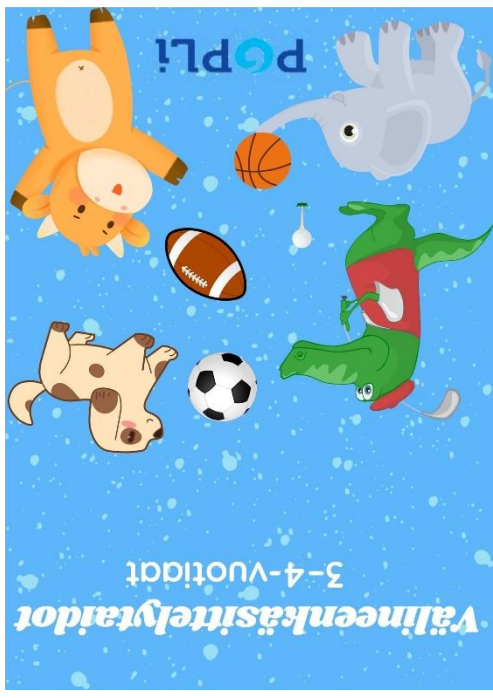
#### SPAGETTI

Lapset ovat raakaa spagettia maaten lattialla jalat ja kädet tiukasti jännittyneinä. Aikuinen "laittaa heidät kattilaan" ja odottelee spagetin kypsytymistä. Keittämisen kuluessa lisätään mausteita ja hierotaan/silitellään lapsia. Kokeillaan lasten jalkoja ja käsiä heilutellen, onko spagetti kypsää eli rentoa. Kun spagetti on kypsää, vedetään lapset lattialta pitkin yhteiselle lautaselle niin, että lasten jalat ovat toistensa lomassa ja muodostuu spagetti kasa. Sitten aikuinen "syö" spagetit.

### Liikkumistaidot 3–4-vuotiaat

#### VÄRIPEIKKO

Valitaan ensin väripeikko. Muut leikkijät miettivät mielessään jonkun värin. Kun jokainen on valinnut mielessään värin, väripeikko huutaa jonkun värin esim. vihreä. Jos kenelläkään ei ollut mielessä tätä väriä, peikko huutaa toisen värin. Näin jatketaan, kunnes jonkun väri huudetaan. Tämän henkilön pitää juosta leikkijöiden itse valitseman asian ympäri ja palata takaisin niin, että väripeikko ei saa kiinni. Jos peikko saa kiinni, kiinniotetusta tulee uusi väripeikko. Jos väripeikko huutaa sateenkaari, kaikkien pitää lähteä juoksemaan.



### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### KÖYDENVETO

Köydenvetoon voivat osallistua myös aikuiset. Muodostakaa tasavahvat joukkueet ja vetäkää maahan viiva. Asettukaa joukkueina vetämään köyttä niin, että joukkueen pienimmät ovat lähimpänä viivaa ja suurimmat köyden päissä. Kumpi joukkueista onnistuu vetämään toisen joukkueen viivan yli?

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### OVEN VARTIJAT

Leikkijät seisovat ympyrässä jalat haarallaan. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Piirin keskellä oleva leikkijä yrittää saada vieritettyä pallon jonkin leikkijän jalkojen välistä. Leikkijät voivat estää tämän laittamalla nopeasti jalkansa yhteen, kun pallo tulee heitä kohti. Se, jonka jalkojen välistä pallo pääsee läpi, tulee keskelle ja yrittää vuorostaan saada palloa jonkun jalkojen välistä läpi.

\*Leikkiä voi soveltaa esim. piirissä olijat sulkevat silmät ja käytetään kulkuspalloa.

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### OMA PUOLI PUHTAANA

Jaetaan leikkijät kahteen joukkueeseen. Aluksi rajataan pelialue, jonka keskellä on viiva, joka erottaa joukkueiden pelialueet toisistaan. Pelissä hernepusseja tai pehmeitä palloja pyritään heittämään vastustajajoukkueen puolelle. Kun peli puhalletaan poikki, niin se joukkue voittaa, kumman puolella on vähemmän hernepusseja/palloja.

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### TARKKUUSTIMANTIT

Leikkijät asettuvat jonoon. Jonon ensimmäinen yrittää osua hernepusilla edessään oleviin koreihin. Jos leikkijä osuu koriin, saa hän palkinnoksi timantteja (marmorikuulia, tulostettuja timanttikuvia tms.). Etummaisesta (helppo) korista saa yhden timantin ja taaemmasta (vaikeampi) saa kaksi timanttia. Heiton jälkeen lapsi saa ottaa palkintonsa ja menee jonon perälle. Aikuinen palauttelee hernepusseja.

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### TULITIKKUVIESTI

Leikkijät jaetaan pareihin ja jokaiselle parille annetaan yksi tulitikku. Tämän jälkeen määritetään pelialue ja kierrettävä kartio (tai pehmolelu, tuoli tms.). Parien tehtävä on lähteä vuorotellen heittämään tulitikkua ja kiertää kartio. Pari jatkaa heittelyä siitä kohti, johon toisen heittäjä tulitikku on jäänyt. Nopein takaisin lähtöpaikalle saapunut pari voittaa viestin.

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### KARKAAVAT ILMAPALLOT

Puhaltakaa paljon ilmapalloja ja asettakaa ne ympäri huonetta. Leikkijät asettuvat ympäri leikkialue istumaan. Leikkijät yrittävät saada ilmapallot liikutettua tilan keskellä olevan ringin sisälle jalkojensa avulla. Hauskuus syntyy siitä, kun ilmapallot siirtyvät ringistä pois uusien tieltä.

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

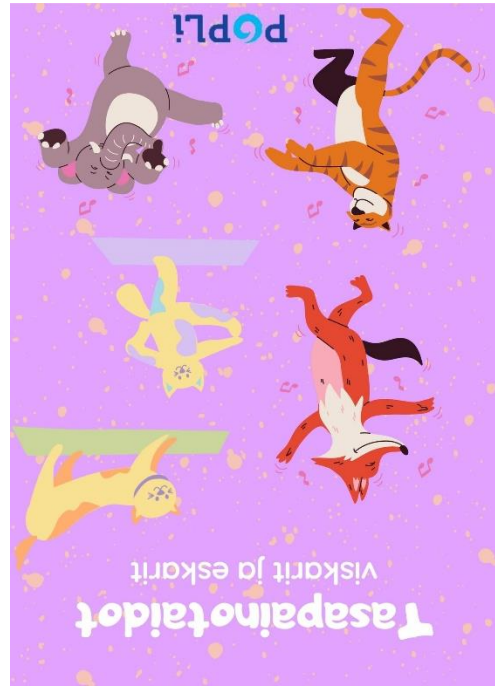
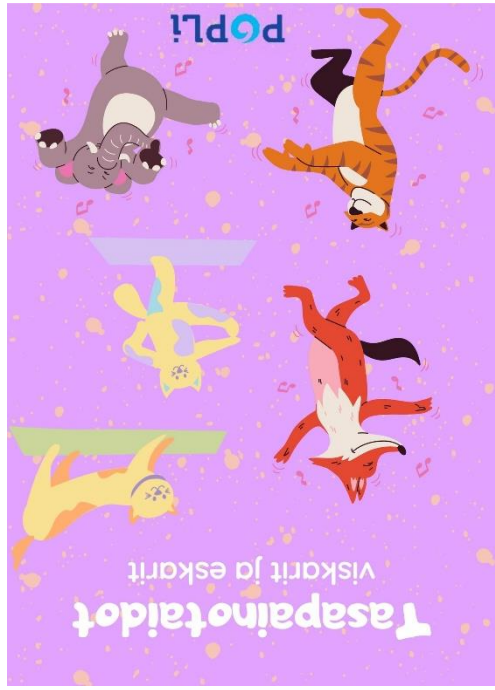
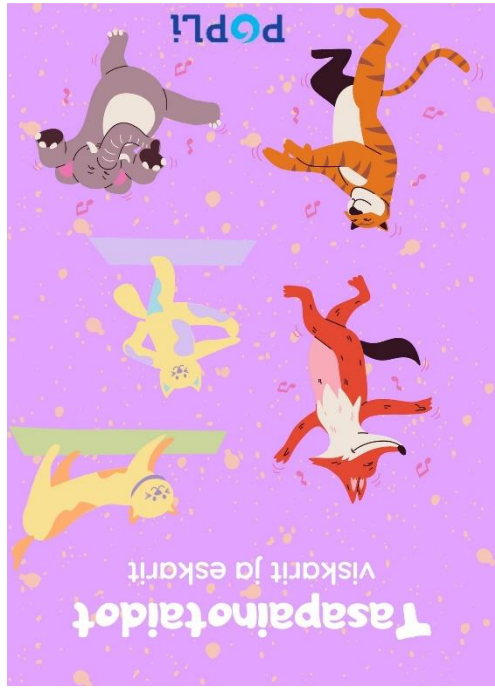
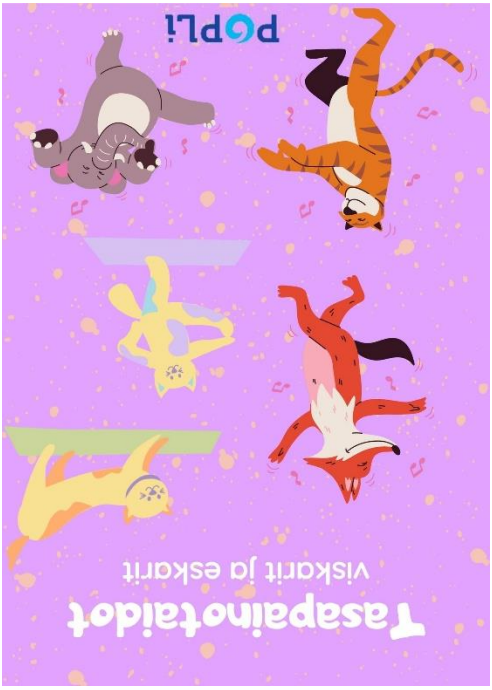
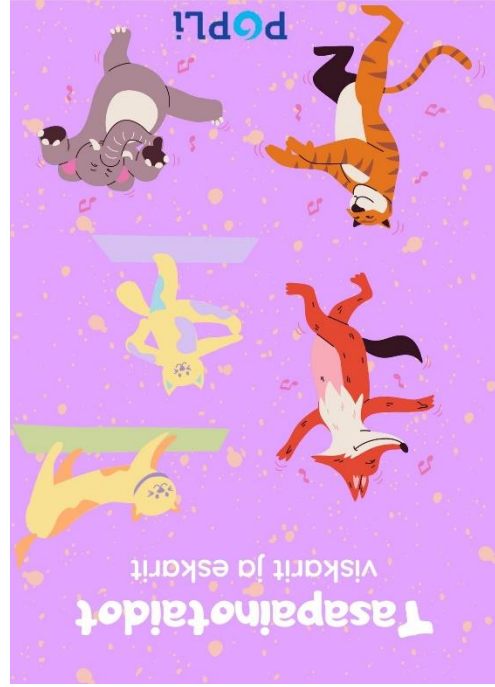
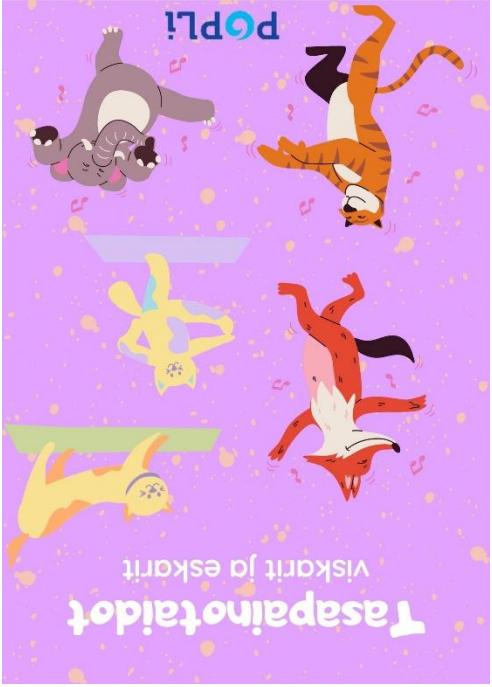
#### TYYNYSOTA

Leikkijät jaetaan 2–3 hengen ryhmiin. Jokaiselle annetaan oma tyyny. Lapset tarttuvat tyynyyn kahdella kädellä kiinni ja alkavat lyödä tyynyllä muita ryhmäläisiään mahaan ja jalkoihin. Yläkroppa on kiellettyä aluetta. Aikuinen ilmoittaa leikin alkaneeksi vihellyksestä ja lopettaa sen sanoen STOP. STOP-sanan kuullessaan lapsen tulee jähmettyä ja lopettaa lyöminen. Pienen hengähdystauon jälkeen aikuinen voi laittaa leikin uudelleen käyntiin vihellyksellä (ryhmiä ja pareja voi vaihdella).

### Välineenkäsittelytaidot 3–4-vuotiaat

#### KARHUPOLTIS

Rajataan ympyrän muotoinen leikkialue. Yksi leikkijöistä jää ympyrän ulkopuolelle pallon kanssa, hän on karhu. Muut asettuvat ympyrän sisälle. Karhu liikkuu karhukävelyllä ja tönii palloa tassuillaan kohti ympyrää. Ympyrässä olevat leikkijät ovat hanhia. Hanhet menevät kyykkyy ja ottavat nilkoistaan kiinni. Hanhet liikkuvat ympyrässä näin kyykyssä. Karhu yrittää osua tönäisemällä pallolla hanhiin ja metsästää niitä näin. Kun hanheen osuu pallo, tulee hänestäkin karhu piirin ulkopuolelle.



## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### RYHMÄPATSAAT

Lapset jaetaan 3–5 hengen ryhmiin. Ryhmille annetaan tehtäväksi muodostaa yhdessä ryhmäpatsaita, joissa leikkijät ovat kiinni toisissaan. Aikuinen kannustaa leikkijöitä menemään haasteellisiin ja tasapainoa vaativiin asentoihin, joissa esimerkiksi kullakin leikkijällä on ainoastaan yksi jalka tai yksi jalka ja jokin toinen kehonsa maassa. Aikuinen voi myös ennalta määrittää montako jalkaa ryhmäläisille saa olla kaiken kaikkiaan maassa. Lopuksi myös leikkijät voivat itse keksiä patsasaiheita.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### MESTARIKUVAAJA

Yksi leikkijöistä valitaan ensin mestarikuvaajaksi, jonka tehtävä on ottaa yhtä leikkijää kerrallaan kädestä kiinni, pyörittää häntä muutaman kerran itsensä ympäri ja päästää sitten irti. Pyöritettävien tehtävänä on tämän jälkeen yrittää pysäyttää vauhti mahdollisimman nopeasti ja jäädä siihen asentoon, johon hänen vauhtinsa pysäyttää. Kun pyörittäjä on pyörittänyt liikkeelle kaikki leikkijät, hän arvioi, kuka leikkijöistä on jäänyt hassumpaa asentoon. Tästä leikkijästä tulee uusi kuvaaja. Mestarikuvaaja voi olla myös kaksi isommassa ryhmässä.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### KÄSIPAINI

Aluksi muodostetaan parit ja jokainen leikkijä ottaa alkuasennon, eli asettaa oikean jalkansa ulkosyrjän parinsa oikeaa jalkaa vasten. Lisäksi parit ottavat oikealla kädellään kättelyotteen. Aikuisen merkistä parit alkavat horjuttaa toistensa tasapainoon liikkumalla omalla kädellään parinsa painopistettä. Leikin voittaa se, joka pystyy horjuttamaan parinsa tasapainoa niin, että hän joutuu irrottamaan jommankumman jalkansa maasta tai liikkuttamaan jalkaansa maata pitkin.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### HIDASTETTU ELOKUVA

Aluksi muodostetaan 2–6 hengen ryhmät, joiden tehtävä on valmistaa jostakin tarinasta hidastettu lyhytelokuva. Aikuinen voi ensin antaa pienryhmille tarinoiden aiheita, mutta yleensä ryhmäläiset ovat hyvin nopeasti itsekin valmiita keksimään elokuvan aiheen. Kun oman tarinan esittämistä on kokeiltu ja harjoiteltu, esitetään sen muille hidastetusti.

\*Leikkiin voi ottaa mukaan roolivaatteita ja erilaisia välineitä rekvisiitaksi.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### JOOGAPIIRI

Leikkijät asettuvat piiriin. Jokainen saa vuorotellen näyttää yhden jooga-asennon/-liikkeen. Muut matkivat liikettä. Jos leikkijällä on vaikeuksia keksiä liikkeitä, voi aikuinen antaa vinkkejä (miten flamingo joogaisi, voisiko istuen tehdä jonkin venytyksen, kuinka venytät itsesi mahdollisimman suureksi...). Käydään kierros loppuun, lopuksi innokkaimmat voivat näyttää toisenkin liikkeen.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### PATSASHIPPA

Aluksi valitaan yksi hippa. Kun hippa saa leikkijän kiinni, tulee kiinniotetun jähmettyä johonkin hauskaan patsasasentoon. Kiinnijäänyt voidaan pelastaa, kun toinen leikkijä tulee häntä vastapäätä ja matkii asennon. Aikuisen merkistä vaihdetaan hippaa.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### LUSIKKA JA PALLO

Aikuinen valmistelee tasapainoiluradan esimerkiksi teippaamalla lattiaan radan teipillä tai vaikka asettamalla hyppynaruja reitiksi (mutkitteleva ja mielenkiintoinen rata). Leikkijöille jaetaan lusikka ja pallo (esim. pingis-, styrokki- tai tennispallo). Leikkijät asettavat pallon lusikan päälle ja lähtevät kulkemaan rataa pitkin. Pallo ei saa tipahtaa maahan. Aluksi radan voi kulkea lusikkaa kädessä pitäen etuperin, sitten takaperin. Taitavat liikkujat voivat kokeilla kulkea rataa myös lusikka suussa.

## Tasapainotaidot viskarit ja eskarit

### ELÄINVIESTI

Tämän leikin valmisteluksi aikuisen tulee koota pussi, jossa on kuvia eri eläimistä, joiden liikkumista leikkijät voivat jäljitellä (karhu-karhukävely, rapu-rapakävely, tuhatjalkainen-mittarimato, koira-konttaaminen...). Tarkoituksena on tehdä kortteja niin monta, kuin leikkijöitä on (korteissa voi olla samoja kuvia). Viestin alussa jaetaan joukkueet. Jokaiselle leikkijälle arvotaan oma liikkumistyylikortti pussista. Kun viesti alkaa, leikkijät lähtevät kiertämään omia merkkikartioitaan arvotulla tyyllillä. Leikin voittaa joukkue, joka suorittaa tehtävän nopeiten.





### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### HAUKKA JA METSÄHIIRI

Valitaan leikkijöistä yksi haukka ja yksi metsähiiri. Muut ottavat parit ja asettuvat leikkialueelle sinne tänne käsikädessä vastakkain seisomaan, jolloin he ovat suojapaikkoja. Haukka koittaa saada metsähiirtä kiinni juosten. Metsähiiri voi piiloutua suojapaikkaan, eli juosta jonkin parin luo, mennä parien käsien alta parin väliin ja sysätä toisen parista pois, jolloin tästä tulee uusi metsähiiri. Mikäli haukka saa metsähiiren kiinni, osat vaihtuvat.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### KOIRAT KOPPIIN

Leikki alkaa siten, että ensin muodostetaan kaksoispiiri (sisä- ja ulkopiirit), jossa ulkopiirissä leikkijöitä on yksi enemmän. Sisäpiiriläiset seisovat käsi kädessä leveässä haara-asennossa kasvat piirin keskusta päin. Ulkopiiriläiset ovat koiria, jotka juoksevat myötäpäivään piirin ympäri. Aikuisen merkistä koira yrittää vallata itselleen kopin ryömimällä jonkun sisäpiiriläisen jalkojen välistä. Yksi koira jää ilman koppia ja hän jatkaa edelleen koirana. Muutoin sisä- ja ulkopiiri vaihtavat paikkoja.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### IRROTA MEIDÄT

Leikkiin tarvitaan pehmeä alusta (tyynyjä, patjoja, hanki, hiekka...). Leikkiä leikitään 3–5 hengen ryhmissä. Kaksi leikkijää takertuu toisiinsa kiinni niin tiukasti kuin pystyvät. Loput leikkijät yrittävät saada takertuneet leikkijät toisistaan irti vetämällä heitä erilleen tai työntämällä heitä horjuttaen tasapainon, jolloin ote irtoaisi. Kun ote irtoaa, vaihdetaan rooleja. Jos ote ei irtoa, määrää aikuinen vaihdon.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### ASKELNAATTA

Leikkijät asettuvat samalle lähtöviivalle. Se, joka on askelnaatta määrää, montako askelta harpataan. Leikkijät harppaavat määrätty askeleet ja jäävät paikalleen seisomaan. Askelnaatta harppaa yhden askeleen vähemmän kuin muut leikkijät. Harpattuaan askelnaatta yrittää ylettyä koskettamaan lähinnä itseään olevaa. Itseään saa yrittää venyttää niin pitkälle kuin pystyy, mutta toisen jalan on pysyttävä maassa. Jos askelnaatta saa kosketettua leikkijää, tästä tulee uusi askelnaatta ja leikki alkaa alusta. Jos askelnaatta ei saa ketään kiinni, huutaa hän "varokaa naattaa!" ja leikki muuttuu hipaksi. Kiinnijääneestä tulee uusi askelnaatta.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### PYYKKIPOIKAHIPPA

Kaikille leikkijöille annetaan kaksi pyykkipoikaa, jotka kiinnitetään paidan etuosaan näkyvälle paikalle. Kaikkien leikkijöiden tehtävänä on pyrkiä varastamaan toisilta pyykkipoikia. Yksi leikkijä saa kuitenkin varastaa ainoastaan yhden pyykkipojan kerrallaan toiselta. Aikuinen määrittää leikkiajan antamalla sekä aloitus että lopetus merkin. Eniten pyykkipoikia tuon ajan puitteissa kerännyt leikkiä on voittaja.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### AJAN ARVIOINTI

Aikuisen tulee asettua tilaan niin, että hän näkee jokaisen leikkijän. Aikuisella on sekuntikello, josta hän katsoo aikaa. Hän ohjeistaa lapsille ajan ja liikkeen esim. 10 sekuntia x-hyppyjä. Leikkijät alkavat tekemään liikettä ja yrittävät arvioida ajan. Liike lopetetaan, kun leikkijä on arvioinut ajan. Kun kaikki ovat lopettaneet liikkeen, kertoo opettaja, kuka osasi arvioida lähimmäksi oikeaa aikaa. Sitten otetaan uusi liike ja aika. \*Leikki alkuun on hyvä näyttää esimerkki, miten sekunteja voi laskea päässään.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### RYÖSTELEVÄT PUPUT

Leikin aluksi aikuinen levittää palloja, hiekkalapioita, tms. aarteiksi kelpaavia välineitä ympäri leikkialueella. Jokaiselle leikkijälle annetaan oma pesävanne, jonka he sijoittavat leikkialueen reunoille. Kun leikki alkaa, lähtevät puput hyppelemään leikkialueella. Kun aikuinen huutaa "ryöstöaika!" valitsevat jokainen leikkijä yhden ryöstettävän aarteen ja juoksevat sen omaan pesäänsä. Leikkiä jatketaan taas pupuina hypellen. Kun aarteet loppuvat leikkialueelta, alkaa ryöstäminen muiden pesistä. Leikki loppuu aikuisen ilmoitukseen, jonka jälkeen voidaan ihaila kaikkien ryöstösaaliita. \*Leikkiä voidaan leikkiä myös pareina.

### Liikkumistaidot viskarit ja eskarit

#### TOFFEE

Leikkijät käyvät piiriin mahalle makaamaan. Kaikki ottavat toisten käsistä lujasti kiinni. Aikuinen/toinen leikkijä eli toffeekauppias tulee kiskomaan jaloista "toffeeta" irti. Jos joku leikkijöistä saadaan irrotettua, tulee hänestä myös kauppias. Samaa jatketaan, kunnes kaikki on saatu irrotettua.

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

**Väliseenkäsitteilytaidot**  
viskarit ja eskarit

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### PALLOLITTA

Leikkiä leikitään 3–4 hengen ryhmissä. Yksi leikkijöistä valitaan polttajaksi ja hänelle annetaan pehmpallo. Muut leikkijät asettuvat seinän viereen ja pitävät kiinni seinästä joko kädellä tai jalalla nojaten. Polttaja yrittää polttaa pallolla seinästä kiinni pitäviä leikkijöitä määrätyn viivan takaa. Pähän ei saa heittää! Leikkijä ei saa irrottaa otettaan seinästä, vaan hänen pitää muuten yrittää väistää palloa. Pallon osuessa leikkijää vartaloon, hänestä tulee polttaja ja leikki jatkuu.

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### KEILOJEN VARTIJA

Leikkijät asettuvat piiriin ja yksi leikkijöistä valitaan keilojen vartijaksi. Piirin keskelle sijoitetaan 4 keilaa, joita keilojen vartija yrittää pitää pystyssä suojelemalla niitä. Muut leikkijät yrittävät kaataa keilat kumoon pallolla, joko heittämällä tai potkaisemalla sitä. Piirissä olevat leikkijät voivat syötellä palloa keskenään ja sopivan paikan tullen yrittää kaataa keilat. Vartija voi torjua pallon millä tahansa kehon osallaan. Kun keilat on kaadettu, niin vartija vaihtuu

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### TARKKUUSLYÖNTI

Leikkijät tekevät sanomalehdestä itselleen mailan (rullaksi kääritty sanomalehti käy hyvin). Leikkijöille jaetaan pienet pallot (esim. pingis- tai styroksipallot). Leikkijöiden eteen asetetaan erikokoisia ja eri etäisyyksillä olevia ”maaleja” (kuppeja, alustoja, tynnyjä, vanteita...), joihin he yrittävät osua sulkapallosyötöllä, eli pallo tiputetaan mailan päälle ja maila liikkuu alhaalta ylöspäin. Lähimpien maalien tulee olla niin lähellä, että kaikki osuvat niihin. Käykää aluksi läpi, millainen on lyöntityyli (sulkapallosyöttö).  
\*Mailaksi käy myös paistinlasta (puulasta).

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### MUURIN YLITYS

Leikkiä leikitään neljän hengen ryhmissä. Kaksi leikkijöistä ottaa toisiaan käsistä kiinni ja rakentaa muurin. Loput kaksi leikkijää asettuvat muurin molemmin puolin. He yrittävät heitellä hernepusia (tai häntäpalloa, tai frisbeetä...) toisilleen muurin läpi tai yli. Muurin muodostaneet leikkijät yrittävät ottaa hernepusia kiinni. Jos muuri saa välineen kiinni, vaihtuvat roolit, jolloin muurilaiset menevät heittäjiksi ja heittäjät muuriksi. Jos muuri ei meinaa vaihtua, niin aikuinen määrää vaihtumisajan.

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### PAISTINLASTASÄHLY

Leikkiväline: paistinlastat tai lasten hiekkalapiot. Palloiksi paperimassapallo, pingispallo, suklaamunan sisäkuoret tms. Maaleiksi pahlavilakot tai tynnyt maalitolpiksi. Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen tai pareihin. Pelataan alatasossa joko peppu maassa liikkuen tai kontaten. Tavoitteena on saada maaleja aikaiseksi vastapuolen maaliin. Syöttää ja tehdä maalin saa vain mailalla, torjua saa kaikilla kehonosilla. Maalin jälkeen puolustanut joukkue aloittaa pelin. Huomio mailan käyttöön, maila koskettaa maata, ettei lyödä sormille tai silmille.

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### JALKAPALLOKEILAUUS

Leikkiä voidaan leikkiä pienryhmissä. Keilat asetetaan keilamuodostelmaan ja lasketaan noin 7–10 metriä potkaisupaikalle, joka merkitään viivalla tai kartiolla (etäisyys leikkijöiden tason mukaan). Jokaiselle keilalle merkitään teipillä paikka maahan, jotta lapsi pystyy itse nostamaan kaatuneen keilan takaisin oikealle paikalle. Jonon ensimmäinen koittaa kaataa keiloja palloa potkaisemalla. Potkaisija käy nostamassa keilat ylös ja vie pallon seuraavalle jonossa. Pienryhmä voi laskea yhteen kaikki kaadettut keilat.

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### HAARAPALLOHIPPA

Valitaan 1–2 hippaa, jotka ovat ilman palloa. Muilla on pallo. Hipat yrittävät rajatulla alueella saada muita kiinni koskettamalla heitä. Kiinniotetut jäävät seisomaan pallo kädessään paikoilleen leveässä haara-asennossa. Muut pallolliset yrittävät pelastaa heitä vierittämällä pallonsa heidän haaroistaan läpi. Leikki päättyy sovittuun merkkiin tai, kun kaikki on saatu kiinni. Jos palloja ei ole tarpeeksi jokaiselle leikkijälle, voidaan pelialueen keskelle koota palloja, joita pelastajat voivat hakea pelastustehtävää varten. Pallo palautetaan pelastuksen jälkeen.

## Välineenkäsittelytaidot viskarit ja eskarit

### SÄKKIPALLO

Leikkiä leikitään kolmen hengen joukkueissa. Joukkueessa kaksi leikkijää pitelee jätessäkkiä auki kolmatta leikkijää päin. Kolmas leikkijä yrittää potkaista palloa säkkiin. Säkkiä pitelevät leikkijät saavat liikkua säkin kanssa viivaa pitkin oikealle ja vasemmalle. Kun pallo menee säkkiin palauttavat säkkiä pitävät leikkijät pallon takaisin potkaisijalle. Kun pallo on mennyt kolmesti sisään, vaihdetaan toinen säkin pitäjä potkaisijaksi ja potkaisija säkin pitäjäksi. Kun kaikki joukkuealaiset ovat saaneet kolme säkitystä, he voittavat.