

ONGELMANRATKAISU

Taikamatto

Ryhmää pyydetään astumaan taikamatolle. Ryhmän tulee kääntää matto toisin päin ilman, että kukaan astuu matolta pois. Mitä pienemmistä lapsista on kyse, sitä enemmän tehtävässä tarvitaan aikuisen apua ja sitä suurempaa taikamattoa kannattaa tehtävässä käyttää. Tehtävä voidaan myös suorittaa niin, että puolet ryhmästä on maton päällä ja toinen puoli ryhmästä yrittää keksiä ratkaisua ja neuvoa maton päällä olevaa ryhmää suorittamaan tehtävän. Kun tehtävä on suoritettu, osat vaihtuvat.

Viitetarina:

Lapset menevät seisomaan maton päälle. Ohjaaja kysyy, onko kukaan halunnut lentää taikamatolla. Yleensä ainakin yksi osallistuja on. Seuraavaksi ohjaaja sanoo, että nyt toiveesi on toteutunut, sillä kaikki seisovat lentävän taikamaton päällä. Tarina jatkuu ohjaajan kerronnalla:

”Matto lentää korkealla taivaalla, niin korkealla kuin pilvet lentävät. Yllättäen matto alkaa käyttäytyä oudosti. Ryhmä huomaa, että matto on väärin päin. Jotta laskeutuminen olisi turvallista, matto pitää kääntää oikein päin. Koska matto lentää korkealla taivaalla, sen päältä ei voi astua pois.”

Pitkulainen matto on helpointa kääntää kuten karkkipaperi. Neliskanttisen maton kääntäminen kannattaa aloittaa kulmasta. Ohjaaja neuvoa ja kannustaa tarvittaessa.

Lasitanko

Tehtävän suorittamiseen tarvitaan pitkä, kevyt keppi, esim. onkivapa, harjanvarsi, suksisauva tai oksa. Ryhmän on laskettava tanko mahdollisimman tasaisesti ja varovaisesti maahan, ettei lasinen tanko mene rikki. Tanko asetetaan lasten kädelle (tai isompien lasten kanssa voi kokeilla kannattelua sormilla tai sormella). Henkilöt ovat kasvot vastakkain kahdessa rivissä. Kädet ovat navan korkeudella ojennettuna kyynärvarsista noin 90 asteen kulmaan. Tangon on oltava tarpeeksi pitkä ja kevyt, koska tehtävä perustuu siihen, että pystyy pitämään tangon tasapainossa sitä laskettaessa. Jos tasapainoa ei saada aikaan, tangon toinen pää nousee tai laskee toista nopeammin ja tällöin tehtävä aloitetaan alusta. Ennen suorituksen aloitusta voidaan sopia, että tehtävän aikana kommunikoidaan vain kuiskaamalla. Suoritus voidaan tehdä myös täysin ilman kommunikointia.

Ryhmän tehtävänä on laskea tanko seuraavin kriteerein:

- kaikilla on oltava sopimuksen mukaan joko molemmat kädet/sormet tai toinen käsi tai yksi sormi kiinni tangossa
- tangon on pysyttävä vaakasuorassa ja päiden tulee laskeutua maahan yhtä aikaa
- tanko ei saa missään vaiheessa nousta ylöspäin

Pienten lasten kanssa tavoitteena voi olla vain yksi kriteeri, esim. kaikkien kädet pysyvät tangossa kiinni koko suorituksen ajan. Aikuinen ohjeistaa ja auttaa ryhmää tarpeen mukaan.

Luonnon merkit

Luonnon merkit- salakieltä voi puhua kaikenikäisten lasten kanssa. Esim. ”käpy,käpy,käpy,kivi, vaahteran siemen” voi merkitä ”hyppää kolme kertaa, juoksen nurmikon poikki, pysähdy.”

Pyydä lapsia keräämään pihalla ja rannalla runsaasti erilaisia lehtiä, kiviä, oksia jne. Näytä lapsille, kuinka osoittaa jokin tietty sana vaikkapa lehden tai kiven avulla.

Pidä asiat yksinkertaisina pienille lapsille. Jos punaiset lehdet tarkoittavat ”hyppi”, ja oksat ”taputa käsiä” niin pidä toisessa kädessä punaista lehteä ja sen jälkeen toisessa kädessä oksaa. Kun lapsi ymmärtää jujun, vaikeusastetta voi nostaa.

Isommat lapset voivat tulkita vaikeampia luonnon ”lauseita”, joita on levitetty maahan. Lapset voivat myös tehdä itse lauseita ja viestejä, ja ohjaajat saavat tulkita niitä.

Mikä kuuluu minnekin

Osallistujat valitsevat joko kiven, kävyn tai lehden. Sen jälkeen he pitävät valitsemansa asian kädessä ja alkavat muodostaa ryhmiä/jonoja ohjeen mukaisesti esim:

- tee ryhmä, jossa on vain kiviä, käpyjä tai lehtiä
- tehkää ryhmä, jossa on yksi jokaista esinettä
- tehkää jono, jossa ovat ensin peräkkäin lehdet, sitten kivet ja lopuksi kävyt
- tehkää kolme jonoa, jossa esineet ovat kokojärjestyksessä
- tehkää jono, jossa vieruskaverilla ei saa olla samaa esinettä

Pienenevä ala

Ryhmä asettuu pienelle rajatulle alueelle, johon kaikkien tulee mahtua. Aluetta pienennetään koko ajan ja ryhmän jäsenien tulee ratkaista, miten kaikki mahtuvat jatkuvasti pienenevälle alustalle. Alustana voi olla kangas, jota taitellaan, maahan piirretty kuvio, jota pienennetään piirtämällä tai sanomalehti, josta otetaan paloja pois.

Täyttö

Tämä toiminto sopii vain lämpimiin säihin ja vaatteiden vaihtoon tämän toiminnon jälkeen on varauduttava. Tehtävää varten tarvitaan iso, rikki mennyt astia. Pienimmillään astia voi olla 10 litran sanko. Astiaan tehdään tahallaan reikiä esim. porakoneella tai vasaralla ja naulalla. Alkuvalmisteluina aikuinen nostaa vettä kahteen ehjään kymmenen litran sankoon ja sangot asetetaan esim. kymmenen metrin päähän rikkinäisestä sangosta. Suoritukseen tarvitaan myös pienempiä muoviastioista, esim. jogurttipurkkeja, lasten muovisia hiekkaleluja, joilla lapset saavat kuljettaa vettä ehjistä sankoista rikkinäiseen. Lasten tehtävänä on ratkaista ongelma: miten saadaan täytettyä rikkinäinen vesisanko vedellä. Reikien tukkimiseen saa käyttää vain osallistujien käsiä ja vettä saa kantaa vain yhdellä pikkuastialla kerrallaan. Kaikki lapset saavat osallistua tehtävän suorittamiseen yhtä aikaa. On ryhmästä itsestään kiinni, kuinka moni kantaa vettä ja kuinka moni peittää reikiä. On tärkeää huomauttaa, että vettä saa hakea vain vesisankoista, ei suoraan järvestä. Aikuinen täyttää sangot, jos vesi loppuu kesken. Tehtävää päättyy kun ryhmä on ratkaissut tehtävän ja vesi tulee rikkinäisen sangon reunojen yli.



TAIDETTA LUONNOSSA

Kaarnakuviot

Kiinnitämme harvoin huomiota puun kaarnan muodostamiin hienoihin kuvioihin. Lasten kanssa kävellessä kannattaa pysähtyä tutkimaan ja ihailemaan kaarnoja.

Ottakaa kävelylle mukaan valkoista paperia ja väriliituja ja etsikää puu, jossa on mielenkiintoisen näköistä kaarnaa. Näytä lapsille, kuinka värittämällä kevyesti paperia kaarnan päällä sen muodot tulevat esiin paperille. Paperi ei mene rikki, jos sitä värittää kevyesti. Värittämällä useita värejä samalle paperille saa mielenkiintoisen sateenkaarikuvion. Kaarnan värityksen yhteydessä voi opettaa lapsille puiden nimiä. Kun kaarnapiirroksia on kertynyt muutama, ne voi kerätä kansioon. Syksyllä kansioon voi liimata myös esimerkiksi puiden lehtiä. Valmiin kansion avulla voi tunnistaa puita.

Taidenäyttely

Pidetään taidenäyttely metsässä. Luonto on valmistanut ja muovannut taideteoksia, jotka pitää vain löytää. Annetaan jokaiselle lapselle oma etukäteen valmiiksi leikattu pahvi-/kartonkikehikko. Kehikko voi olla minkäkokoinen tahansa; A4 on käytännöllisin, A3 kokonsa puolesta hyväksi havaituin. Lapsi etsii kiinnostavimman, kauneimman, häntä puhuttelevimman asian, jonka hän kehystää valintansa merkiksi. Luontotauluille annetaan nimet. Kun kaikki ovat valmiit, käydään yhdessä katsomassa muiden taulut.

Aihetta voidaan jatkaa ottamalla valokuvat luontotauluista ja pitämällä niistä näyttely, tai laittaa kuvat lasten omiin kansioihin. Isommat lapset voivat piirtää oman luontotaulunsa paperilla muistoksi näkemästään, jolloin taidenäyttely pidetään myöhemmin sisätilassa.



Luonnonmateriaalit värikartalle

Leikkiin tarvitaan värikarttoja ja luonnonmateriaaleja. Tulosta itse netistä värikarttoja tai käy hakemassa rauta- tai sisustuskaupasta valmiita viiden värin värikarttoja. Värikarttojen tulee olla mielellään lähellä luonnon värejä. Jaa jokaiselle lapselle (tai ryhmälle) oma värikartta ja pyydä heitä etsimään rannasta värejä, jotka ovat mahdollisimman lähellä värikartan värejä. Kun lapset ovat löytäneet luonnosta värinsä ja materiaalinsa, voitte istuutua tutkimaan eri värejä. Samalla on hyvä hetki keskustella eri väreistä. Jos sama leikki toteutetaan eri vuodenaikoina (kevällä ja syksyllä) syntyy myös keskustelua siitä, mitä tapahtuu luonnon väreille eri vuodenaikoina ja miksi. Löydettyjä luonnonmateriaaleja voidaan myös luokitella värin ja muotojen mukaan. Tämän lisäksi niistä voidaan tehdä tauluja ja järjestää värinäyttely.

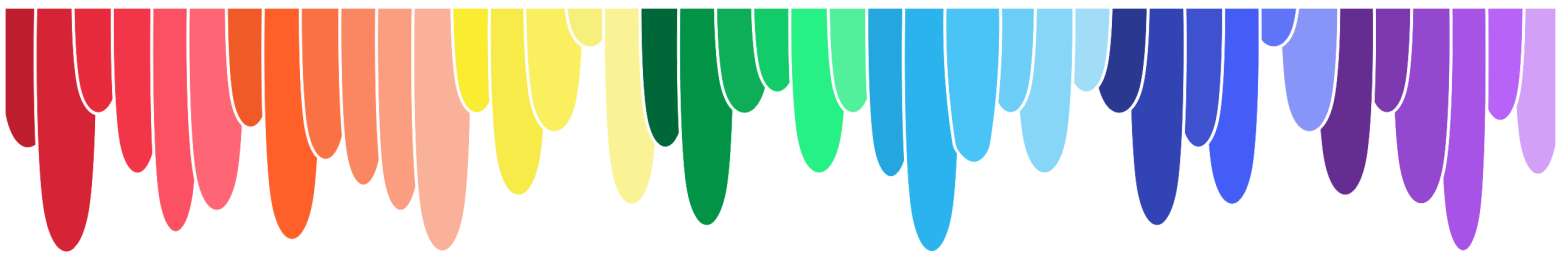
Maalaaminen luonnon materiaaleilla

Otetaan luontoon mukaan jämäkkää paperia tai esimerkiksi tarpeeton tapettirulla. Laitetaan kertakäyttölautasille pullovärejä (tarkista että värit ovat myrkyttömiä) ja käytetään pensseleiden sijasta heiniä, varpuja, keppejä, kiviä jne.

Taideteokset ulos luonnonmateriaaleista

Kesällä materiaalina kepit, kivet, hiekka, nurmi, kukat, kävyt...

- kollaasi, johon kerätään yhdessä eri materiaaleja. Kollaasin pohjaksi voidaan piirtää jokin iso kuvio hiekkaan tai tehdä vaikka ruudukko kepeillä.
- kolmiulotteinen taideteos kasaamalla eri materiaaleja vesitaidetta maalamalla kiviä, maata, puunvarsia ym. Miten kohteen väri



Talvella materiaalina käytetään lunta ja jäätä

- Tehdään lumesta veistoksia tai yksi ryhmän oma veistos. Veistoksen voi värjätä (ohje alla) tai siihen voi yhdistää värjättyjä jääkimpaleita.
- Lunta voi maalata/värjätä esim. punajuurella, elintarvikeväreillä tai vesiväreillä (tarkista myrkyttömyys). Välineinä voi käyttää pieniä lasten sankoja, pensselillä, vaahtomuovin paloja tai suihkepullolla. Tässä toiminnossa on suositeltava käyttää kurahanskoja. Esimerkiksi ison lumikasan voisi maalata taideteokseksi.
- Jäätaidetta
 - jäädytetään erimuotoisissa pienissä muoteissa värjättyä vettä. Kun muotin sisälle jäädyttää langanpätkän, voi kimpaleen laittaa roikkumaan. Koristellaan kimpaleilla esim. joulukuusi metsän eläimille. Käytetään maatuvaan lankaa (esim. paperinaru) tai muistetaan käydä keväällä keräämässä nartut puusta pois.
 - jäädytetään värjättyä vettä esimerkiksi maitopurkeissa ja vesilämpöpalloissa ja tehdään värikkäistä jääkimpaleista taidetta.
 - jäädytetään veden sisälle paperiin tulostettuja kuvia, hileitä, pieniä muovikuvioita jne. Näitä ei kannata viedä metsään, sillä kun jää sulaa, roskat tippuvat metsään.

Kokeilemisen arvoinen vinkki: jäästä saa läpinäkyvämpää, kun jäädytettävän veden kiehuttaa ja antaa jäähtyä huoneenlämpöiseksi ennen jäädytystä.

RAKENTELU JA VAPAA LEIKKI

- * Tehdään kävyistä, kivistä tms. täysin maatuovasta materiaalista siili, peikko tms. ja viedään se metsään asumaan eli etsitään ja rakennetaan sille pesäkolo/maja
- * Tehdään luonnossa leikkipuisto, televisio, taidenäyttely, kuuraketti tms. eläimille
- * Tehdään lumimaja tai maja kankaasta/pressusta. Pingotetaan köysi kahden puun väliin ja laitetaan köyden päälle pressu tai kangas. Maja on valmis. Sitten vaan keksimään, ollakko karhu, menninkäinen, rölli vai mikä.
- * Jokainen lapsi saa ottaa päiväkodilta mukaan yhden lelun, joka kestää ulkona oloa ja jonka voi pestä (auto, muovieläin tms.). Mennään metsään leikkimään leluilla, jolloin jokainen lapsi huolehtii, että lelu pysyy tallessa eikä mene rikki. Leluille voidaan tehdä myös esim. pesä tai tempurata luontoon, jota lelut suorittavat. Päiväkodille palatessa jokainen lapsi voi pestä käyttämänsä lelun.



- * Jos lunta on vähän eikä varsinaista majaa voi vielä tehdä, tehdään lumeen käytäviä, jotka toimittavat majan virkaa. Pienet ryhmät voivat tehdä omat majansa. Käytäviä on helppo tehdä, mutta käytävämajojen teko vaatii vähän suunnittelua. Jos käytäviä on liikaa, ei välttämättä enää erota, missä seinät ovat ja käytävämajan idea häviää.
- * Hankitaan huonoksi menneitä pehmoleluja lasten kotoa tai kirpputorilta ja annetaan niille uusi elämä lemmikkeinä. Laitetaan pehmoleluille panta ja hihna. Tehdään kävelyretki rantaan lemmikkiä taluttaen. Talvella pehmolle voidaan askarrella pulkka maitotölkistä tms. Otetaan pehmo mukaan pulkkamäkeen.
- * Inkkarit ja länkkärit uuteen kukoistukseen. Pyydetään tuomaan kotoa tai hankitaan kirpputorilta jotain pyssyn tapaisia. Mennään rantaan leikkimään aina yhtä jännää jahtaamis- ja ampumisleikkiä. Muistetaan, että vain leikkiin osallistuvia saa ampua. Voidaan tehdä myös metsästysretki rantaan.

Puu-silta-kivi-hippa

Tarvitaan vähintään 6 lapsen ryhmä. Aluksi lapsista valitaan hippa tai monta hippaa, jos lapsia on paljon. Tämän jälkeen määritellään leikkialue. Leikkijät yrittävät juosta hippaa karkuun, mutta mikäli he jäävät kiinni, he jäävät hipan määräämään asentoon, joita ovat puu (seisotaan suorana), silta (silta-asento eli kädet ja jalat maassa, kasvot kohti maata, selkä notkolla ja napa ylhäällä) ja kivi (kääperrytään kiveksi). Pelastaminen tapahtuu sen mukaan, missä asennossa kiinni jäänyt on. Puuasennossa pelastaja juoksee puun ympäri. Silta-asennossa pelastaja ryömii sillan ali. Kiviasennossa pelastaja hyppää kivan yli sammakkohypyn.

Pensas, puu, taivas

Leikkiin tarvitaan vähintään 6 lapsen ryhmä. Leikki alkaa sillä, että lapset levittäytyvät vapaasti leikkialueelle. Ohjaan käskystä kaikki lähtevät juoksemaan. Heidän juostuaan hetken ohjaaja huutaa jonkin kolmesta asiasta: ”pensas”, ”puu” tai ”taivas”. Jos hän huutaa ”pensas”, leikkijät käyvät kyykkyyntä mahdollisimman nopeasti. Kuullessaan sanan ”puu” he nousevat varpailleen ja nostavat kädet ylös kattoa kohti. Komennolla ”taivas” he puolestaan ponnistavat ylös ja kurottavat kätensä mahdollisimman korkealle. Aina yhden liikkeen jälkeen juoksu leikkialueella jatkuu. Liikkumisen tapoja voidaan soveltaa, kuten yhden jalan hyyt, tasaponnistukset, laukat ja erilaiset askelsarjat.

Pulkkien/liukurien pituuslaskukisat

Ryhmän lapset ovat mäen päällä. lapset laittavat vuorotellen omat laskuvälineensä tulemaan alas mäkeä. Aikuinen mäen alla merkkää esim. vesivärisuihkepullolla, kuinka pitkälle mikäkin laskuväline pääsi. Lopuksi katsotaan kenen väline liukui pisimmälle. Yhdessä sovitaan, saako välineelle antaa vauhtia vai ei. Sama voidaan toteuttaa niin, että lapsi on laskuvälineen kyydissä. Kuka pääsi pisimmälle? Menikö laskuväline nyt pidemmälle kuin ”yksin” laskiessaan?

Eläinpiiri

Leikkiin tarvitaan vähintään 6 lapsen ryhmä. Leikki alkaa sillä, että leikkialueelle merkitään merkkaukartioiden tai paikkamerkkien avulla piiri. Merkkejä on piirissä yksi vähemmän kuin on leikkijöitä. Ohjaaja ohjaa leikkiä joko musiikin (tässä voi musiikkisoittimena hyödyntää esim. rytmimunaa tai omaa älypuhelinä) tai omien komentojensa avulla. Mikäli hän käyttää musiikkia, laitetaan musiikki päälle, jolloin kaikki leikkijät lähtevät liikkumaan piirissä sovittuun suuntaan. Kun musiikki loppuu, tai kun ohjaaja käskää, jokaisen eläimen pitää mennä jonkin paikkamerkin luokse omaan pesäänsä. Yksi eläin ei ehdi pesään, sillä niitä on yksi vähemmän kuin eläimiä. Tällöin kyseinen eläin tippuu leikistä pois. Jokaisen kierroksen jälkeen piiristä poistetaan yksi pesä. Leikki jatkuu näin, kunnes jäljelle jää ainoastaan yksi leikkijä.

Tässä leikissä oleellista on, että liikkumistapoja vaihdellaan joka kerta, kun piiriltä on poistettu uusi paikkamerkki. Liikkumistapoja- eläinten liikkumistapojen mukaan- ovat esimerkiksi kyykkyhyppy (jänis), karhunkäynti, rapukävely, kenguruloikka, ryömiminen (käärme), yhden jalan hyppy (flamingo), matalana hyppy tasajaloin (sammakko) ja kädet ylhäällä korkealla juoksu (kirahvi)

Lepakko ja yökkönen

Yksi leikkijöistä on lepakko, jonka silmät peitetään huivilla. Toinen leikkijä valitaan yökköseksi. Yökköselle annetaan pieni kello tai kulkunen. Muut leikkijät seisovat piirissä kädet toisten käsissä kiinni. Lepakko ja yökkönen ovat piirin keskellä. Ohjaajan merkistä sekä yökkönen että lepakko lähtevät liikkeelle. Yökkönen helistelee kelloa ja lepakko yrittää suunnistaa äänen suuntaan. Kun lepakko on tarpeeksi lähellä, hän yrittää käsillään tavoitellen saada yökkösen kiinni. Kun lepakko on saanut yökkösen kiinni, leikki päättyy. Yökkösestä tulee lepakko, lepakko menee piiriin ja piiristä valitaan uusi leikkijä yökköseksi.

Hämähäkinverkko ja kärpäset

Kahden puun väliin vedetään narua siten, että saadaan ”hämähäkinverkko”, jossa on erikokoisia reikiä. Lapset ovat kärpäsiä ja puikkelehtivat rei’istä siten, etteivät koske naruihin. Jos koskee naruun, jää leikisti kiinni seittiin ja joutuu lähtemään alusta. Pitääkö kärpäsen etsiä uusi reitti vai koittaako se surrata uudelleen samasta reiästä kuin äsken? Jos kärpänen pääsee läpi helpoimman reiän kautta, hän voi seuraavaksi kokeilla, onnistuisiko pääsemään läpi jonkin vaikeamman reiän kautta.

Pätkien/pyykkipoikien piilotus

Piilotetaan metsään tai pihamaalle erivärisiä villalangan tai piipunrassin pätkiä (yhdestä piipunrassista tulee 3 pätkeä, piipunrassi on helppo kiinnittää esim. oksiin kiinni). Samaan tarkoitukseen soveltuu myös pyykkipojat. Etsitään piilotetut esineet. Eniten löytänyt on voittaja. Mitä värejä löytyi? Nimetään värit. Voidaan leikkiä myös joukkueittain, jolloin jokainen joukkue kerää vain yhtä väriä, esim. sinisten joukkue sinisiä esineitä. Tehtävää voidaan vaikeuttaa käyttämällä keräämiseen pyykkipoikaa eli silloin mitään ei saa nostaa/kerätä sormilla.

Eläimen tavalla liikkuminen

Leikkiin tarvitaan vähintään 4 lapsen ryhmä. Leikin idea on yksinkertainen: ohjaaja huutaa eri eläimiä ja lapset liikkuvat siten, miten he kuvittelevat, että kyseinen eläin liikkuu. Lapset voivat kulkea huudetulla tavalla esimerkiksi 10-20 metrin välein merkittyjen viivojen väliin. Huudettavia eläimiä voivat olla esimerkiksi karhu (karhukävely: nelinkontin raajat suorana), rapu (rapukävely: kädet ja jalat ovat suorana maassa ja vatsa ylöspäin), mittarimato (alussa kädet ja jalat ovat suorana maassa, sitten kävellään käsillä eteen niin pitkälle, että vartalo on suorassa lankkuasennossa, lopuksi kävellään taas jaloilla eteen, kunnes ollaan alkuasennossa), jänis (kyykkyhyppyjä eteen), puuma (liikutaan matalana keho maansuuntaisesti, painopiste lähellä lattiaa, paino käsillä ja jaloilla, hevonen (laukataan). Liikkua voi myös takaperin peruuttamalla ja lapset voivat keksiä omia eläimiä ja liikkumistapoja niille.

Kanat ja tiput

Aikuinen levittää maahan tulitikkuja, langanpätkiä tms, jotka ovat leikisti matoja. Kerääminen tapahtuu käsin tai pyykkipojalla (vrt. kanan nokka). Leikissä tiput ilmaiseva piipittämällä, missä madot ovat ja kanat keräävät madot. Tiput eivät saa kerätä matoja, sillä kerääminen kuuluu vain kanoille. Tipujen tehtävä on etsiä matoja ja alkaa madon löydettyään piipittää madon luona. Piipitys on kanoille merkki siitä, että mato on löytynyt. Sen jälkeen kuka tahansa kana saa käydä nostamassa madon itselleen. Kana ei saa nostaa matoa, jos sen vieressä ei piipitä tipu. Toiminto voidaan toteuttaa leikkinä tai kisailuna, jossa kanat kilpailevat toisiaan vastaan.

Esineen piilotus (vrt. avaimen piilotus)

Valitaan jokin melko hyvin luonnossa erottuva esine. Esine voi olla esim. muovilapio, isommilla lapsilla kynä tai vaikkapa tyhjä karkkipussi, jolloin voidaan tuoda esiin myös luonnon suojelemisen näkökulma. Isommilla lapsilla esineenä voi käyttää myös vaikeammin löytyvää esinettä, jolloin piilottajan ohjeistuksella on suurempi merkitys. Vuorotellen piilotetaan etsittävä esine ja muut etsivät. Piilottaja voi antaa vinkkiä siitä, miten korkealla piilotettu esine on eli onko se kala (maassa tai matalalla), perhonen (noin navan korkeudella) vai lintu (pään korkeudella tai ylempänä). Jos piilo osoittautuu ”liian hyväksi” voi piilottaja auttaa antamalla muille vinkkejä esineen sijainnista esimerkiksi kuumenee – kylmenee periaatteella.

Käärme

Leikkiin tarvitaan vähintään 6 lasta sekä riittävän iso ja tasainen alue. Alussa leikkijät ottavat toisiaan tiukasti käsillä toistensa lanteista kiinni muodostaen pitkän ketjun. Ketjun ensimmäisen leikkijän tehtävä on yrittää ottaa kiinni (koskettaa vapaalla kädellä) ketjun häntää eli viimeistä leikkijää. Hännän kiinni saatuaan entisestä ketjun ensimmäisestä tulee uusi häntä, entinen häntä jää toiseksi viimeiseksi ja entinen ketjun toinen leikkijä siirtyy sen ensimmäiseksi. Leikkijät kiertävät näin, kunnes kaikki ovat saaneet olla sekä käärmeen pään että hännän rooleissa.

Sovelluksia:

- käärmeelle voidaan laittaa hännäksi narunpätkä, joka etummaisena pitää saada napattua
- harjoitus voidaan tehdä myös pareittain, kolmen hengen ryhmissä siten, että jokaisella ryhmällä on häntä ja ryhmät kilpailevat toisiaan vastaan
- lumihangessa harjoitus muuttuu fyysisemmäksi

Matkimisleikki

Seisotaan ringissä. Ensimmäinen aloittaa näyttämällä jonkin liikkeen, esimerkiksi ottaa nenästään kädellä kiinni. Muut tekevät perässä. Ringissä seuraava näyttää ensimmäisen liikkeen ja keksii perään itse toisen liikkeen, esimerkiksi menee kyykkyyyn. Ryhmä matkii liikkeitä eli kaikki ottavat itseään nenästä kiinni ja menevät sen jälkeen kyykkyyyn. Jonossa kolmas keksii seuraavan liikkeen jne. niin kauan, että kaikki ovat saaneet keksiä oman liikkeen.

Ohjeiden mukaan

Harjoitellaan ohjeen mukaan toimimista. Lapset seisovat rykelmässä. Aikuinen ohjeistaa lapsia niin, että ohjeen kuultuaan saa lähteä heti suorittamaan ja ohjeen mukaan toimittuaan pitää palata takaisin ohjaajan luo. Jos ohjeita tulee kaksi, ensin toimitaan molempien ohjeiden mukaan ja sitten palataan lähtöpisteeseen. Aikuinen antaa ensimmäisen ohjeen, esimerkiksi ”Käy koskettamassa puuta”. Seuraava ohje voisi olla ”Käy koskettamassa puuta ja kierrä kiven takaa”. Kolmanneksi ohjaaja voisi sanoa: ”Käy koskettamassa puuta, kierrä kiven takaa ja ota kivi käteen” jne. Kaikkien leikkijöiden ei tarvitse mennä samaa reittiä, riittää että toimii ohjeen mukaisesti.

Kivi kätkeytyy

Lapset seisovat piirissä ja yksi menee keskelle. Piirissä olijat alkavat kierrättää pientä kiveä kädestä käteen niin, ettei keskellä olija huomaa, missä kivi kulkee. Kaikki piirissä olijat tekevät käsillään sellaisia liikkeitä, että kivi muka on heidän kädessään ja hän ojentaa sen seuraavan käteen. Keskellä olija yrittää seuraamalla toisia saada selville, missä kivi oikeasti kulkee. Uudeksi arvaajaksi tulee se, jonka kohdalla kivi oli arvattaessa.

Keppiviesti

Valmisteluna kerätään metsästä eripituisia keppejä. Kepit kerätään yhteen kasaan. Ryhmä jaetaan useampaan joukkueeseen. Joukkueen jäsenet seisovat jonossa. Joukkueen ensimmäinen hakee kasasta ensimmäisen kepin ja läpsystä vaihto. Seuraava lähtee hakemaan keppiä ja näin mennään niin kauan, että kaikki ovat hakeneet kepit. Viestiä ei kuitenkaan voita joukkue, joka on ensin valmis. Voittaja on se, jonka kepeistä tulee pitempi jono. Hakiessa keppejä ei saa mitailla vaan silmämääräisesti täytyy valita mahdollisimman pitkiä keppejä, jotta jonosta tulisi pidempi kuin toisilla joukkueilla.

Äänileikki

Ohjaaja miettii valmiiksi eri tapoja tuottaa ääntä ja liittää niihin tietyt liikkeet. Ryhmän kanssa voidaan myös yhdessä miettiä, mitä liikettä mikäkin ääni voisi tarkoittaa. Sitten ohjaaja alkaa tuottaa eri ääniä hitaassa tahdissa satunnaisessa järjestyksessä ja lapset toimivat äänimerkkien mukaan. Alussa käytetään muutamaa ääntä ja ääniä voidaan lisätä vaikeustason lisäämiseksi.

Esimerkkejä:

- pillin vihellys – hyppely yhdellä jalalla
- kolme lyhyttä pillin vihellystä – juokseminen paikallaan
- kivien naputus vastakkain – taputus
- taputus – kyykkyyn
- suhina suulla – hyppelyt paikallaan
- tavallinen vihellys – pyöritään ympäri
- kielellä napsuttelu – haarahyppy

Ryhmäjonglöörit

Jakaudutaan pienempiin ryhmiin tai tehdään yksi iso piiri. Tehtävänä on ennen toiminnon aloittamista sopia ja painaa mieleen, kenelle kukin heittää pallon ja keneltä sen vastaanottaa. Näin pallo kiertää jokaisella piirissä olijalla ensin yhden kierroksen ja sitten toisen samassa järjestyksessä. Seuraavaksi ohjaaja antaa ryhmälle toisen pallon. Tehtävänä on saada kaksi palloa kiertämään siten, etteivät pallon törmää toisiinsa. Palloja voi lisätä edelleen vaikka niin kauan, että jokaisella osallistujalla on pallo käsissään. Silloin onnistuminen vaatii jo suurta tarkkuutta ja järjestelmällisyyttä. Pallon/pallojen kulkusuuntaa voidaan myös vaihtaa ja pallolle voidaan tehdä myös uusi kulkureitti.

Pallo kulkee jonossa

Ryhmä asettuu yhteen tai useampaan jonoon ja jonon etummainen ottaa pallon käsiinsä. Hän antaa pallon päänsä yli takana olevan käsiin. Näin jatketaan niin kauan, kunnes pallo on takimmaisella. Sen jälkeen takimmainen ryömiä kaikkien muiden jalkojen välistä etummaiseksi ja laittaa taas pallon liikkeelle päänsä yli. Tehtävä on suoritettu kun alussa jonon ensimmäisenä ollut palaa takaisin jonon ensimmäiseksi. Tehtävä voidaan suorittaa ryhmätehtävänä tai viestinä kahden tai kolmen joukkueen kisatessa toisiaan vastaan.

Sovelluksia:

- jos maa on märkä, voidaan siirtymä jonon takaa etummaiseksi tehdä juoksemalla (tai kävelemällä jos kyseessä on tarkkuustehtävä)
- pallo voi myös siirtyä kumpaan suuntaan vaan lasten jalkojen välistä vierittämällä
- pallo voi liikkua lasten päiden yli myös takaa eteenpäin
- pallo voi siirtyä myös lasten kääntyessä sivuttain vaikka siten, että pallo lähtee edestä ja menee jonon ”oikeaa puolta” taakse (kaikki kääntyvät oikealle antaessaan palloa takana olevalle kaverille) jne.

Tulitikkujen/käpyjen/lehtien/keppien heitto viestinä

Tehdään kaksi joukkuetta, jotka kisaavat toisiaan vastaan viestissä. Tässä viestissä ratkaisee sekä nopeus että tarkkuus. Ensin sovitaan väline, jota heitetään ja välineitä kerätään riittävästi molemmille joukkueille. Riittävä määrä on noin 30-40. Heittojen kohteena on molemmille joukkueille vati, kangaspala tms. Sitten sovitaan, montako heitettävää esinettä on saatava kohteeseen. Se joukkue voittaa, joka saa ensin sovittun määrän heitettäviä esineitä kohteeseen. Kisaajat seisovat jonossa ja oman heittovuoronsa jälkeen heittäjä menee aina jonon viimeiseksi. Heittäminen tapahtuu viivan takaa. Jos heitettävät esineet loppuvat kesken, peli loppuu sen joukkueen osalta siihen. Toinen joukkue saa suorittaa tehtävän loppuun eli niin kauan kuin heillä heitettäviä esineitä riittää. Lopuksi lasketaan saiko toinen joukkue vaaditun lukumäärän esineitä kohteeseen ja jos ei, niin sitten se joukkue voittaa, joka sai enemmän esineitä kohteeseen.

Kävyneheittokisa

Poimikaa männyn- ja kuusenkäpyjä. Merkitään maahan heittopiste kepeillä tai kivillä tai piirretään siihen jälki. Ensimmäinen pelaaja heittää käpynsä heittopisteestä ja muut pelaajat yrittävät heittää käpynsä mahdollisimman lähelle ensimmäistä käpyä kuitenkin koskettamatta sitä.

Peliä voi pelata myös toisilla säännöillä. Maahan piirretään sarja viivoja tai merkitään muutama kohta kepeillä. Jokaisella heittokierroksella yksi pelaaja valitsee sen kohdan, jonka lähelle käpyä yritetään heittää. Sitten kaikki vuorollaan yrittävät heittää käpynsä mahdollisimman lähelle valittua kohtaa. Voidaan myös merkata yksi käpy esim. maalarinteipillä. Merkattu käpy heitetään ensin ja sitten muuta leikkijät yrittävät saada oman käpynsä mahdollisimman lähelle merkattua käpyä.

Käpyjä voi heitellä myös kuoppiin tai astioihin. Kaivakaa maahan pieniä kuoppia tai laittakaa pelialueelle ämpäreitä tai muita astioita. Pelaajat päättävät, mikä kuoppa tai ämpäri on tavoiteltu maali ja sitten vain heittelemään!

Hämähäkinseitti-hippa

Tehdään lumihankeen hämähäkin verkko tallaamalla. Ensin tehdään iso ympyrä. Ympyrä ”halkaistaan” tallaamalla sen läpi reittejä noin kolme kertaa eri kohdista. Ympyrästä tulee ikään kuin hämähäkin verkko. Reittien varsille voidaan tehdä muutama levike, jotka ovat turvia. Vain tallattuja reittejä pitkin saa kulkea. Jos reitti on hankala hahmottaa, reittien yhtymäkohtia voi korostaa esimerkiksi ruiskuttamalla niihin suihkepullosta vesivettä. Sitten valitaan yksi hippa, jota muut yrittävät mennä karkuun. Vain seittiä pitkin saa juosta. Jos jää kiinni tai poikkeaa reitiltä, jää hipaksi.

Jalkapallogolf

Jalkapallo pitää saada potkimalla lähtöpisteestä (esim. puu, tolppa) sovittuun päätepisteeseen. Maalina voi toimia myös lähtöpiste, jolloin esim. käydään kiertämässä jokin tietty puu ja palataan takaisin. Toiminnon voi suorittaa yksilölajina tai joukkueena. Palloa potkitaan golfin idealla eli pallo pyritään potkaisemalla saamaan aina mahdollisimman lähelle pääte pistettä. Pallon pitää aina pysähtyä ennen kuin sitä saa potkaista seuraavan kerran. Joukkueena pelatessa, jokainen saa potkaista palloa vuoronperään. Esimerkiksi tukkimiehen kirjanpidolla pysytään kartalla, montako kertaa henkilö tai joukkue on potkaissut palloa. Vähiten potkuja tehnyt joukkue voittaa. Golf on tarkkuuslaji, jossa suorittamiseen käytetyllä ajalla ei ole merkitystä. Samaa ajatusta kannattaa painottaa lapsille, ettei peli mene jalkapalloiluksi. Maastoon voidaan tehdä myös ”golfkenttä”, jossa on monta väylää. Silloin kaikkien väylien potkujen määrät lasketaan yhteen. Huom! Rata kannattaa tehdä riittävän kauaksi rannasta, ettei pallo pääse karkaamaan järveen.

Timanttijahti

Leikki valmistellaan jäädyttämällä erivärisiä timantteja eli jääkimpaleita. Valmistelun voi tehdä lasten kanssa tai sitten aikuiset voivat yllättää lapset ihanilla jäätimanteilla. Timantit piilotetaan luontoon ja lapset ohjeistetaan timanttijahtiin. Jokaiselle lapselle voi olla yksi tai useampi timantti etsittävänä.

Puuhippa

Tarvitaan vähintään 5 lapsen ryhmä. Ensin jokainen leikkijä valitsee oman puun. Puiden on hyvä olla suhteellisen lähellä toisiaan. Yksi leikkijöistä jää ilman puuta. Kun kaikki ovat menneet oman puunsa luo, ilman puuta oleva leikkijä huutaa: **”Talo palaa, pakko vaihtaa!”**?? Tällöin kaikkien leikkijöiden pitää vaihtaa puuta mahdollisimman nopeasti. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää varastaa toisilta puun ja ehtiä puulle ennen kuin joku omaa puutaan vaihtava leikkijä ehtii siihen. Puiden vaihdon jälkeen ilman puuta jäänyt pelaaja jää uudeksi huutajaksi.

Kim- leikki

Leikissä tarvitaan erilaisia luonnonmateriaaleja ja liina. Toteutetaan samalla tavoin kuin perinteinen Kim-leikki. Erona se, että ulkona on helppo käyttää ulkoa saatavia materiaaleja. Leikin avulla voi opetella esimerkiksi kukkia, kasveja tai sammallajeja, joita lapset eivät vielä tunnista.

RAUHOITTUMINEN LUONNOSSA

- kirjan luku puutarhan katoksessa
- päivälepo teltoissa tai omatekoisessa majassa ranta-alueella
- kasvien ihailu, tutkailu ja haistelu Paakkilan puutarhassa
- luonnossa samoilu aamu- tai iltahämärässä

Lumipussi (vrt. unipussi)

Otetaan lapiot mukaan ja mennään paikkaan, jossa on paljon lunta. Lapset voivat kaivaa itselleen pienen montun lumeen, johon menevät istumaan. Lapsi voi itse kauhoa jalkojen päälle lunta ja aikuiset voivat lapioida lisää lunta. Lumen sisälle kaivautuminen on hauskaa ja tiiviisti lumen sisässä istuminen on rauhoittavaa. Välillä voi kokeilla kaivautua lumesta pois ja peittää itsensä uudelleen. HUOM! Ei koskaan kasvoja lumen alle tai onkaloita lumeen, johon lapsi voisi kaivautua (tukehtumisvaara!).

Pilvibongaus

Mennään selälleen maahan ja laitetaan mielikuvitus liikkeelle. Näkyykö taivaalla jotain tuttua? Muistuttaako joku pilvi autoa, jänistä, lautasta, kenkää, kukkaa tai palloa? Nimetään hahmoja, mietitään mitä pilvi on ja minne pilvet menevät. Ollaan itse pilviä ja leijaillaan tuulen mukana (jatkotyöskentelynä voidaan maalata pilviä rannassa tai pk:lla).

Pilvet mielikuvamatka

Kaikki käyvät makuulle maahan. Ohjaaja kertoo ryhmälle, että tämän harjoituksen aikana vain kuunnellaan ja rentoudutaan. Jos ohjaaja käskee tehdä jotakin, asia tehdään vain omassa mielikuvituksessa, ei oikeasti. Ohjaaja antaa ryhmän rauhoittua muutaman minuutin ennen harjoituksen aloittamista. Sitten hän sanoo rauhallisesti seuraavan tekstin, jota hän voi myös soveltaa oman mielikuvituksensa mukaan:

”Makaa mukavasti tai ota mukava asento. Katsele kaunista taivasta (ja taivaalla leijailevia pilviä). Sulje nyt silmäsi ja kuvittele mielessäsi kirkas sininen kesätaivas pääsi yläpuolelle. Huomaat kuinka kevyet, untuvaiset pilvet ajelehtivat ylitsesi. Sano yhdelle pilvelle: ”Tule luokseni”. Seuraa kuinka pilvi leijailee alas lähemmäs itseäsi. Astu pilven sisään. Tunne miten pilvi kääriytyy ympärillesi. Hengitä sisään pilven raikkautta ja pehmeyttä. Tunnet kuinka pilvi lähtee hiljalleen kohoamaan kohti taivasta. Sinulla on turvallinen olo, sillä olet kaivautuneena pehmoiseen pilveen. Miltä maailma näyttää ylhäältä päin? Näetkö jonkun tutun paikan? Näkyykö päiväkotisi? Näetkö puutarhan? Miltä järvi näyttää taivaalta katsottuna? Entä näetkö oman kotisi? Miltä se näyttää taivaalta katsottuna? On ihanaa leijailla taivaalla ja katsella iloisesti lentäviä lintuja. Pilvi lähtee hiljalleen laskeutumaan takaisin siihen paikkaan, josta se aiemmin nosti sinut ilmaan. Hitaasti pilvi laskeutuu eikä sinulla ole mitään hätää. Anna pilven kuljettaa sinut turvaan maan kamaralle. Nyt pilvi on maassa ja astut pois pilven päältä. Vilkutat pilvelle, joka kohoaa takaisin korkeuksiin. Seuraat pilveä joka lentää lopulta niin kauas, että katoaa kokonaan näkyvistä. Sinulla on rauhallinen olo.”

Ohjaaja sanoo ryhmälle, että alkaa hetken päästä laskea numeroita viidestä yhteen. Numerolla yksi he avaavat silmät ja ovat täysin pirteitä ja hyväntuulisia. Lopuksi keskustellaan ryhmän kanssa siitä, miten he kokivat harjoituksen, millaista oli lentää pilven mukana, mitä lapset näkivät jne.

”Mennään kävelyllä” satuhieronta

Muodostetaan parit. Toinen parista menee massulleen makaamaan tai istuu selin toiseen lapseen nähden (jos maa on märkä, harjoitus voidaan toteuttaa myös seisten). Toinen lapsi asettuu polvilleen tai istualleen ja laittaa kädet kaverin selän päälle lepäämään. Ohjaaja kertoo tämän jälkeen seuraavan tarinan ja polvillaan tai istuallaan oleva henkilö kuvittaa tarinan käsin koskettelemalla toisen henkilön selkään. Harjoituksen aikana ohjaaja näyttää mallia, miten tarinan voi piirtää toisen selkään. Ohjaajan on siis asettauduttava siten, että kaikki näkevät, mitä hän käsillä tekee.

”Kävelin eräänä päivänä kauniin, vihreän niityn reunaan (ohjaaja piirtää suuren ympyrän). Niityn reunalla oli kirkas vuoripuro (Käsi juoksee alas parin selkää aaltoilevana viivana). Ruohikossa hyppeli heinäsiirkkoja (sormet hypähtelevät kevyesti ympäri parin selkää). Pieni rantakäärme luikerteli niityn poikki pensaikkoa kohti (sormenpäät tekevät aaltoilevaa viivaa selässä). Lämmin auringonpaiste alkoi lämmittää (laita kädet selkään ja annan niiden olla hetken aikaa samassa kohdassa). Huomaa kuinka miellyttävä ja lämmin kesätuuli alkoi puhaltaa (puhalla kevyesti parin selkään tai silittele selkää sivuttaissuunnassa edestakaisin). Alkoi ripeksiä vettä (painele kevyesti yksittäisillä sormenpäillä selkää). Sade yltyi (ropsuttele kevyesti kaverin selkää sormenpäillä). Juoksit nopeasti katokseen sateensuojaan (läpsyttele kevyesti kämmenillä selkää). Istahdit odottamaan sadekuuron laantumista (anna käsien levätä selän päällä). Ja pian kuuro menikin ohi ja aurinko alkoi jälleen paistaa pilven takaa (pyörittele kämmenillä isoa ympyrää selkään). On ihanaa, kun aurinko paistaa taas (jatka vielä hetki kämmenien pyörittelyä).”

KÄYTETTY MATERIAALI

Arvonen, S. 2007. Meidän perhe liikkuu. Saarijärvi: Saarijärven Offiset Oy.

Bennett, R.& Bennett, S. 1999. 365 pihaleikkiä. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Bulle, M.2003. Metsään, metsään. Pieni seikkailukirja. Ruotsi: Kirjapaino Fälth & Hässler.

Cox, Martyn. & Woram Catherine. 2009. Puutarhapuuha lasten kanssa. Karisto Oy.

Haapalainen, S., Pietilä, M.& Tarvainen, M. 1994. Pippurisäkki. Liikuntaleikkejä 1-4-vuotiaille, 4-6-vuotiaille esikouluikäisille ja ala-asteen oppilaille. Helsinki: Kirjayhtymä

Honkanen, L. & Karvonen, P. 1995. Halataan puuta. Luonto- ja liikuntaleikkejä. Tampere: Tammer-paino Oy.

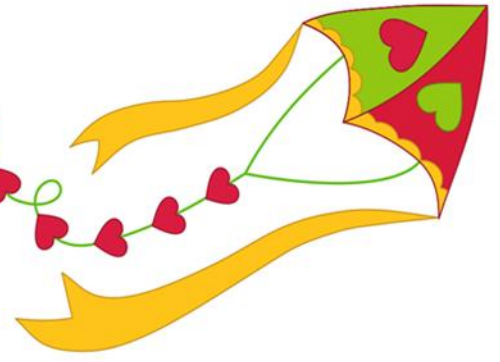
Jaakkola, T.2014. Krokotiilijuoksu ja 234 toimintaidea motoristen taitojen kehittämiseksi. Jyväskylä: PS-kustannus.

Jaakkola, T., Kataja, J. & Liukkonen, J.2011. Ryhmä liikkeelle! Toiminnallisia harjoituksia ryhmän ehittämisiksi. Jyväskylä: PS-kustannus.

Koivula. K. 2004. Hyvässä hoidossa. Perhepäivähoitajien virikekirja. Tampere: Tammer- paino Oy.

Leskinen, E. 2009. Ryhmä toimimaan!. Vinkkejä tutustumiseen, oppimiseen ja yhteistyöhön. Jyväskylä: PS-kustannus.





Lundberg, S.& Bokförlag, I. 2010. Perheriemua. 100 hauskaa leikkiä isoille ja pienille. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Parikka-Nihti M. & Suomela, L.2014. Iloa ja ihmettelyä. Ympäristökasvatus varhaislapsuudessa. Jyväskylä: PS-kustannus.

Pulli, E. 2013. Lupa liikkua. Liikuntaleikkejä ja tuokioita varhaiskasvatukseen. Lasten Keskus.

Pulli, E. 2015. Loruloikkia ja muita liikuntaleikkejä varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.

Rosenberg, T. 1993. Ympäristökasvatus ja päivähoiton ekologinen arki. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.

Saarinen, S-L.2014. Aistiseikkailu. Elämyksiä ja toimintaa koko vuodeksi. Jyväskylä: PS- kustannus.

Seeslahti, P. & Soronen, S. 1999. Kieputellen. Liikuntatuokioita vahaiskasvatukseen sekä esi- ja alkuopetukseen. Rauma: Kirjapaino Oy West Point.

Valkeapää, M. 2011. Pomppivat pavut: ryhmätoimintaa pienille ja isoille. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

<http://www.lapsetluontoon.fi/>

<http://www.peda.net/veraia/rovaniemi/luontokasvatus/luontoliikunta>

http://www.kaikille.fi/wordpress/?page_id=186

