

11

59v.

10-15 MIN

PEIKON PESÄ



HARJOITTEEN TAVOITE

Hauskuus ja jännittävyys yhdistyy joukkuejuoksuleikkiin, jossa saadaan energiaa purettua. Nopeuden, tasapainon, ketteryyden ja juokсутaidon kehittäminen.

HARJOITTEEN KUVAUS LYHYESTI

Toinen parista yrittää juosten ryöstää peikon pesästä aarteita ja hänen on matkalla alitettava tunneli, jonka toinen tekee kehollaan.

HARJOITTEEN AJOITUS

Leikki sopii harjoituksen alkuun tai loppuun.

MINKÄ TASOISILLE HARJOITUS SOPII?

Sopii kaikenlaisille.

VÄLINEET

Erilaisia esineitä (esim. kartioita, häntäpaloja, hernepusseja, palloja) tai luonnonmateriaaleja aarteiksi peikon pesään.

VALMISTELU

Ei vaadi erityistä valmistelua.

TOTEUTUS

Sovitun alueen keskellä on ympärässä peikon pesä, jossa on peikko (aluksi ohjaaja) ja aarteet. Leikkialueen reunoilla on osallistujaparien pesät, jotka merkitään esim. kepeillä. Jokaisella parilla on oma pesä. Osallistujat yrittävät ryöstää peikolta aarteet kerrallaan siten, ettei peikko saa kosketettua heitä. Peikko ei saa poistua omasta pesästään. Peikon taikahipaisu jähmettää osallistujan ja hänen parinsa voi käydä pelastamassa hänet koskettamalla.

Ryöstäminen tapahtuu parin yhteistyönä siten, että ensin toinen lapsi käy ryöstämässä aarteiden toisen lapsen odottaessa pesässä. Ryöstäjä palaa kotipesään aarteiden kanssa ryömimällä tunnelista, jonka hänen parinsa on tehnyt kehostaan. Kotipesässä vaihdetaan rooleja.



Kun peikolta on ryöstetty kaikki aarteet, lasketaan saalis. Sen jälkeen palautetaan aarteet takaisin peikolle ja leikki alkaa alusta. Myös lapsi tai lapsipari voi toimia peikkona.

● HUOMIOITAVAA

Valitse juoksua kehittävä sopiva maastoalue, jossa on luonnon muovaamia epätasaisuuksia ja kumpareita. Korosta, että aarteita saa ryöstää vain yhden kerrallaan.

● ANNA PALAUTETTA

Kertaa leikin sääntöjä, jos alussa on hankaluuksia. Opasta erilaisiin tunneliratkaisuihin.

● HELPOTTAMINEN

Jokaisella leikkijällä on oma pesä. Lyhennä välimatkoja.

● VAIKEUTTAMINEN

Lisää juoksumatkalle erilaisia esteitä.

Ryöstetty aarre pitää heittää jonkun kohteen läpi kotipesään.

Suurena peikon liikkumisaluetta.

Käytä erilaisia liikkumistapoja.

Sovi peikolle apulaisia, jotka voivat jähmettää ryöstäjän tietyllä alueella ja viedä aarteiden takaisin peikolle.

Jähmettynyt pelastetaan tekemällä sama asento peilikuvana jähmettyneen edessä.

● TIETOISUUS JA KÄSITTEET

Osallistuja tietää, millaisia erilaisia tunneleita kehostaan voi tehdä. Osallistuja oppii toimimaan ja tekemään yhteistyötä parin kanssa.

● IDEAT JATKOKEHITTELYYN

Katso kohdat ”Helpottaminen” ja ”Vaikeuttaminen”.

● KANNUSTA LIIKKUMAAN OMALLA AJALLA

Kysele osallistujilta, millaisia samantyyllisiä leikkejä he ovat leikkineet koulussa tai pihalla. Kokeilkaa leikkejä. Kannusta leikkimään päivittäin.