



Nuorisoseurat

**Suomen Nuorisoseurat ry**

**Kerho-ohjelmisto kevät 2016**



## Hyvä ohjaaja,

kädessäsi on Suomen Nuorisoseurojen tuottama kerho-opas keväälle 2016. Oppaaseen on suunniteltu valmiiksi 16 kerhokertaa, joilla järjestät matalan kynnyksen kerhotoimintaa. Oppaan alussa on muutamia leikkiehdotuksia kerhoon ja lisää leikkejä löydät syksyn 2015 kerho-oppaasta sekä Nuorisoseurojen syksyllä 2015 julkaistusta leikkioppaasta (oppaat löydät osoitteesta [www.nuorisoseurat.fi/ohjaajille](http://www.nuorisoseurat.fi/ohjaajille)).

Kerhokerran rakenne on suunniteltu samanlaiseksi, kuin syksyllä 2015. Alkuun otetaan energianpurkuleikki, itse teeman käsittelyyn on selkeät ohjeet ja kerhokerran lopuksi valitaan jokin sopiva rauhoittumisleikki. Kerholaisten kanssa voidaan sopia myös yhteisistä alkumenoista (kuten nimipiiri, kerhon oma laulu jne) sekä loppumenoista (esimerkiksi satu, tarina tai muu rauhoittava hiljentyminen). Kannattaa rohkeasti käyttää lasten ideoita.

Myös leikin valinnassa kannattaa jutella, että mitä leikittäisiin. Välillä voi tuoda kerhoon uuden leikin, mutta samaa leikkiä kannattaa käyttää myös useammin, jos se on kerholaisille mieluinen. Leikin valinnassa on kuitenkin hyvä olla tarkkana, etteivät samat tyypit aina valitse leikkiä. Kaikkien ääni olisi hyvä saada kuuluviin.

Tutustu kerho-oppaaseen huolella, ja katso että vuodenaikaan sidotut kerhokerrat osuvat kohdalleen – esimerkiksi vappua voi viettää ennakkoon tai vapun jälkeisellä kerhokerralla. Muista myös katsoa, onko seuraavassa kerhokerrassa jotain sellaista, josta pitää informoida kerholaisia jo edellisellä kerralla etukäteen. Huomioi myös ennakkoon, tarvitaanko kerhossa jotain erikoistarvikkeita. Nämä on kirjattu huomioiksi kerhokerran teeman käsittelyn jälkeen.

Kerho-ohjaajan on hyvä pitää mielessä nuorisoseurojen arvot osallisuus, yhteisöllisyys ja yhdenvertaisuus. Osallisuus toteutuu, kun kerhon suunnittelussa otetaan huomioon lasten mielipide, esimerkiksi leikkiä valitessa. Yhteisöllisyyteen päästään yhdessä tekemisen kautta, eikä kerho-ohjelmassa ole juurikaan yksilösuorituksia. Yhdenvertainen kerho ottaa kaikki kerholaiset huomioon tasavertaisina kerhon jäseninä ja toiminta on avointa kaikille.

Lisää tietoa kerhon perustamisesta löydät esimerkiksi osoitteesta [http://www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/kerhotoiminnan\\_opas.pdf](http://www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/kerhotoiminnan_opas.pdf)

## **Kevään 2016 kerhokerrat on teemoitettu seuraavasti:**

1. Valehtelijoiden klubi
2. Temppurata
3. Kuvasuunnistus/aarteenetsintä
4. Nukketeatteriesityksen valmistelu
5. Nukketeatteriesityksen harjoittelu
6. Nukketeatteriesitys
7. Perinneleikit sisällä
8. Pääsiäinen: luutapallo
9. Pääsiäinen: munankeilaus ja noita-akat
10. Musiikki ja äänet
11. Levyraati
12. Vappu ja nyyttärit
13. Kokkikerho
14. Perinneleikit pihalla
15. Perinneleikit pihalla ja mölkkyturnaus

## Energianpurkuleikkivaihtoehdot

1. **Eläinpiiri** - Eläinpiirissä mennään piiriin seisomaan siten, että kerholaiset näkevät toisensa. Piiri ei saa olla liian ahdas, vaan kerholaisten välissä on hyvä olla vähän tilaa. Ohjaaja aloittaa osoittamalla jotain kerholaista ja sanoo samalla jonkin eläimen. Osoitettu kerholainen sekä hänen vieressä olevat tekevät ennalta sovitun liikkeen. Liikkeen tehtyään osoitettu kerholainen jatkaa ja puolestaan osoittaa jotakuta sanoen jonkin eläimistä.

Eläimiä voi olla esimerkiksi:

Norsu – Keskellä oleva laittaa kätensä kärsäksi ja törisee kuin norsu, ja vierellä olijat tekevät käsillään norsulle isot korvat.

Apina – Keskellä oleva raapii päätään ja kainaloitaan kuin apina, sekä päästelee apinamaisia ääniä. Vierellä olevat syövät apinan turkista kirppuja.

Mustekala – Keskellä oleva tekee käsillään lonkeromaisia liikkeitä, heiluen samalla ylös ja alas polvista joutaen, sekä päästäen vedenalaisia ”blup blup” ääniä. Vierellä olevat kääntyvät selkä keskellä olijaan päin, laittavat kätensä lonkeroiksi ja heiluvat ylös ja alas.

Eläimiä voi keksiä itse lisää!

2. **NS-kerhon nopein** (Lännen nopein ) - Leikkijät seisovat ringissä ja yksi on keskellä. Keskellä oleva ampuu jotakuta osoittamalla häntä ja sanomalla ”pam” jolloin ammuttu menee kyykkyyyn ja vierellä olevat kääntyvät toisiinsa päin ja ampuvat toisiaan ”pam”. Hitaampi kuolee ja putoaa pelistä pois. Näin jatketaan kunnes jäljellä on kaksintaistelu., jossa kaksi viimeistä menevät selät vastakkain ja jokaisella leikinjohtajan lausumalla esim. tytön nimellä otetaan askel. Kun tulee pojan nimi, käännytään, ammutaan ja nopeampi voittaa.
3. **Ihmispiano** - Ihmispiano on hauska, pienesti improvisaatiota sivuava piirileikki. Ihmispianossa mennään piiriin kasvokkain seisoen samalla tavalla kuin lännen nopeimmassa tai eläinpiirissä. Piirissä olijat laittavat kätensä suoraksi eteensä, ja miettivät kummallekin kädelle oman äänen tai sanan. Keskellä oleva, aluksi vaikka ohjaaja, aloittaa pianon soittamisen, eli koskettaa piirissä olijoiden käsiä jolloin he päästävät asianmukaisen äänen. Pianistia voi vaihtaa hetken kuluttua ja käsien ääniäkin voi vaihtaa.

4. **Kukko käskee** - Yksi pelaajista on kukko. Kun kapteeni sanoo ”kukko käskee...” ja kertoo jonkin määräyksen, muiden on toteltava. Jos kapteeni ei sano ”kukko käskee” ennen määräystä, pelaajat eivät saa totella. Jos joku pelaaja tottelee tässä tilanteessa, tai ei tottele silloin kun kapteeni sanoo ”kukko käskee”, tämä putoaa. Kun kaikki paitsi yksi pelaaja on pudonnut, putoamaton pelaaja jää uudeksi kapteeniksi. Leikki jatkuu, kunnes kaikki pelaajat ovat pudonneet pelistä.
  
5. **Nippon Hai** - Nippon Haissa mennään jälleen kerran piiriin samoin kuten lännen nopeimmassa. Leikissä viedään viestiä eteenpäin, tai lähetetään se jollekulle piirissä. Viesti alkaa ohjaajan sanomalla ”HAI!”, ja tekemällä miekaniskuliikkeen joko vasemmalla tai oikealla puolella olevalle henkilölle. ”HAI!”:n vastaanottanut laittaa sitten viestiä eteenpäin samalla tavalla. Viestin suuntaa voi myös kääntää vastaanoton yhteydessä. Jos viesti on sinulla, voit myös lähettää sen kenelle tahansa leikkijöistä osoittamalla molemmin käsin ja sanomalla ”HATTORI HAN NAM NAM NAM!”. Leikkijä, jota osoitettiin laittaa kädet ristiin ja sanoo vuorostaan ”SUI SUI SUI KIMONOO!”, jonka jälkeen kaikki pelaajat tömistävät jalkojaan ja huutavat yhteen ääneen ”NIPPON HAI!”.

## Loppuleikkivaihtoehdot

1. **Toffee** - Toffee on hyvä lopetusleikki ensimmäisille kerhokerroille. Kerholaiset menevät piiriin mahalleen makaamaan, ottaen toisiaan käsistä kiinni siten, että jalat osoittavat piiristä ulospäin. Kädet tulee pitää suorana eikä ranne-otteita yms. sallita. Leikin tarkoituksena on irrottaa sitkeät "Toffeeet" toisistaan jaloista vetämällä, kunnes viimeisetkin ovat irronneet.
2. **Äänimaisemat** - Kokeillaan ensin kehon kielen tuomia ääniä, tutkitaan ympäristöä kokeillen, mitä ääniä tulee esim. paperia rapistelemalla, laittamalla vedenkeitin päälle jne. Kuunnellaan tarkkaavaisena hiljaisuutta, huomataan, että aina kuuluu jostakin pientä ääntä, esim. kellon tikitys, naapuruston äänet jne. Kokeillaan esillä olevia soittimia, mietitään onko jokin soitin "kiva ääneltään", mitä mielikuvia soittimista tulee, mistä ei tykkää jne. Luetaan tarina ensin kokonaisuudessaan. Mietitään yhdessä lasten kanssa mitä erilaisia ympäristöjä, tapahtumia tarinassa esiintyy. Jaetaan tarina mietinnän mukaisiin osiin, miettien samalla mitä ääniä osissa voisi esiintyä. Kokeillaan erilaisia ääniä, samalla tarinaa lukien. Harjoituskertoja keskimäärin 3-4. Aikuinen lukee tarinan kokonaisuudessaan, lasten toimiessa "äänimestareina". Lopuksi keskustellaan, mitä oli juuri tehty, miltä tuntuu, puuttuiko jotain jne.

Huom – varaa ennakolta: Tarina kerrottavaksi kirjasta tms sekä välineitä, kuten paperia, soittimia, vedenkeitin, kiviä, marmorikuulia jne...

3. **Kalanruoto** - Leikkijät menevät selälleen maahan siten, että pää on aina toisen vatsan päällä. He muodostavat näin kalanruodon. Ensimmäinen leikkijä kalanruodossa sanoo "hah", toinen "hah, hah", kolmas "hah, hah, hah" jne. Viestin pitäisi kulkea kalanruodossa siten, ettei kukaan rupea nauramaan. Jos joku nauraa, täytyy viesti aloittaa alusta.
4. **Äänipensseli** - Äänipensselissä mennään riviin seisomaan, ja aluksi esim. ohjaaja menee rivin eteen seisomaan siten, että kaikki näkevät hänet. Rivin edessä oleva päättää jonkin vokaalin (a,e,i,o,u,y,ä,ö), jonka jälkeen kaikki rivissä olevat toistavat valittua vokaalia (esim. ooooooooo...). Edessä oleva piirtää kädellään ilmaan ylös ja alas ja hallitsee näin rivissä olevien äänenkorkeutta. Äänimaalaria voi vaihtaa hetken kuluttua ja vokaalin saa valita kukin itse.

## 1 Valehtelijoiden klubi

Tavoitteena loman jälkeen kysellään lasten tunnelmia ja tekemisiä. Annetaan kaikille tilaisuus kertoa "liioitellen" lomakokemuksiaan.

### Teeman käsittely:

Valehtelijoiden klubissa tarvitaan kaikenlaisia arkisia esineitä. Kuten kampa, hiustenkuivaaja, mattopiiska, vessapaperirulla, saapas, muki, pallo ja niin edelleen. Valehtelijoiden klubissa on tarkoitus ottaa jokin esineistä ja selittää siitä ihan uskomattomia käyttötarkoituksia. Esimerkiksi, jos esineenä on mattopiiska: "Tervetuloa tänne meidän huutokauppaan, tänään meillä on tässä myytävänä tällainen super-sähköukulele, jolla voi myös houkuttaa sorsia tai vaikka soittaa mummolaan. Lähtöhintana vain 99,95€!" Ohjaaja voi olla auttamassa kerholaista antamalla apukysymyksiä kuten "Mitä sillä voi tehdä, mitä muuta sillä voi tehdä, onko se soitin, onko se jokin urheiluväline..?"

**Huomioitavaa** – Valehtelijoiden Klubiin tarvitsee kaikenlaisia arkisia esineitä mitä sattuu löytymään.

## 2 Tempurata

Tavoitteena on tehdä yhdessä lasten kanssa tempurata. Lasten motoriikan ja mielikuvituksen yhteensovittaminen, lapset saavat itse keksiä radan.

### Teeman käsittely:

Ideana on rakentaa kerholaisten kanssa tempurata. Keksi yhdessä kerholaisten kanssa ideoita ja käytä niitä! Jokaisessa kerhopaikassa tulee varmasti erilainen tempurata, joten sovelta tempuideoita mahdollisuuksien mukaan. Tempuradassa voi esimerkiksi olla: Tunneli (tuoleista), tarkkuusheitto, kiipeäminen (esim. pöydän yli), pujottelu, kuperkeikka, tasapainottelu ja niin edelleen. Tempuradan voi rakentaa sisälle tai ulos.

**Huomioitavaa:** Varaa tarpeita, kuten tuoleja, lakanoita, pöytiä, hernepusseja, hulavanteita jne.

Lisävinkkejä osoitteesta: [www.valo.fi](http://www.valo.fi)

## 3 Kuvasuunnistus/aartenetsintä

Tavoitteena tutustua uusiin liikunnallisiin leikkeihin sisällä tai ulkona.

### Teeman käsittely:

Rubiinirallisissa yhdistyy kuvasuunnistus sekä aartenetsintä. Ottakaa yhdessä kuvia kerhoalueella olevista paikoista. Tulosta nämä kuvat, jonka jälkeen kuvissa oleville paikoille laitetaan numeroidut sanat tai tavut. Lasten on siis tarkoitus löytää kuvien avulla kaikki sanat/tavut joista muodostuu vihje, jolla kerholaiset löytävät kätkeyt "rubiinit". Rubiinit (tai jotkin muut "jalokivet") voi rallin päätyttyä joko pitää itsellä muistona tai vaihtaa esim. tikkariin.

**Huomioitavaa** – Kuvia kerhoalueen paikoista, lappuja joiden kirjaimista muodostuu vihje - yhtä paljon kuvia kuin lappuja! Lisäksi rubiinit/muu etsittävä aarre.



## 4 Nukketeatteriesityksen valmistelu

Tavoitteena on tehdä yhdessä käsinuket. Askartelu kehittää lasten näppäryyttä ja mielikuvitusta. Seuraavalla kerralla harjoitellaan nukketeatteriesitys, joka voidaan esittää vanhemmille.

### Teeman käsittely:

Käsinuket - Näytelmän voi esimerkiksi valita jostain satukirjasta, jonka jälkeen kerholaisille jaetaan roolit ja tehdään nuket. Tarinan voi keksiä myös itse. Käsinuket: <http://www.uff.fi/media/pdf/kasinuket-kertovat/kasinuket-kertovat-30-41.pdf>

**Huomioitavaa:** Tarvitaan esimerkiksi keppejä, vanhoja sukia, lapasia, sormikkaita, styrox-palloja, kankaita, tilkkuja, pahvia, aaltopahvia kulisseihin, maaleja, värejä, nappeja, villalankoja ja satukirjoja tarinoiden pohjiksi. *Kerhokertoja viisi ja kuusi kannattaa mieltää kokonaisuutena; voidaan aloittaa myös tarinasta, johon tehdään hahmot myöhemmällä kerhokerralla.*

## 5 Nukketeatteriesityksen harjoittelu

Tavoitteena on valmistella nukketeatteriesitystä seuraavalle kerralle. Askartelu kehittää lasten näppäryyttä ja mielikuvitusta. Varsinainen esitys tai nuken kanssa esittäminen virittää monipuolisesti mielikuvitusta ja vahvistaa lapsen oman ilmaisun eri puolia. Tehdään kutsu teatteriin vanhemmille.

### Teeman käsittely:

Näytelmän tekeminen ja harjoittelu. Tekstin voi esimerkiksi valita jostain satukirjasta, jonka jälkeen kerholaisille jaetaan roolit ja tehdään nuket. Askarrellaan nukkeja, lavasteita ja pahvinäyttämö. Mietitään ja harjoitellaan yksinkertaiset vuorosanat. Tehdään kutsut kartongista vanhemmille seuraamaan nukketeatteria.

**Huomioitavaa:** Varaa satukirjoja tarinan pohjaksi sekä kartonkia ja tusseja kutsujen askartelemista varten.

## 6 Nukketeatteriesitys

Järjestetään vanhemmille/sukulaisille nukketeatteriesitys

Ennakovalmisteluina (ennen kerholaisten ja vieraiden tulemistä) valmistellaan tilaan katsomo ja näyttämö valmiiksi.

### Kerhokerran kulku:

Esityksen kenraaliharjoitukset lasten kanssa, jonka aikana vanhemmille muuta tekemistä (kahvit/mehut, jokin leikki, jne.). Esitetään valmisteltu esitys. Kerhokerran päätteeksi voidaan siirtää yhdessä tuolit syrjään ja leikkiä vanhempien kanssa yhdessä leikki.





## 7 Perinneleikit sisällä

Tavoitteena on tutustua perinteisiin suomalaisiin leikkeihin.

**Teeman käsittely:** Opetellaan uusia, perinteisiä leikkejä sisätiloissa.

*Vettä kengässä* - Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen joukkoon, joista toinen menee ulos/toiseen huoneeseen. Sisällä olijat valitsevat kukin itselleen parin ulkona olevista. Ulkona olevat tulevat yksi kerrallaan sisälle kumartamaan kenelle haluaa. Jos hän kumartaa sellaiselle, joka ei ole valinnut häntä, sanotaan ”vettä kengässä” ja hänen on hypittävä yhdellä jalalla ulos. Jos hän kumartaa oikealle ihmiselle sanotaan ”taivaaseen” ja hän saa jäädä sisälle. Jokaisen on käytävä kumartamassa kunnes osuu oikeaan. Kun kaikki ovat löytäneet parinsa, joukkueet vaihtavat osia.

*Viimeinen pari uunista ulos* – Leikkijöitä pitää olla pariton määrä. Yksi heistä valitaan leskeksi. Leikkijät asettuvat käsi kädessä parijonoon. Leski seisoo vähän matkan päässä yksinään selin jonoon päin. Leski huutaa sivuilleen katsomatta ”viimeinen pari uunista ulos”. Nyt jonon viimeinen pari lähtee juoksemaan jonon ohi, toinen oikealta, toinen vasemmalta puolelta. Pari yrittää päästä lesken ohitse, minkä jälkeen se voi taas olla käsi kädessä. Leski yrittää napata jommankumman juoksijoista kiinni. Jos leski onnistuu koskettamaan jompaakumpaa leikkijää, tulee tästä lesken uusi pari, ja pari siirtyy jonon ensimmäiseksi. Paritta jääneestä tulee uusi leski. Jos pari onnistuu pääsemään lesken ohi ja tarttumaan toisiaan kädestä, he siirtyvät parijonon ensimmäiseksi, ja leski jatkaa leikkiä huutaen taas ”viimeinen pari uunista ulos”.

Perinteisiä leikkejä löytyy lisää osoitteesta: [www.goodies.nu/lapsille/leikit.htm](http://www.goodies.nu/lapsille/leikit.htm)

**Huomioitava seuraavalle kerralle:** Lapset tarvitsevat risuja tai keppejä seuraavalle kerhokerralle (luutapallon tekeminen ja pelaaminen).

## 8 Pääsiäinen: luutapallo

Tavoitteena on valmistautua pääsiäisaiheisiin leikkeihin ja askarteluihin

**Teeman käsittely:**

Luutapallon tekeminen ja pelaaminen - Luudan valmistus: Kerää 50-60cm pituisia oksia paksu nippu käsiesi väliin ja sido se varsiosasta tiukasti yhteen. Tasoita ja siisti oksat nipun sidontapäästä. Koristele tarvittaessa paksu pajukeppi esim. villalangoilla tai vedenkestäville maaleilla. liitä nyt varsi paikoilleen, työnnä risunippuun pajukeppi keskelle tarvittaessa kopauta pajukeppiä lattiaa vasten jotta luutaosa menee tukevasti kiinni. tarvittaessa lyhennä varsi sopivan mittaiseksi.

Helppo versio: voit käyttää luutapallomailana myös esim. siivousharjoja (moppi) tai katuharjoja.

**Luutapallon säännöt:**

Luutapalloa pelataan esimerkiksi yksinkertaistetuilla sählyn säännöillä, mutta jokainen voi keksiä säännöt myös itse ryhmän kanssa. Pääasia kuitenkin on että kaikilla on hauskaa.

Esimerkkisäännöt: Pelialueena käytetään piha-aluetta tai luistelukenttää (jolloin kerholaisilla oltava luistimet ja suojarusteet mukana). Kentän koko kannattaa suhteuttaa pelaajien lukumäärään, kerralla kentällä voi olla esimerkiksi 4 pelaajaa ja maalivahti/joukkuu. Kaikilla on mailan tilalla luudat. Maalina voi käyttää esimerkiksi kartioita tai sen voi merkitä muuten selkeästi. Pallon voi tehdä esimerkiksi sanomalehdestä tai pehmopallo toimii myös.

Peliaika voi olla 10-15 minuuttia ja sitten kenttäpuolien vaihto. Pelimailoilla eli "luudilla" sai luutia/siivota palloa vastustajan puolelle ja maaliin. Luudilla huitominen tai korkea maila oli kielletty, samoin jos tahallaan polkee vastustajan luutaa tai tönii/taklaa kaveria.

**Huomioitavaa** – Jos teette luudat itse, tarvitsette tarvikkeiksi koivurusuja tai havupuun oksia. Huomioithan, että keräämiseen tarvitaan maanomistajan lupa. Varsiosa on paksu pajukeppi tai valmis harjanvarsi. Kestävää sidontanarua. Rakentamisessa auttaa puukko, oksasakset, saha, akryylimaalit, ensiapulaukku.

## 9 Pääsiäinen: Munankeilaus ja noita-akat

### Teeman käsittely:

Munankeilaus - Leikissä lapset menevät "munamies" asentoon kyykkyyyn kolmio muodostelmaan keilojen tavoin. Yksi kerrallaan lapset pääsevät keilaamaan muita leikkijöitä vierittämällä isoa jumppapalloa jonkin matkan päästä. Jos jumppapalloa ei ole saatavilla, voi käyttää myös tavallista palloa jolloin osumasta kaatuu.

Noita-akka leikki - Noita-akka leikissä pitää olla vähintään kahdeksan osanottajaa. Kaksi heistä ryhtyy huivipäiseksi noita-akaksi. Sovitaan, kuinka kauan leikkivuoro kestää. Noita-akat juoksevat rajatulla alueella muiden leikkijöiden seassa ja koettavat koskettamalla "noitua" heidät. Se, joka tulee noidutuksi, joutuu pysähtymään, eikä hän saa liikahtaa, ennen kuin lumous haihtuu. Lumous haihtuu vapaan leikkijän kosketuksesta. Jos noidat eivät ole alussa sovitun ajan kuluessa onnistuneet noitumaan kaikkia leikkijöitä tai vähintään puolta heistä, ovat he hävinneet. Silloin määrätään uudet noidat, ja leikki jatkuu. Nopeimmin muut lumonneet noidat voittavat.

**Huomioitavaa** – Munankeilaukseen tarvitaan pehmopallo tai jumppapallo, Noita-akkaan huiveja

## 10 Musiikki ja äänet

Tavoitteena on tutustua musiikin tuottamiseen omalla keholla.

Alku- ja loppuleikiksi kannattaa valita leikki, jossa ääni on osa leikkiä.

**Teeman käsittely:** Musiikkimaalaus - Lapsille varataan jokaiselle oma iso paperi tai lapset voivat maalata yhdessä isolle rullapaperille. Maalata voi sormi- tai vesivärein. Maalausta voi alustaa lapsille esittämällä kysymyksiä: Mitä musiikki tuo sinulle mieleen? Mitä näet mielikuvissasi, kun laitat silmät kiinni? Millainen tunnelma musiikissa on? Onko musiikki nopeaa, terävää, pehmeää, pyöreää? Annetaan

mielikuvitukselle siivet ja leikitellään väreillä! Musiikkia voi olla kerrallaan 1-3 erilaista kappaletta. Musiikki voi olla pop-, rock-, instrumentaali- tai klassista musiikkia tai ihan mitä vain.

Minkä värisenä kuulet? - Tämä toimintahetki on hyvä pysäytys hetki esim. iltapäivällä. Lapsi herkistyy ja keskittyy kuuntelemaan erilaisia soittimien ja musiikin ääniä silmät kiinni. Asiaa voi alustaa lapsille kertomalla, että jokaisella soittimella tai musiikkilajilla on oma sointivärinsä. Jokainen voi kuulla ja nähdä värit omalla tavallaan, erilaisina. Lapsille jaetaan eri värisistä paperisuikaleista nidotut väriviuhkat. Lapsia ohjataan laittamaan silmät kiinni kuunnellessa ja keskittymään ajattelemaan sitä väriä, mikä tulee mieleen. Ohjaaja soittaa erilaisia soittimia/musiikkia yksi kerrallaan ja, kun ohjaaja antaa luvan, kaikki avaavat silmänsä ja nostavat sen värisen värisuikaleen ylös, minkä värin ”näkevät”. Muistetaan antaa aikaa soittimen/musiikin kuuntelemiselle ja ajattelemiselle...

**Huomioitavaa** – Musiikkimaalaukseen tarvitset maalausalustat, siveltimet, maalit, vettä, paperia, cd-soitin ja cd-levyjä. Värien kuulemiseen tarvitset erivärisistä paperisuikaleista nidotut viuhkat, soittimia, cd-soitin/cd-levyjä.

Huom: Muista sanoa lapsille, että ottavat seuraavalle kerralle musiikkia mukaan levyraatia varten.

## 11 Levyraati

Tavoitteena on ymmärtää, että jokaisella on oma musiikkimaku eikä siitä voi kiistellä

### Teeman käsittely:

Jokaisella on omanlaisensa musiikkimaku, eikä siitä voi kiistellä. Toisten mielipiteitä tulee arvostaa. Samoista musiikkikappaleista ei tarvitse tykätä. Pisteytys 1-5 tai hymiöillä =), =/, =( Erilaisia teemoja levyraatiin: klassinen musiikki, instrumentaalimusiikki, joululaulut, lastenlaulut, lempibändi, oma idoli, tanssimusiikkia ym. Raikuvat aplodit voittajalle!

Tarvittavat välineet: cd-soitin, lasten tuomat cd:t, ohjaajan cd:t, pisteytyskortit/kuvakortit.

**Huomioitavaa:** Seuraavalla kerhokerralla nyyttikestit. Muistuta kerholaisia, että tuovat ensi kerralle herkkuja max. 5 eurolla. Sopikaa alustavasti kuka tuo mitäkin, ettei kaikki tuo suklaata.

## 12 Vappu ja nyyttärit

Tavoitteena on valmistaa vapunviettovälineet ja viettää yhteinen vappujuhla.

### Teeman käsittely:

Tehdään naamarit, vappuhiiskat tai hattu. Naamarin pohjaksi tarvitaan kartonkia, huiskiin silkkipaperia ja hatun pohjaksi voi pyöryttää kartongista. Koristeina voidaan käyttää erilaisia kierrätysmateriaaleja.

Nyyttärit - Kaikki osallistujat tuovat sovitusti saman verran jotain seuraavista: vihanneksia (porkkanaa, kurkkua, paprikaa..), hedelmiä (omenaa, banaania, päärynää..), suolaista (sipsejä, popcornia, prinssinakkeja..), makeaa (keksejä, karkkia, suklaata..) Juomaksia mehua tai limpparia.

Loppuleikille ei välttämättä jää aikaa. Tarvittaessa voidaan pitää pidempi kerhokerta, mutta siitä on informoitava vanhempia ja tilan omistajaa ennakoon.

## 13 Kokkikerho

Tavoitteena on tutustua aistien avulla ruokamaailmaan (haju, maku, kuulo, tunto, näkö).

Alkuleikiksi joko joku alussa kerrotuista tai hedelmäsalaatti: Leikin vetäjä valitsee ryhmän koosta riippuen 3-5 hedelmää, esimerkiksi omenan, banaanin ja päärynän. Tämän jälkeen leikkijät jaetaan hedelmäryhmiin. Leikkijät istuvat ringissä jossa on yksi tuoli vähemmän kuin leikkijöitä yhteensä. Ringin keskellä oleva henkilö, esimerkiksi leikinvetäjä, sanoo jonkun hedelmän nimen, jolloin kyseiset hedelmät vaihtavat paikkaa keskenään mahdollisimman nopeasti. Hän voi sanoa myös ”hedelmäsalaatti”, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa. Vetäjä yrittää päästä istumaan jollekin vapautuneelle paikalle. Ilman istuinpaikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle.

### Teeman käsittely:

Laittakaa valitut tuoksut purkkiin ja tehkää niiden kansiin pienet reiät (tai raottakaa varovasti tuoksuttelua varten). Ruoka-aineet pilkotaan laseihin ja tarjotaan makupaloina hammastikuista. Kuunneltavat tavarat piilotetaan esim. tyynyliinan sisään tai äänet tehdään esim. pöydän takana piilossa. Tunnustella voi esimerkiksi: kaveri koskettaa höyhenellä tai tavarat ovat suljettavassa pussissa.

Huomioitavaa – pilttipurkkeja tms., joiden sisään laitetaan vanua ja sen sisään mausteita tms, silmille huiveja tai omat pipot, hammastikkuja.

- haista esim. kaneli, pippuri, sipuli, salmiakki..
- maista esim. aurajuusto, tuore ananas, ruisleipä..
- kuuntele esim. muovipussi, sakset, kivet, veden lorina..
- tunto esim. höyhen, villalapanen, hiekka, hamahelmet..

Lisää kokkikerhojuttuja [www.sapere.fi](http://www.sapere.fi)

**Huomioitavaa:** seuraavalla kerhokerralla kevään perinteisiä leikkejä ulkona!

## 14 Perinneleikit pihalla

Tavoitteena on tutustua erilaisiin kevään perinteisiin liikuntaleikkeihin ulkona.

### Perinneleikit:

#### NS-piilo (Ruotsalainen piilo)

Käänteinen Piilos-leikki. NS-Piilossa yksi leikkijöistä menee piiloon ja kaikki etsivät häntä. Kun joku pelaajista löytää piilossa olijan, hän menee itsekin samaan piiloon, kunnes lopulta kaikki pelaajat ovat samassa piilossa. Vaihtakaa ensimmäistä piiloon menijää.

#### 10-tikkua laudalla

Leikkijöiden määrä: vähintään 4–6. Tarvittavat välineet: 10 tikkua, lauta, kalikka laudan alle  
Asetetaan 10 tikkua laudalle, valitaan yksi tikuttajaksi eli etsijäksi. Joku polkaisee lautaa niin, että tikut lentävä mahdollisimman pitkälle ja hajalleen. Tikuttaja käy keräämään tikkuja, muut menevät piiloon. Kerättyään tikut laudalle etsijä huutaa: 10 tikkua laudalla! ja rupeaa etsimään. Löydetyt huudetaan pois laudan luona olevaan ”pesään”. Joku leikkijöistä yrittää huomaamattomasti pelastaa nähdyt ”pesässä” olevat. Pelastus tulee, jos leikkijä ehtii polkaista laudalta tikut ja huutaa: 10 tikkua laudalta! Kaikki menevät taas piiloon ja etsijä kerää tikut ja leikki jatkuu kuten alussa. Kun kaikki on löydetty ”pesään”, joutuu ensimmäiseksi löydetty tikuttajaksi eli uudeksi etsijäksi.

#### Kirkonrotta

Leikkijät valitsevat keskuudestaan lorulla rotan. Rotta Kääntyy kasvot seinään päin, muut leikkijät asettuvat piiriksi hänen ympärilleen. Joku pistää rottaa sormella selkään. Nyt rotta kääntyy, silmäilee leikkijöitä, joista yksi kysyy: Kuka? Rotta koittaa arvata, kuka pisti häntä selkään ja arvaa esim. Juha.

Juha: Onko totta?

Rotta: Niin totta kuin kirkonrotta.

Juha: Määrää matka.

Rotta: Kaksi kertaa talon ympäri juosten.

Juha ei ollut pistänyt sormella rottaa, joten hän vastasi: Ala mennä. Jos pistäjä olisi ollut Juha, Juha olisi lähtenyt kiertämään taloa. Rotan kiertäessä muut menevät piiloon. Kierrokset tehtyään rotta huutaa: Rotta on kotona! Sitten hän aloittaa piiloutuneiden etsimisen. Nähdessään jonkun rotta juoksee aloituspaikalle, lyö seinään ja huutaa: Pekka rotta! Mutta jos Pekka ehtii ensin, hän saa huutaa: Oma rotta! Se, jonka nimen rotta saa huudetuksi ensin jää seuraavalla kerralla.

Eräessä muunnoksessa viimeisellä piilossa olijalla on mahdollisuus ehtiessään ensin pelirinkiin huutaa: Oma rotta, muut pelastettu. Tällöin sama rotta joutuu jäämään uudestaan ja kaikki jo löydetyt pelastuvat piiloutumaan uudestaan.

**Mölkky** – perinteinen heittopeli. Säännöt: Mölkky - Pelissä heittää 2 x 4 osallistujan joukkue.

Heittojärjestys arvotaan. Keiloista muodostetaan tiivis rypäs 3 metrin päähän heittopaikasta. Mölkky heitetään aina alakautta. Keilaa ei lueta kaatuneeksi, jos se nojaa vähänkin toiseen keilaan tai mölkkyy.

Heiton jälkeen keilat nostetaan pystyyn kaatumapaikalleen. Jos yksi keila kaatuu, niin heiton pistemäärä on

keilan numero. Kun kaatuu useampia, niin heiton pistemäärä on kaadettujen lukumäärä. Jos joukkue jää kolmella peräkkäisellä heittokierroksella ilman pisteitä, joukkue häviää ottelun. Peli päättyy, kun ensimmäinen joukkue saa tasan 50 pistettä. Jos pistemäärä menee yli, niin joukkue palaa 25 pisteeseen. Pelin vetäjä tekee aloituspakan, hoitaa tulosten kirjaamisen, pitää huolta oikeasta heittojärjestyksestä ja nostaa kaatuneet keilat.

### **Tarvittavat välineet:**

10-tikkua laudalla: 10 tikkua, lauta, kalikka laudan alle, jos pelataan Mөлккү niin Mөлккүpeli.

**Huomioitavaa:** Seuraavalla kerhokerralla jälleen ulkona urheillen!

## **15 Perinneleikit pihalla ja mөлккүturnaus**

Tavoitteena on lähteä iloisin mielin kesälomalle.

Nippon hai, Ihmispiano, Eläinpiiri

Hassut urheilulajit

- kolikkokisa: tyhjä saavi, lasimuki, kolikko

Laita saavi täyteen vettä ja upota lasimuki saavin pohjalle. Yritä pudottaa kolikko veden alla olevaan mukiin.

- käsilaukunheitto

Tavoitteena heittää käsilaukkua mahdollisimman pitkälle. Jokainen kilpailija suorittaa ensin kolme heittoa. Tämän jälkeen 12 parhaan tuloksen saavuttanutta suorittaa vielä kolme lisäheittoa. Voittajaksi julistetaan se, joka on suorittanut pisimmän heiton.

- reinon/ainonheitto

Tavoitteena heittää reinoa/ainoa mahdollisimman pitkälle. Jokainen kilpailija suorittaa ensin esimerkiksi kolme heittoa. Tämän jälkeen parhaat tulokset saavuttaneet (esim. kolmannes kerholaisten määrästä) suorittaa vielä kolme lisäheittoa. Voittajaksi julistetaan se, joka on suorittanut pisimmän heiton.

**Tarvikkeet:** tyhjä saavi, lasimuki, kolikko

Käsilaukku

Aamutossu (reinot, ainot)

Jos aikaa on, voidaan pelata mөлккүturnaus. Mөлккүpeli voi venyä lapsille pitkäksi, sääntöjä voi modifioida esimerkiksi siten, että joukkue heittää mөлккүkeiloja numerojärjestyksessä rivistä nurin. Jos kaataa väärän, ei palata alkuun, vaan nostetaan väärä numero pystyyn. Mөлккү säännöt edellä.

Hyvää kesälomaa – muista kertoa viimeisellä kerralla jos on jo tiedossa, että kerho jatkuu syksyllä tai miten kerhon alkamisesta syksyllä viestitään.

**Tämän materiaalin tuottamiseen ovat osallistuneet:**

Marita Kumar, Otto Keramaa, Leila Kinnunen, Sari Pakkanen, Riikka Särkkä, Jarmo Tupasela

**Lisätiedot:**

Suomen Nuorisoseurat ry

[info@nuorisoseurat.fi](mailto:info@nuorisoseurat.fi)

**Materiaali on vapaasti käytettävissä ja hyödynnettävissä.**

