



Leikitä lapsia luovasti



Nuorisoseurat



Leikitä lapsia luovasti

Leikitä lapsia luovasti on Nuorisoseurajärjestön oma toimintamuoto alle kouluikäisille lapsille.

Toimintamuoto yhdistelee musiikkia, liikuntaa, tanssia ja eläytymistä. Toiminnot tukevat lapsen luontaista luovuutta leikkien ja harjoitteiden kautta. Mielikuvituksen käyttö on keskeistä toiminnassa. Pienten alle 6-vuotiaiden lasten ohjaaminen vaatii ohjaajalta herkkyyttä ja kykyä innostavaan ja eläytyvään yhteistyöhön lasten kanssa. Ohjaajalla tulee olla kyky hypätä mukaan lasten mielikuvitusmaailmaan.

Koulutuksen tarkoituksena on antaa ohjaajalle pohjatuntemus pienen lapsen kehityksestä, lapsen mielikuvituksen ja osallisuuden tukemisesta ja vahvistamisesta sekä lapsiryhmän ohjaamisesta sekä aineistoa tuntisuunnitelmien tekoon. Koulutuksessa hyödynnetään Tempoa Tenaviin toimintaan tehtyjä leikkejä, harjoitteita, musiikkia sekä kuvakortteja. Lisäksi toiminnassa käytetään asentokortteja sekä kettukortteja, joissa on erilaisia kansantanssissa käytettyjä yleisiä muotoja. Asento- ja kettukortit löytyvät tämän oppaan lopusta.

KOULUTUKSEN TAVOITTEET

Koulutuksen tavoitteena on antaa virikkeitä ja leikkivinkkejä alle kouluikäisten lapsiryhmien ohjaamiseen. Koulutus on suunnattu ohjaajille, joilla on jonkinlaista kokemusta lapsiryhmien ohjaamisesta. Tarkoituksena on rakentaa ohjaajuutta tukeutuen ohjaajan aikaisempiin tietoihin ja taitoihin.

Koulutuksen aikana käydään runsaasti läpi leikkejä ja lauluja sekä mielikuvituksen käyttöä ohjaustilanteessa, joiden avulla on mahdollisuus toteuttaa monipuolista toimintaa. Koulutuksessa harjoitellaan myös leikkien tekemistä kuvakorttien avulla. Koulutuksen tueksi tehty materiaalipaketti mahdollistaa toiminnan ohjaamisen materiaalin pohjalta.

KOULUTUKSEN SISÄLLÖT:

Avaruusleikit

Peikkoleikit

Merirosvoleikit

Oppaan sisällöstä ja materiaaleista vastaa Pirita Laiho.

Iloa ja heittäytymistä yhteisiin leikkihetkiin!



Peikkoleikit

Peikkolämmittely | D1

Peikkoliikkeen siirto. Seistään piirissä ja jokainen vuorollaan tekee oman peikkoliikkeen, jonka muuta toistavat tai johon yhtyvät. Hetken päästä vuoro annetaan seuraavalle.

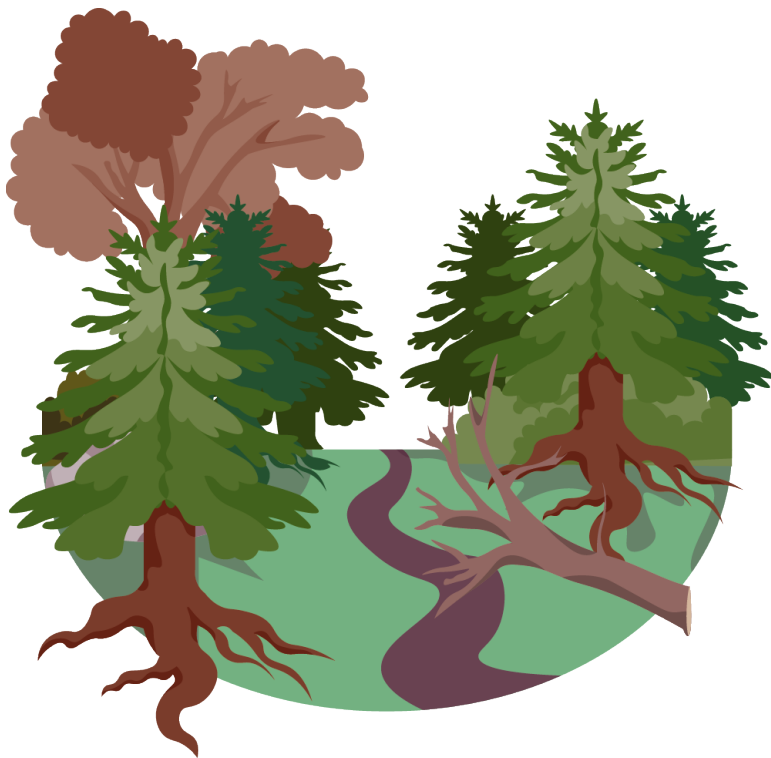
Osallistujat keksivät erilaisia peikkoliikkeitä, joilla voidaan lämmitellä. Miten peikon jalat lämpiävät, miten peikon kädet tai sormet, entäpä posket, nenä tai häntä? Taustalla voi soida musiikki, mutta se ei ole välttämätöntä. Tärkeää on, että jokainen saa näyttää oman liikkeensä, jonka muut toistavat, vaikka sitten hypittäisiin koko kierros.



Vinkki: Apuna voidaan käyttää asentokortteja ja osallistujat voivat keksiä siihen liikkeit yhdessä.

Vinkki: Käytä piirin muodon hahmottamiseen Kettukorttia

Vinkki: Voidaan leikkiä myös liikkuen jonossa, seuraa ykköspeikkoa!



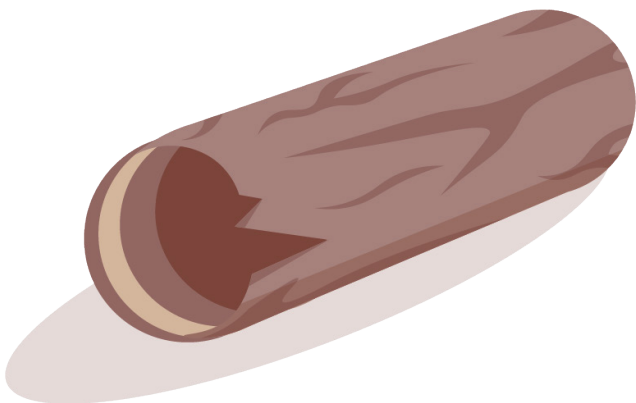
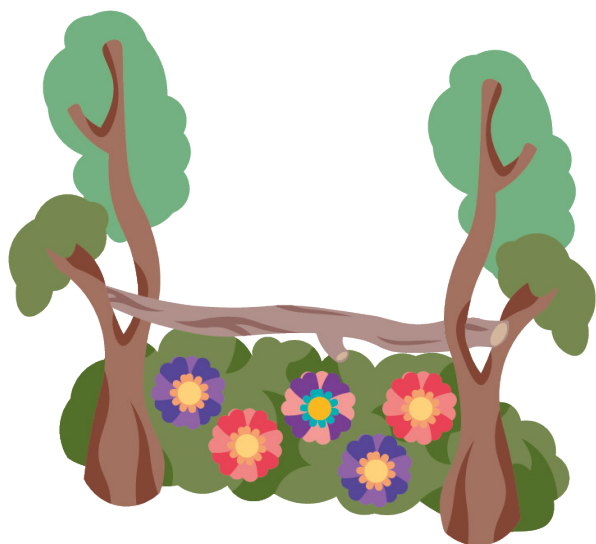
Metsäretki | D2

Lähdetään osallistujien kanssa metsäretkelle. Kiivetään kiven ja kantojen yli, mennään oksien yli ja ali. Mitä tapahtuu, jos oksat raapii. Välillä kävellään käpyjen yli ja yhtäkkiä ollaankin suossa. Suosta pois tullessa levähdetään hetki ja katsellaan taivaalle, mitä yläpuolella näkyy?

Tässä harjoitteessa on tärkeää ohjaajan oma eläytyminen ja tarinan kerronta *"metsässä"*

Keskittymisharjoitus: Voidaan tehdä yhdessä myös metsän ääniä. Laitetaan silmät kiinni, ja kuunnellaan mitä metsästä kuuluu. Suhiseeko tuuli, miltä puro kuulostaa, laulaako joku lintu? Ääniä voi tehdä suulla, keholla ja esim sormilla/käsillä lattiaan.

Vinkki: Jutelkaa ensin osallistujien kanssa, millainen on metsä, mitä siellä näkyy, mitä kuuluu. Onko vuodenajoilla väliä, millainen metsä on talvella, kesällä tai syksyllä? Voitte myös keksiä matkalla, kun retki on jo käynnissä, asioita, mitä näkyy tai kuuluu ja miltä ne tuntuvat jalan alla, miten asiaan tulisi metsässä suhtautua.



Peikkojen temppuilurata | D3

Tarvikkeet: Patjoja ja mahdollisuuksien mukaan pitkä, matala penkki, taustalla voi olla musiikkia

Tehdään temppurata, jota osallistujat kiertävät omaan tahtiin.

Temppuradassa voi olla:

- kuperkeikan teko (*huom! muista tarkentaa leuka rintaan*)
- kierintä tukin lailla lattialla patjalla, kädet pitkänä pään yläpuolella
- penkin yli hyppyjä tai jos ei ole penkkiä, niin pupun loikat (*jos on vanteita tai muuta, niin voi tehdä pupun loikkaradan*)
- karhukävely
- tasapainoliike, esim
 - pelkkä peppu lattiassa,
 - yhdellä jalalla seisominen ja pysyminen siinä (*jos helppoa, niin tee silmät kiinni*)
 - vaaka molemmilla jaloilla ja pysyminen siinä
 - oma tasapainoliike yhdellä jalalla
 - tässä voi käyttää hyödyksi myös asentokortteja
- yhdellä jalalla hyppely paikasta toiseen (*kinkkaus*)
- jos tilassa on puolapuut tai jokin muu, mihin voi kiivetä, kiipeäminen
- joku hassutteluliike, esim **"hännän"** (*pepun*) pyöritys samalla tehden hassuja ilmeitä
- tasapainokävely eli kädet ylhäällä kävellään varpaillaan viivaa pitkin
- sivulaukka tai hyppyaskel



Mörrimöykyn kolossa tanssi | D4

Musiikki: Säv ja San Marjatta Pokela

Leikkiohje – Mukaellen Mari Lehikoisen alkuperäiskoreografiaa Apuna kuvioden hahmottamisessa voi käyttää kettukortteja

Musiikki löytyy Tempoa tenaviin CD-levyltä tai nuorisoseurojen vuosiohjelmasta vuodelta 2003

Intro (4 tahtia)

1. vuoro

*"Mörrimöykyn kolossa, kolossa,
kolossa on lahokantokatto,"*

piiri myötäpäivään

Kävellään piirissä kädet käsissä myötäpäivään. (tahdit 1–4)

"lahokanto, lahokanto, lahokantokatto."

tasahyppy

Hypitään tasahyppyjä paikallaan piirissä. (tahdit 5-6)

*"Seinät ovat sammalta, sammalta,
sammalta ja niittyvillamatto,"*

piiri vastapäivään

Kävellään piirissä kädet käsissä vastapäivään. (tahdit 7-10)

"niittyvilla, niittyvilla, niittyvillamatto."

tasahyppy

Hypitään tasahyppyjä paikallaan piirissä. (tahdit 11–12)

Välike 1–4

jamittelua

Mörrimöykkyjen hyppelyä ja jamittelua omalla paikalla 16 iskun ajan.

2. vuoro

*"Mörrimöykyn heimolaiset, heimolaiset,
heimolaiset hervottomat hupsut,"*

keskustaan ja ulos

Kävellään 8 askelta kohti keskustaa ja peruutetaan ulos 8 askelta. (1–4)

"hervottomat, hervottomat, hervottomat hupsut."

niiaus/kumarrus

Niiaillaan ja kumarrellaan muille piirissä oleville. (5–6)

*"Hörökorvat kaikilla, kaikilla, kaikilla
ja hännänpäässä tupsut,"*

keskustaan ja ulos

Kävellään uudelleen piirin keskustaan ja takaisin. (7–10)

*"hännän päässä, hännän päässä,
hännän päässä tupsut."*

pepun pyöritys

Pyöritellään peppua villisti, kuten jos siinä olisi häntä. (tahdit 11–12)

Välike 1–4

jamittelua

Mörrimöykyt hyppelevät ja jamittelevat omalla paikalla 16 iskun ajan.

3. vuoro

*"Mörrimöykyn kolossa, kolossa,
kolossa on turvallinen olla,"*

paripyörintä mp

Kävellään pareittain kädet käsissä myötäpäivään paikallaan ympäri. (1–4)

"turvallinen, turvallinen, turvallinen olla."

käsien heilutus

Heilutellaan parin kanssa käsiä yhdessä alaviistossa vasemmalle ja oikealle. (5–6)

*"Pienet saavat piehtaroida, piehtaroida,
piehtaroida peikon permannolla"*

paripyörintä vp

Kävellään kädet käsissä parin kanssa vastapäivään.

": permannolla, permannolla, peikon permannolla. :."

pannukakkukäännös

Tehdään pannukakkukäännös eli pareittain pidetään kädet käsissä ja käännetään kädet pään yli toiselle puolelle, kääntyen parin kanssa mukana. (7–12)

Lopuksi kierimistä ym. piehtarointia musiikin

piehtarointia maassa

loppumiseen asti. Musiikin loputtua jäädään aivan liikkumattomina maahan.



Peikkoloruttelu | D5

Istutaan maassa, jalat suorana. Isommat voivat myös seistä.
Opetellaan loru ja liikkeet. Sen jälkeen voidaan tehdä loru ja leikki hitaasti, nopeasti, pienesti ja isosti.

Miksi itket peikko rukka
Onko sulla risa sukka
vaiko tukka takussa
polvet ihan ruvella
Masu täynnä marjoja
hymykuopat poskilla
Kyynärpäissä paikkoja
sormet ihan solmuilla

silitetään omia poskia
silitetään omia varpaita
silitetään omaa päätä
silitetään omia polvia
taputetaan vatsaa
taputetaan poskia
taputellaan omat kyynärpäät
pyöritetään sormia toistensa
lomitse

Loru: Pirita Laiho

Lopuksi voidaan yhdessä jutella, miksi peikolla oli paha mieli ja mitä voidaan tehdä, jotta peikolle tulisi parempi mieli.

Rummutusta | D6

Musiikkina voi käyttää esim. Peltirännin peikkopoika – Soili Perkiö

”Peltirännin peikkopoika rännirumpuun rummuttaa :.”

”Rum Rum rummuttaa, rum rum rummuttaa :.”

Loru/Sanat: Hannele Huovi

Tarvikkeet, jos halutaan: Voi käyttää esim ämpäreitä, rumpuja, kapuloita, erilaisia rasioita tai pintoja jne

Kokeillaan rummuttaa eri kehon osilla tai eri asioita/soittimia. Miten rummutetaan jaloilla, miten käsillä, miten sormilla. Millainen ääni mistäkin lähtee. Välillä voidaan liikkua ja palata taas rummutamaan. Osataanko rummuttaa eri rytmeillä, tasaisesti tai sanarytmiin?





Peikkoparit | D7

Pienet leikkijät: Laitetaan musiikkia soimaan ja kaikki liikkuvat ensin itsekseen. Kun musiikki pysähtyy, kaikki etsivät itselleen parin. Kun kaikki ovat löytäneet parin, voi musiikki alkaa alusta, ja liikutaan taas yksin.

Vinkki: Ohjaaja voi antaa pareille tehtäviä; menkää istumaan selät vastakkain, laittakaa 8 sormeaa yhteen, seiskää selät vastakkain, laittakaa jalkapohjat vastakkain, tehkää yhdessä portti jne.

Vinkki: Parin löytämiseen voi myös antaa vinkkejä. Etsi pari, jossa on samaa väriä vaatteissa. Etsi pari, jolla on saman pituiset/väriset hiukset. Etsi pari läheltä/kaukaa jne.

Vinkki: Mukana voi olla iso peikko (*ohjaaja*), joka kaappaa leikkijöitä omaan koloonsa musiikin pysähdyttyä. Parit toimivat turvana. Eli leikki voi toimia hipan lailla, jossa iso peikko siirtää leikkijöitä omaan pesäänsä.

Isommat leikkijät: Muodostetaan leikkijöistä pareja. Yksi leikkijä on ilman paria, joka tanssii keskellä (*ohjaaja*). Musiikin soidessa kaikki liikkuvat/tanssivat piirissä pareittain, kun musiikki pysähtyy, jokainen etsii itselleen uuden parin. Keskellä ollut tanssija yrittää etsiä itselleen parin, jolloin uusi leikkijä jää keskelle tanssimaan.

Vinkki: Musiikin aikana leikkijät voivat liikkua musiikin tahtiin eri lailla, kuten hyppyaskeleella, laukka-askeleella, sivuaskeleella, varpaillaan, kantapäillään, mahdollisimman isosti, mahdollisimman pienesti myös eri eläinten liikkumatapoja voi kokeilla.

Iso Peikko | D8

Leikin tavoite: Keskellä olija on "Iso Peikko", joka yrittää saada kaikki leikkijät kiinni

Leikin turvapaikat: Vastakkaiset seinät salissa tai viivat maassa

Leikin kulku: Leikkijät seisovat salin toisessa laidassa. Keskellä oleva henkilö huutaa, kuka pelkää Isoa Peikkoa? Leikkijät juoksevat salin toiseen päähän, ja keskellä olija yrittää saada leikkijöitä kiinni. Jos leikkijäitä jää kiinni, tulevat he ottamaan Ison Peikon kanssa keskelle kiinni muita leikkijöitä. Leikki loppuu, kun kaikki leikkijät on saatu kiinni.



Peikkoliikkuminen | D9

Liikutaan esim salin seinältä toiselle tai muu merkitty reitti

Ohjaaja huutaa keskellä: Tulkaapas pikkupeikot tänne?

Lapset vastaavat: Millä tavalla?

Ohjaaja kertoo: Peikkomaisesti hiipien

Lapset: Liikkuvat paikasta toiseen peikkomaisesti hiipien

Leikki alkaa alusta, kun viimeinenkin on saavuttanut määränpään.

Ohjaaja voi keksiä muutaman ensimmäisen liikkumistavan ja sen jälkeen voi halukkaat lapset vuorollaan tulla keksimään, miten liikutaan paikasta toiseen.





Loppurentoutus | D10

Maataan selällään lattialla. Valoja voi himmentää, jos se on mahdollista. Kuunnellaan rauhallista musiikkia. Kokeillaan, miten kädet liikkuvat vielä viimeiset tahdit tunnilla. Kädet rauhoittuvat. Kokeillaan, miten jalat tanssivat vielä viimeiset tahdit tunnilla, jalat rauhoittuvat. Miten napa ja vatsa liikkuvat, napa ja vatsa rauhoittuvat. Miten nenä, posket ja kasvot liikkuvat viimeiset hetket, kasvot rauhoittuvat. Kuunnellaan hetki vielä musiikkia ihan paikallaan.

Palautteen kerääminen

Ennen rentoutusta ohjaaja voi kysyä osallistujilta palautetta tunnistä. Esim kuinka kivaa oli? Opitko jotain uutta? Mitä tykkäsit tästä leikistä (näytetään esim korttikuvaa) jne.?

Palaute voidaan rakentaa liikennevalomalliin eli tilassa on yksi punainen, yksi keltainen ja yksi vihreä paperi/emoji/merkkipaikka. Osallistujat menevät aina sen merkin luokse, mitä pitivät mistäkin asiasta.

Kysymys: Nauroitko tällä tunnilla?

Vihreä: nauroin paljon, keltainen: nauroin, punainen: ei nauranut

Kysymys: Mitä tykkäsit Peikkoloruttelusta (näytetään kuvaa)?

Vihreä: tykkäsin paljon, keltainen: tykkäsin, punainen: en tykännyt