

## Leikkien Liikkuu ja Oppii Huomaamatta,

Perinneleikit ry

Leikki-innovaattori, Isa Pelto



### Pommi

Ollaan piirissä. Yksi menee piirin keskelle ottaen ”pommin” (pallo tai vastaava) mukaansa. Keskellä oleva leikkijä miettii numeron (virittää pommin) 0-20 välillä ja heittää pommin jollekin piirissä. Pommin vastaanottaja sanoo ”nolla”, jonka jälkeen hän välittää pallon vieressään olevalle leikkijälle, joka sanoo puolestaan ”yksi”, seuraava ”kaksi”... Näin jatketaan, kunnes keskellä olijan valitsema numero sanotaan ääneen, jolloin pommi räjähtää ja keskellä olija sanoo ”PUM!”. Leikkijä, jonka kädessä pommi räjähtäessään on, menee keskelle, päättää uuden numeron ja uusi kierros voi alkaa. Leikkiä voi myös siten että lasketaan 20 alaspäin.

Variaatioita:

- Tasaluvut
- Kertotaulut
- Numerot vieraalla kielellä

### Kilpajuoksu piirin ympäri 1

Seistään piirissä parit seläkkäin yksi kylki kohti keskustaa. Pariton leikkijä seisoo keskellä. Jokaiselle parille annetaan yksi numero, jonka he asettavat maahan molempien näkyville. Keskellä olija sanoo laskutoimituksen, jonka vastaus on jokin maassa näkyvä luku. Se leikkijäpari, jonka numero on laskutoimituksen vastaus, lähtevät juoksemaan piirin ympäri eri suuntiin, jonka aikana keskellä olija menee tyhjälle paikalle odottamaan läpsyä. Ensimmäisenä läpsyn antanut saa jäädä paikalleen ja vasta toisena saapunut siirtyy piirin keskelle. Numeroiksi voidaan sopia vaikka tiettyjen kertotaulujen luvut.

### Kilpajuoksu piirin ympäri 2

Seistään piirissä parit seläkkäin yksi kylki kohti keskustaa. Pariton leikkijä seisoo keskellä/ piirin ulkopuolella ja päättää kategorian (joku kertotaulu (matematiikka), verbit/ substantiivit (äidinkieli), eläimet/värit (vieras kieli). Leikkijä kulkee piirissä ja sanoo jokaisen parin kohdalla kategoriaan liittyvän asian. Kun siltä tuntuu, leikkijä sanookin kategoriaan kuulumattoman asian, jolloin leikkijät lähtevät juoksemaan piiriä ympäri vastakkaisiin suuntiin. Kiertäjä siirtyy tyhjälle paikalle odottamaan läpsyä. Ensimmäisenä läpsyn antanut saa jäädä paikalleen ja toisena saapunut siirtyy kiertäjäksi.

### Kymppiparihiivintä

Oppilaat seisovat viivalla. Yksi oppilaista menee opettajan kanssa noin 10m päähän ja kääntää selkensä. Viivalla olijat näyttävät sormillaan 1-5 ja viivalla olija sanoo luvun väillä 5-9. Mikäli oppilaan arvaama ja toisen sanoma luku muodostavat 10-parin, saa oppilas ottaa arvaamansa luvun verran jalanmittoja kohti lukujen lausujaa.

# Lounais-Suomen Liikkuva koulu ja opiskelu -seminaari 30.10.2019

## Kertotauluhiivintä

Oppilaat seisovat viivalla. Yksi oppilaista menee opettajan kanssa noin 10m päähän ja kääntää selkensä. Viivalla olijat näyttävät sormillaan 2-10 ja viivalla olija sanoo luvun, joka kuuluu johonkin 2-10 kertotauluun. Jos luku kuuluu siihen kertotauluun jota oppilas arvasi, saa hän lähestyä kertotaulun verran jalanmittoja kohti lukujen lausujaa.

## Sanasampo alkuäänteillä

Alkuäänteillä leikittävä väriä muistuttava leikki. Kirjaimina voivat toimia A, I, O, L, T, V, H... kaikki kirjaimet, jotka saa käsillä muodostettua. Ensin sovitaan 3 kirjainta, jotka ovat leikissä mukana (I, O, T). Opettaja menee tilan toiseen päähän ja sanoo KIRJAIN, jolloin kaikki tekevät käsillään jonkun sovituista kirjaimista. Seuraavaksi opettaja sanoo sanan ja sanan alkaessa valitsemallasi kirjaimella, saat ottaa askeleen eteenpäin. Huijaamisesta joutuu palaamaan alkuun. Ensimmäinen opettajaan koskeva pääsee sanomaan sanoja selkä muihin päin (opettaja jää avuksi ja näkee muut leikkijät).

## Sanasampo sanaluokilla

Sama kuin yllä, mutta oppilaat arvaavat V=verbi, A=adjektiivi, S=substantiivi. Arvatessaan oikein saa ottaa esimerkiksi yhden tasaloikan eteenpäin. Liikkumistapaa kannattaa varioida.

## Lähetti

Oppilaat jaetaan noin viiden hengen ryhmiin ja valitsevat joukostaan lähetin. Joukkueiden lähetit siirtyvät kauemmaksi ja sopivat keskenään jonkin sanan (esimerkiksi reppu, juosta, keltainen) toisten arvattavaksi. Seuraavaksi he jakaantuvat eri joukkueisiin, kukaan ei siis menen omaan joukkueeseensa. Vastakkaisen joukkueen edustajat yrittävät kysymyksin selvittää mitä lähetit ovat sopineet. Lähetit vastaavat kysymyksiin joko ”kyllä”, ”ei” tai ”en tiedä”. Ensimmäisenä oikein arvannut joukkue saa pitää kaikki lähetit.

Lähettien sanoma voi olla tietyn kategorian sana tai laskutoimitus oppitunnista riippuen. Leikki toimii myös esim. ruotsin tai englanninkielen tunnilla.

## Hedelmäsalaatti

Oppilaan seisovat piirissä ja jokaisen kohdalle laitetaan kuva/väri/kirjain/numero riippuen siitä mitä harjoitellaan. Tässä esimerkissä opetellaan värejä englanniksi. Piirissä on 3 väriä: red, green ja blue. Piirin keskellä seisoo yksi leikkijä ilman paikkaa, joka sanoo yhden värin, esimerkiksi red, jolloin kaikki punaisen merkin kohdalla seisovat vaihtavat paikkaa. Keskellä olija menee vapaaseen paikkaan, jolloin joku muu jää ilman paikkaa ja sanoo seuraavan värin. Värejä voi sanoa enemmän kerrallaan. Sanalla COLOURS kaikkien tulee vaihtaa paikkaa.