RADAT JA ERILAISET KISAILUT 1 / 1

1. RADAT

HARJOITTEEN KULKU:

Radat voivat olla millaisia tahansa, millä alueella tahansa. Hyödynnä kartioita, tötteröitä, maaleja, jäätussia, pehmolaitoja yms. Laita lapset menemään yli, ali, välistä, polviltaan, pyörähtämään 360 astetta - mitä ikinä keksitkin! Lapset voi ottaa myös mukaan radan suunnitteluun ja ainakin radan purkamiseen. Rata voi päättyä maalintekoon ja siinä on myös hyvä hetki opettaa vaikka rinkulan kohottamista.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Muokkaa radan haastavauutta ja pituutta ryhmän taitotason mukaan. Radat voidaan tehdä ilman mailoja tai mailojen kanssa. Rata on loistava leikinomainen tapa lapselle oppia esimerkiksi eri tavoilla luistelua, kehonhallintaa ja laukomista. Rata voi olla usemman kerran samanlainen, jotta lapset oppivat sen sisältämiä taitoja. Pyri rakentamaan rata esim. alkuhippojen aikana.

2. RINKULAROSVO

HARJOITTEEN KULKU:

Jokaisella lapsella on maila ja rinkula. Ohjaaja menee leikin alussa alueen keskelle ja huutaa ”kuka pelkää rinkularosvoa”. Lapset yrittävät päästä ohjaajan ohi alueen toiseen päähän. Jos rinkula saadaan pois niin lapsesta tulee rosvo ja hän siirtyy keskelle rosvoksi.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Ohjeistetaan ja näytetään mailaote. Lapsia voi lennosta käydä myös auttamassa mailaotteen kanssa. Opetetaan lapsia oikeaoppiseen rinkulan poisottamiseen ilman kaveriin ”törmäämistä”.

VARIAATIO

Kokeile rinkularosvoa jatkuvana, jolloin leikissä luistelee pelaajia eri suuntiin. Leikin alussa lapset lähtevät samaan aikaan liikkeelle samalta laidalta ja ohjaajat yrittävät ottaa rinkuloita pois. Leikissä ei huudeta mitään, vaan kun lapset pääsevät alueen toiseen päähän, niin saavat he heti lähteä uudelleen liikkeelle. Jos rinkula saadaan pois, niin lapsi liittyy tällöin ohjaajien seuraan ottamaan rinkuloita pois. Sopivassa kohdassa ohjaaja voi käydä heittämässä alueelle ”vapaita” rinkuloita, jolloin lapset pääsevät takaisin suojaamaan rengasta, kun löytävät itselleen “irtorenkaan”. Leikki päättyy kun kaikilta on saatu rinkulat pois.

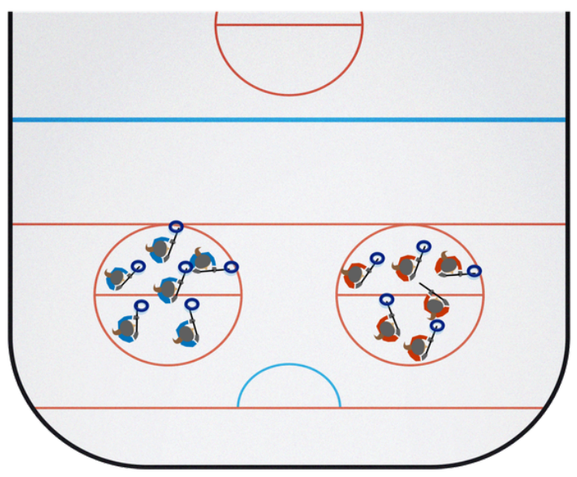
3. RINKULAROSVO YMPYRÄSSÄ

HARJOITTEEN KULKU:

Jokaisella lapsella on maila ja rinkula. Leikin alussa käydään lasten kanssa läpi alue, jonka sisällä pitää pysyä. Leikissä ei huudeta mitään vaan leikki alkaa ohjaajan ohjeesta. Ohjaaja voi olla ensimmäinen kenellä ei ole rinkulaa ja lähtee ottamaan muilta pois. Kun rinkula saadaan pois tulee lapset auttamaan ohjaajaa.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Käy läpi mailaote ja ohjeista oikeaoppiseen rinkulan poisottamiseen. Pidä huoli turvallisuudesta, kun leikki on lopussa ja kaikki yrittävät ottaa yhdeltä lapselta rengasta pois. Rajaa lasten määrä per ympyrä sopivaksi. Jos mahdollista, niin taitotasot olisi hyvä olla suht samantasoiset.



4. KUKKULAN KUNINGAS

HARJOITTEEN KULKU:

Kaikilla on maila ja rinkula. Alueeksi rajataan ympyrä ja ympyrään esim 2 pelaajaa per joukkue. Lapsi yrittää samaan aikaan suojata omaa rinkulaa ja ottaa vastustajan pelaajilta rinkulaa pois ja ulos alueelta. Jos lapsen rinkula saadaan pois ja menee pois alueelta, niin lapsen tulee luistella ympyrä kaksi kertaa ympäri, hakee rinkulan ja pääsee sitten takaisin mukaan.

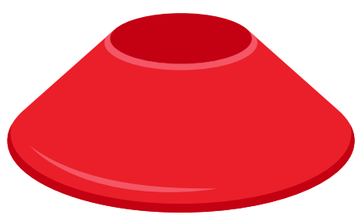
OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Leikki soveltuu ja vähän kokeneemmille lapsille. Ohjeista lapsia ääntä käyttäen leikin aikana.

5. KUPIT JA KIPOT

HARJOITTEEN KULKU:

Lapset levittävät kartiot alueelle. Kannusta / pyydä lapsia viemään kartioita myös alueen reunoille ja pidemmälle, kuin vain muutaman metrin päähän. Kun kartiot on levitetty, niin jaa lapset kahteen joukkueeseen. Toiset kääntävät kartioita oikein päin ja toiset väärinpäin.



OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Anna lasten kääntää hetken aikaa ja laske 10-9-8.., niin lapset tietävät kun tulee lopettaa. Katsokaa yhdessä, että kumpi joukkue on voittanut ensimmäisen kierroksen. Ottakaa leikki myös lapset vastaan ohjaajat. Jotta lapsille tulee liikettä, niin pyydä, että lapset keräävät tötteröt pois leikin päätyttyä. Voit pyytää heitä tuomaan tötteröitä yksitellen esim väreittäin.

6. KARTIOT JA TEHTÄVÄT

HARJOITTEEN KULKU:

Kartiot on levitetty jäälle ja ohjaajat antavat lapsille erilaisia tehtäviä, joita lapset käyvät tekemässä ja suoritettuaan tehtävän palaavat takaisin. Tehtävä voi olla esimerkiksi: ”käy koskettamassa kädellä kolmea punaista kartiota” tai ”käy mahalteen kahdella keltaisella tötteröllä ja polviltaan yhdellä sinisellä” tai ”luistele siniviivaa pitkin makkaroita tehden”

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Huomio lapsen taitotaso ja anna lapselle ikä- ja taitotasoisia tehtäviä.

VARIAATIO

Leikin voi tehdä myös mailan ja rinkulan kanssa. Leikkiä voi tehdä myös pareittain, parit olisi hyvä jakaa suht samoihin ikä- ja taitotasoihin. Toinen parista keksii ensin tehtävän ja he lähtevät yhdessä sitä suorittamaan. Tämän jälkeen toisin päin. Ohjaajan on hyvä seurata pareja, että varmasti keksivät tehtäviä eivätkä jää vain paikoilleen. Ohjaaja voi myös keksiä pareille tehtäviä, joita käyvät yhdessä suorittamassa.

7. TULITUSKUJA / LAIVANUPOTUS

HARJOITTEEN KULKU:

Lapset lähtevät laidasta liikkeelle ja luistelevat esimerkiksi päätyviivan ja ringeten välissä. Ohjaajat yrittävät rinkuloilla osua luistimiin tai mailaan. Jos osuu, lapsi siirtyy ohjaajien luokse ”laukomaan” renkaita. Seuraavalle kierrokselle lähdetään ohjaajan huudosta / pillistä.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Ennen leikin alkua on hyvä käydä läpi mailaote ja ”syöttäminen / laukominen”, jotta lapset saavat rinkuloihin enemmän voimaa. Hyödynnä myös kevyempiä turborinkuloita leikissä.

VARIAATIO

Leikkiä voi vaikeuttaa siten, että ohjaajat ja jääneet lapset ovat sekä ringette- että päätyviivan takana, jolloin rinkuloita satelee kahdesta eri suunnasta.