



# Perhepäivähoidon ulkopedagogiikan materiaalipaketti



# Perhepäivähoidon ulkopedagogiikan materiaalipaketti

Turku 1.6.2020

Olemme kaksi perhepäivähoidon kiertävää varhaiskasvatuksen opettajaa Sarita Mäkiö ja Tiina Kaskinen. Työskentelemme hanketyöntekijöinä Positiivisen diskriminaation edistämishankkeessa (1.9.2019-31.7.2021). Yhtenä toimintamme tavoitteena on kehittää Turun kaupungin perhepäivähoidon pedagogista ja toiminnallista ulkoilua.

Tämä ulkopedagogiikan materiaalipaketti on syntynyt perhepäivähoidon tarpeista käsin, sillä ulkoilu ja luonnossa liikkuminen, sekä tutkiminen ovat tärkeä ja iso osa perhepäivähoidon toimintakulttuuria. Tähän tarpeeseen halusimme kehittää ja koota yhteen helppokäyttöisen ja kattavan ulkopedagogiikan materiaalipaketin.

Ulkopedagogiikan materiaalipakettiin olemme keränneet mahdollisimman paljon erilaisia perhepäivähoitoon sopivia toiminnallisia ja pedagogisia ulkoleikkejä ja menetelmiä. Osa leikeistä ja menetelmistä on lainattu muista julkaisuista sekä netistä ja osa on meidän (perhepäivähoidon kiertävien varhaiskasvatuksen opettajien itse kehittämiä ja osa perhepäivähoitajien ideoimia. Suurin osa leikeistä ja menetelmistä on testattu perhepäivähoidon käytössä).

Toiminnalliset ja pedagogiset ulkoleikit on suunniteltu ja kerätty neljän eri aihealueen sisälle:

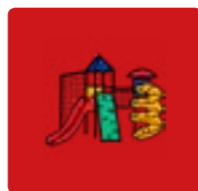
1. METSÄ (metsään sopivia toiminnallisia leikkejä)
2. PUISTO (puistoon sopivia toiminnallisia leikkejä)
3. VÄLINE (toiminnallisia leikkejä, joissa mukana jokin väline tai materiaali)
4. VISKARI (toiminnallisia leikkejä viisivuotiaille tai numeroista/kirjaimista/adjektiiveista/muodoista kiinnostuneille lapsille)

Ulkopedagogiikan materiaalipaketissa kaikki leikkien ohjeet löytyvät ulkoleikkikorteista, jotka on helppo napata mukaan ulkoiluun

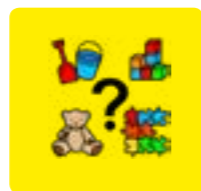
- ulkoleikkikorttien reunat on värikoodattu aihealueen mukaisesti
- oikeassa yläkulmassa on aihealueen logo



METSÄ



PUISTO



VÄLINE



VISKARI

Mukavia oppimishetkiä ulkona toivottavat:  
Perhepäivähoidon kiertävät varhaiskasvatuksen opettajat  
Sarita Mäkiö [sarita.makio@turku.fi](mailto:sarita.makio@turku.fi)  
Tiina Kaskinen [tiina.e.kaskinen@turku.fi](mailto:tiina.e.kaskinen@turku.fi)



## Materiaalipaketin sisältö

- Esipuhe
- Ohjeistus materiaalipaketin käytöstä
- Erillisen kuvamateriaalipaketin sisällysluettelo
- Lähteet
- Vinkkiohjekortti ohjaajalle
- Välilehdet aihealueittain
- Ulkoleikkikortit aihealueittain
- Tyhjiä korttisivuja täytettäväksi eri aihealueita

Katso lisäksi erillinen kuvamateriaalipaketti. Se sisältää kuva- ja sanakortteja, joita tarvitset väline- ja viiskarileikeissä.

Ulkopedagogiikan materiaalipaketti ja kuvamateriaalipaketti löytyvät sähköisenä Turun kaupungin sähköiseltä alustalta (Dotku) osoitteesta:

<https://dotku.turku.fi/sivistys/varhaiskasvatus/perhepaivahoito/PDhanke/Forms/AllItems.aspx>

Sekä blogissa: <https://blog.edu.turku.fi/ulkopeda>



Materiaalipaketin koonti: Sarita Mäkiö ja Tiina Kaskinen  
Taitto: Emilia Koivumäki

Kansikuva: Unsplash-kuvapankki  
Aihealueiden logot: Papunetin kuvapankki, papunet.net, Sergio Palao/ARASAAC ja Sclera

Materiaalipakettikuva: Sarita Mäkiö/Tiina Kaskinen



# Kuvamateriaalipaketin sisältö

(löytyvät erillisestä vihosta)

- Isot ja pienet väripallot
- Värisuunnistuskartta 1
- Värisuunnistuskartta 2
- Värisuunnistuskartta 3
- Pingviinit ja pipot
- Pienet eläinkortit
- Isot eläinkortit
- Metsä ja puistokuvat
- Ötökkäkortit
- Adjektiivikortit
- Muotokortit
- Kirjainkortit
- Numerokortit

Liikuntavälipalakortit löydät Vantaan kaupungin Liikkuvan koulun sivuilta:  
<https://tinyurl.com/Liikuntavalipala>

# Lähteet

## Kirjat ja PDFt:

- Liikkuva varhaiskasvatus/Digiloikka leikkiin ja lapsen osallisuus –työryhmä/ Noora Moilanen: 60 lasten omaa leikkiä –ideaopas <https://tinyurl.com/liikkuvavarhis> (PDF)
- Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. (2014) Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen.
- Nuori Suomi (2012) Pihaseikkailun liikuntakortit [https://storage.googleapis.com/valo-production/2017/10/pihaseikkailun\\_liikuntakortit\\_2012.pdf](https://storage.googleapis.com/valo-production/2017/10/pihaseikkailun_liikuntakortit_2012.pdf) (PDF)
- Metsäliitto: Napapiirin luontokansio <https://tinyurl.com/luontokansio> (PDF)
- Riina Sintonen (2016) Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista: opas toiminnallisen oppimisen tukemiseen ja kehittämiseen Moikoisten päivähoitoyksikössä.
- Suomen metsäyhdistys/ Satu Arjanne, Pekka Huldén, Matti Leinonen, Anne Liimola, Seija O. Lähdesmäki ja Ilari Pirttilä (2000) Metsän oppimispolku, leikkejä ja tehtäviä varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen. <https://tinyurl.com/metsanoppi> (PDF)
- Suunnistusliitto/ Ulla Klementti (2014) Liikuntaleikkejä <https://tinyurl.com/suunnistusliitto> (PDF)
- Ulkoluokka päivä (2019) Helppoja toimintalinkkejä luonnon monimuotoisuuden tutkimiseen <https://tinyurl.com/ulkoluokka> (PDF)
- Valo (2013) Varpaat vauhtiin loppuleikkikortit <https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat-vauhtiin-loppuleikkikortit-2013.pdf> (PDF)
- Valo (2016) Varpaat vauhtiin loppuleikkikortit [https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat\\_vauhtiin\\_loppuleikkikortit\\_2015.pdf](https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat_vauhtiin_loppuleikkikortit_2015.pdf) (PDF)

## Sivustot:

- Ilo kasvaa liikkuen- ideoita liikunnalliseen varhaiskasvatukseen, julkaissut Heidi Juntunen (Facebook)
- Mona Paalanen ja Anni Pöyhönen: Väriin autit <https://tinyurl.com/varinautit>
- Leikkipankki leikeille jolla monta versiota <https://tinyurl.com/leikkipankki>
- Muut leikit leikkipankista  
<https://tinyurl.com/valokuvaaja>  
<https://tinyurl.com/maameri>  
<https://tinyurl.com/pienetkalat>
- Leikki leikkinä –blogi <https://tinyurl.com/hiekkalaatikko>
- Liikkuva Varhaiskasvatus, Hippaleikit <https://tinyurl.com/hippaleikit>
- Yle (4.7.2019) Lapset mankuvat videoita ja vaihtoehtoiset ideat vähissä? Katso tästä ruutuvapaat puuhat perheen pienimmille ja kerro omat vinkkisi <https://tinyurl.com/ylenleikit>
- Lukuja liikkuen <https://tinyurl.com/lukuliike>
- Mappa <https://mappa.fi/fi/etusivu>
- Peda.net, lastenlauluja <https://tinyurl.com/kissalaulu>
- Totschooling <https://tinyurl.com/pingviinit>
- ModernPreschool <https://tinyurl.com/modernpreschool>
- Vantaan kaupunki, Liikkuva koulu <https://tinyurl.com/Liikuntavalipala>



## VINKKORTTI OHJAAJALLE

### Valmistaudu ja suunnittele ulkotoiminta jo edellisenä päivänä

- Toiminnan tavoitteiden suunnittelu.
- Pohdi oman lapsiryhmän kiinnostuksen kohteita, vahvuuksia ja tarpeita.
- Ympäristön ja ulkoleikkikorttien valinta yhdessä lasten kanssa (1-2 leikkiä).
- Leikkien muokkaus tarpeen mukaan.

### Ulos lähtessä

- Tarkista pussin sisältö.
- Kerro lapsille, minne olette menossa ja mitä siellä tehdään.
- Ota pussukka esille ja ole innostava.

### Ulkona

- Kerääntykää piiriin.
- Ota ulkoleikkipussi esiin ja kerro, mitä ollaan tekemässä.
- Selitä leikin säännöt lyhyesti ja selkeästi. Käytä tukena ulkoleikkikorttia.

### Leikin aikana

- Kannusta, innosta ja näytä esimerkkiä.
- Anna aikaa ihmettelylle leikin lomassa.
- Muokkaa leikkiä toiminnan aikana tarpeen mukaan, anna lasten vaikuttaa leikin kulkuun.

### Leikin lopetus

- Lopeta leikki oikeaan aikaan ja havainnoi lasten motivaatiota.
- Lopeta leikki selkeästi ja kerääntykää piiriin seuraavan leikin ohjeistusta varten.

### Käyttövinkkejä

- Käytä pussukkaa aina, jotta lapset oppivat tunnistamaan sen.
- Älä lannistu, jos leikki ei ensimmäisellä kokeilukerralla toimi. Yritä uudestaan!
- Samaa leikkiä voi ja kannattaa leikkiä moneen kertaan.
- Tutustu itse koko materiaalipakettiin, jotta tiedät sen koko sisällön.
- **Varaa retkireppuusi:** älylaite, kynää ja paperia, lankaa kiinnitykseen, valkoinen liina tms.



TURKU  
Sivistystoimiala

## PERHEPÄIVÄHOIDON ULKOPEGAGOKIIKAN MATERIAALIEN KÄYTTÖOHJE

- Aloita ulkotoiminnan suunnittelu **edellisenä päivänä**.
- Tarvitset kaikissa leikeissä **lorupussityyppisen pussukan**.
- Suunnittele toiminnan tavoitteet ja mieli oman lapsiryhmäsi kiinnostuksenkohteet, vahvuudet ja tarpeet, sekä taitotaso.

OTA LAPSET MUKAAN SUUNNITTELUUN ja miettikää yhdessä:

1. **Missä** aiotte seuraavana päivänä ulkoilla?
  2. **Millaisia** leikkejä he haluaisivat leikkiä?
  3. Mitä he **haluaisivat oppia**?
- Tämän suunnitelman perusteella valitkaa ulkoleikkikortteista **1-2 korttia**.
  - Ota lapset mukaan valitsemaan ja käykää yhdessä ulkoleikkikortteja läpi.
  - Lue valitsemanne ulkoleikkikortit ja käy leikit mielessäsi läpi.
  - Muokkaa leikkejä tarvittaessa sopivaksi omalle ryhmällesi.
  - Katso kortista tarvitsetko jotakin materiaalia mukaan.
  - Pakkaa pussukkaan ulkoleikkikortit ja tarvittavat materiaalit.
  - Lisää vinkkejä valmistautumiseen ja leikkien ohjaamiseen löydät **ohjaajan vinkkikortista**
  - ei muuta kuin ulos leikkimään ja liikkumaan!
- Ohjaamisen jälkeen palauta ulkoleikkikortit ja materiaali oikeille paikoilleen.
  - Jos leikin ohjaamisen jälkeen keksit uuden leikin tai sovellusidean leikkiin, kirjaa se tyhjälle ulkoleikkikorttipohjalle ja lisää se kansioon.



TURKU  
Sivistystoimiala

# METSÄLEIKKEJÄ



TURKU  
Sivistystoimiala

## Eläinpantomiimi



- Yksi lapsi kerrallaan tulee aikuisen viereen, aikuinen kuiskaa lapselle mitä eläintä hänen tulee näyttellä, muiden tehtävänä on arvata.
- Ennen näyttelyä sanotaan loru:  
Jänö laukkaa laputtaa (tehdään käsillä jänisjuoksua)  
Tikka puuta koputtaa (koputetaan kämmeneen)  
Orava käpyä nakertaa (syödään käpyä)  
Kukas se tuolta tallustaa (ihmettely kädet)

Lähde mukailen: Napapiirin luontokansio  
<https://tinyurl.com/luontokansio>



## Bingo-kissa



- Tehdään piiri.
- Lauletaan: Iso musta kissa istui ikkunalaudalla -laulu.
- Voidaan vaihtaa eläintä väriä nimeä ja tekemistä esim: "Pieni harmaa hiiri ajeli moottoripyörällä ja Hipsu oli sen nimi."

Lähde mukailen: Peda.net  
<https://tinyurl.com/kissalaulu>



## Metsä-Kim



- Pyydä lapsia etsimään 5-10 pientä luonnosta löytyvää asiaa.
- Leikitään näillä Kim-leikkiä.
- Lapset sulkevat silmänsä ja aikuinen ottaa jonkin esineen pois, jonka jälkeen lapset yrittävät muistaa puuttuvan esineen.
- Voit käyttää Kim-leikissä myös metsäkuvia.

Lähde mukailen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Puu-bingo



- Mennään maahan makaamaan puun rungon viereen ja katsotaan miltä puu näyttää alhaalta päin.
- Miettikää mitä eri puu lajeja on (havupuut/lehtipuut), minkä värisiä eri puut ovat, millaisia lehtiä niissä on, kuinka monta eri puulajia löydätte, tunnustelkaa miltä eri puiden rungot tuntuvat.

Lähde mukailen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Metsätaideteokset



- Tarvitset kännykän tai padin kuvaamista varten.
- Tehdään kepeistä kehykset taideteokselle maahan.
- Kootaan luonnon materiaaleista omat taideteokset.
- Otetaan kuva teoksista.

Lähde mukailen: Ulkoluokkapäivä  
<https://tinyurl.com/ulkoluokka>



## Aarrearkku



- Tarvitset: maahan piirretty tai rakennettu aarrearkku.
- Piirrä tai rakenna lasten kanssa aarrearkku maahan (myös sovittu paikka voi olla aarrearkku esim. hiekkalaatikko, iso kivi).
- Kerätkää aarrearkkuun erilaisia aarteita, jokainen saa tuoda oman aarteen.
- Aarteita voidaan kerätä myös esim. värin, muodon tai tuntuman perusteella.
- Tutkitaan aarteita yhdessä.

Lähde mukailen: Ulkoluokkapäivä  
<https://tinyurl.com/ulkoluokka>



## Tunnustellen



- Pyydä lasta pitämään kädet selän takana.
- anna lapselle käsiin jokin metsästä löytyvä asia.
- Yritetään käsillä tunnustellen tunnistaa, mikä tämä asia on.
- voidaan tehdä pareittain tai yksitellen ohjaajan kanssa, jolloin muut lapset saavat valita tutkittavan asian ja antaa tarvittaessa vinkkejä.

Sovellusidea pienille

- Kerätään käpyjä, sammalia, havuja yms. pussiin.
- Lapset saavat vuorotellen laittaa kätensä pussiin ja tunnistaa koskettelemalla jotain ja sen jälkeen näyttää muille.

Lähde mukailen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Hop hypitään



- Pyydä jokaista lasta etsimään jokin paikka tai esine (kanto, keppi, kivi, oja), jonka yli voi hyppiä.
- Kuinka monta kertaa jaksat hyppiä esineen yli?
- Voidaan tehdä kiertoharjoitteluna, siten, että kaikki käyvät hyppäämässä kaikkien hypypaikoilla.



## Puuhaukka



- Jokainen valitsee itselleen puun, jossa asuu.
- Yksi leikkijöistä on ilman puuta.
- Kun hän huutaa "talo paloi, pakko vaihtaa", täytyy leikkijöiden vaihtaa puuta.
- Ilman puuta ollut leikkijä yrittää saada itselleen puun toisten vaihtaessa puuta.
- Se, joka jää ilman puuta jää uudeksi huutajaksi.

Lähde mukaillen: Suunnistusliitto  
<https://tinyurl.com/suunnistusliitto>



## Vakoiluleikki



- Valitaan yksi leikkijä vartijaksi, joka asettuu kivelle tai mäen nyppylälle.
- Vakoilijat (muut leikkijät) hajaantuvat ympäri aluetta ja yrittävät hiipiä kohti vartijaa siten, ettei tämä huomaisi.
- Jos vartija huomaa jonkun vakoilijan, vartija huutaa vakoilijan nimen, ja tämä joutuu pois leikistä.
- Sovitun merkin jälkeen leikki keskeytetään.
- Voittaja on se, joka on päässyt lähimmäksi vartijaa.

Lähde mukaillen: Suunnistusliitto  
<https://tinyurl.com/suunnistusliitto>



## Löytölista



- Miettikää ennen lähtöä, mitä kaikkea reitin varrelta voisi löytyä ja tehkää näistä asioista lista. Jos lapsi osaa jo lukea, lista voi olla sanallinen – muussa tapauksessa sen voi koota piirroksista tai vaikkapa tarroista.
- Piirtäkää ruutu jokaisen kohdan viereen.
- Kun lapsi huomaa listalla olevan asian matkan varrella, hän saa piirtää rastin ruutuun.
- Listoja voi tehdä myös aihepiireittäin esimerkiksi kulkuneuvoista (rekka, bussi, valkoinen auto, moottoripyörä) tai eläimistä (lehmä, koira, lintu, tuulilasissa pörräävä karpänen).
- Jos lapsia on useita, jokaiselle voi tehdä oman listan, ja he voivat kisailla siitä, kuka saa ensimmäisenä rastin ruutuun.

Lähde mukaillen: Yle  
<https://tinyurl.com/ylenleikit>



## Puuhippa



- Hippaleikit ovat aina hauskoja ja niitä voi muunnella leikkijöiden iän mukaan.
- Puuhipassa muutama puu toimii turvana, ja turvassa ei saa olla pitkään.

Lähde mukaillen: Suunnistusliitto  
<https://tinyurl.com/suunnistusliitto>



## Kurki ja sammakko



- Kurki taputtaa käsiä tai rummuttaa ämpäriä lapiolla selin leikkijöihin nähden ja silloin sammakot saavat liikkuu.
- Kun kurki lopettaa taputuksen, sammakot jähmettyvät.
- Kurki kävelee sammakoiden joukossa ja jos kurki näkee sammakon liikkuvan, syö kurki sammakon ja sammakostakin tulee kurki.
- Näin leikki jatkuu niin, että lopuksi kaikki ovat kurkia.
- Kurkilauma taputtaa käsiä yhdessä aina välillä, että sammakot voivat vaihtaa taas paikkaa ja leikki jatkuu.

Lähde mukaillen: Suunnistusliitto  
<https://tinyurl.com/suunnistusliitto>



## Luovasti luokitellen



- Pyydetään jokaista lasta tuomaan käpy, keppi ja lehti.
- Järjestetään esineet:
  1. Pituus järjestykseen
  2. Suuruus järjestykseen
  3. Painavuuden mukaan

## Kosketa puuta -leikki



- Kuljetaan yhdessä puun luokse ja tunnustellaan sen runkoa, mietitään miltä se tuntuu. Etsitään erilaisia puuta tunnusteltavaksi.
- Parileikkinä isommille:
- Aikuinen kuljettaa silmät kiinni olevan lapsen jonkin puun luo.
  - Lapsi saa kosketella ja tunnustella puuta silmät kiinni.
  - Lapsi saa avata silmät ja kertoa miltä puu tuntui.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Puun elämää



- Valitaan puu ja kuvitellaan, millaista sen elämä on; mitä se näkee, kuulee, haistaa, tuntee, ajattelee, mitä se on jo nähnyt, millaiselta tuntuu oravan kiipeäminen oksilla tai kolon hakkaaminen.
- Puuta voidaan tarkastella ja mittaila eri vuodenaikoina ja tehdä muita havaintoja. Ajatuksista voidaan kirjoittaa satu, ja sitä voidaan näytellä.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Luontoa aistien avulla



- Metsäretkellä lapset opettelevat kuuntelemaan luonnon ääniä.
- Aivan hiljaa ja silmät kiinni kuunnellaan tuulen huminaa, sateen ropinaa, lintujen laulua ja muita luonnossa kuuluvia tapahtumia.
- Aikuisen johdolla koetetaan kuvata kuultuja ääniä.
- Lapset voivat myös kuunnella erilaisia opettajan tarkoituksella aiheuttamia ääniä, kuten puuta kepillä lyötäessä tai pensaita kahisutettaessa syntyviä ääniä.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Ötökkäretki



- Tutkitaan tarkasti maan pintaa.
- Mietitään:
- Montako erilaista ötökkää löytyy?
  - Millaisia on olemassa?
  - Mitä ne tekevät, millaisia ne ovat?
  - Isoja vai pieniä?
  - Minkä värisiä, montako jalkaa niillä on?
  - Missä ne asuvat?

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Metsän eläimiä



- Etsikää kännykällä kuva tutuista metsän eläimistä (esim. jänis, orava, talitintti, muurahainen, peura...)
- Mietitään: Miten se ääntelee? Miten se liikkuu?
- Minkä värinen se on ja vaihtaako eläin turkin väriä?
- Tutkitaan ympäristöä ja mietitään: löytyykö jotain, mitä kyseinen eläin voisi syödä, tai mitä se voisi käyttää pesän rakentamiseen.
- Keksikää tutkittaviin eläimiin liittyvä lauluja ja laulakaa ne.

Lähde mukaillen: perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäjä



## Nukkuvat pehmolelut



- Ottakaa metsään mukaan jokaiselle lapselle oma pehmolelu
- Leikkikää pehmolelujen kanssa Karhu nukkuu -leikki niin, että yksi lapsi kerrallaan saa olla karhuna oman pehmolelunsa kanssa ja laulua muunnetaan pehmolelun mukaan.
- Esim. jos lapselle on pupu pehmoleluna, lauletaan ”Pupu nukkuu, pupu nukkuu talvipesässään.”

Lähde mukaillen: perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäjä



## Muurahaisen liikenne



- Muurahaispolkujen liikennettä voi tarkkailla eri vuorokaudenaikoina ja erilaisilla säillä.
- Laita jokin merkki polulle ja laske, kuinka monta muurahaista ohittaa paikan esim. minuutissa.
- Seuraa muurahaisia niiden ravintolähteille. Löydätkö puista muurahaisia? Minkälaisia taakkoja muurahaiset kuljettavat?
- Seuraa yhtä muurahaista, minne se menee ja mitä se tekee.
- Kysy lapsilta tuleeko heille jokin laulu mieleen muurahaisista, laulakaa se muurahaisten iloksi.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Näytteille pari



- Kerää pussiin tai kiven päälle erilaisia pieniä kasvinosia (näytteitä eri kasveista) jostain ympärillä kasvavasta kasvista.
- Katsotaan yksi kasvinäyte kerrallaan.
- Tehtävänä on löytää oikea kasvi näytteelle.
- Löydettyjen kasvien annetaan olla paikoillaan ja mennään yhdessä jokaisen kasvin luo ja yritetään tunnistaa ne.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Kuunnellaan ja kuvitellaan



- Mitä esimerkiksi talitintillä on sanottavaa?
- Mitä talitintti kertoisi ihmiselle, metsästäjälle, puulle, toiselle talitintille, muille metsän eläimille?

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Käpyliikuntaa



- Käpyviesti: kerää yksi iso kasa käpyjä. Aikuisen merkistä kuljeta yksi käpy kerrallaan uuteen pesään: sovittuun paikkaan (esim. kiven päälle) niin nopeasti kuin pystyt.
- Heitä käpyjä kohti isoa kiveä, osutko?
- Heitä käpyjä sovittua puuta kohti, osutko?
- Heitä käpyjä oksan yli
- Heitä käpyjä niin kauas kuin pysytyt.
- Mitä muuta kävyillä voi tehdä?

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Löylytuoksupussin askartelu



- Kerää pussiin koivunlehtiä.

Askartele kotona:

- Kerää paperiseen kahvisuodatinpussiin koivunlehtiä, niin että saat pussin reunat yhteen.
- Nipistä hakaneuloilla / nuppineuloilla reunat kiinni.
- Nido nitojalla pussin reunat kiinni tai ompele puuvillalangalla pussin suu esim. pykäpistoilla yhteen ja aseta se sitten ilmavaan paikkaan kuivumaan.
- Syksyn koleilla tai talven pakkasilla saat kesän tuoksua saunaan, kun asetat koivunlehtipussin hetkeksi löylyveteen likoamaan ennen saunomista.

Lähde mukaillen: Niksi-Pirkka



## Maja



- Rakennetaan yhteinen havu- tms. maja lähimetsään.
- Jos lähistöllä on tehty hakkuita, voidaan rakennusmateriaaleja hakea sieltä.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Soittimia



- Millaisia soittimia löydät luonnosta?
- Taputetaan kiviä yhteen, hangataan käpyä ja keppiä, heilutetaan kuivaa lehtikimppeä, koputellaan kepillä puuta, kiveä kalliota...

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Seuraa johtajaa tunnustellen



- Tehkää jono ja valitkaa jonolle johtaja.
- Johtaja johtaa joukkoa ja saa valita mitä tunnustellaan.
- Kaikki tunnustelevat samaa asiaa kuin johtaja.
- Kuvailemista miltä tunnusteltava asia tuntui.
- Vaihtakaa johtajaa.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Peikkometsä



- Kerää pussiin jotakin painavaa, kevyttä, terävää, pyöreää, pehmeää, kovaa, vihreää ja ruskeaa.
- Rakenna niistä peikko puun juurelle.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Halauspuu



- Etsikää oma halauspuu!
- Puun rungon paksuus on täsmälleen käsivarsien ympäriulottumisen mittainen.
- Omalle puulle kerrotaan salaisuuksia, kirjoitetaan runoja, piirretään ja siitä huolehditaan.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Elämää puun ja kuoren välissä



- Kuolleesta puusta tai vanhasta kannosta voi helposti irrottaa palan kaarnaa.
- Sen alla viihestää paljon pikkueläimiä: tuhatjalkaisia, hämähäkkejä, pieniä kovakuoriaisia, muurahaisia...
- Puun pinnassa näkyy käytäviä. Niitä tekevät tuhohyönteiset.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Jännittäviä hajuja ja tuoksuja



- Etsi metsästä jännittäviä hajuja ja outoa tuoksuja.
- Voit kerätä pilttipurkkiin eri tuoksuja metsästä.

Lähde mukaillen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>







## Numerotehtävä metsässä

- Tarvitset numerokortit ja pussukan
- Pilota numerot 1-10 ympäristöön
- Etsitään numerot niin nopeasti kuin pystytään ja tuodaan ohjaajalle
- Tehdään numeroista maahan lukuono 1-10
- Anna yhden lapsen valita jokin numero ja kerro tehtäväläistä sen mukainen tehtävä
- Pienten kanssa laita numerot pussiin ja nostakaa sieltä yksi numero kerrallaan ja tehkää tehtävä

Tehtäväläistä numeroille metsään

1. Kipeä kivelle tai kalliolle ja kerro mitä näet?
2. Halaa kahta eri puuta
3. Kerää kolme käpyä (luokittelua isojen kanssa)
4. Istu kivelle neljä kertaa.
5. Hypi tasajalkaa puun ympärillä
6. Tasapainoilu kaatuneen puun rungolla
7. Taputa isoa kiveä seitsemän kertaa
8. Kerää kahdeksan keppiä maasta. (isojen kanssa rakentakaa kepeistä jotain. esim. talo)
9. Kipeä ison kiven yli.
10. Kerää kymmenen metsästä löytyvää aarretta

Lähde mukailen: Mappa <https://mappa.fi/fi/etusivu>



## Matkalla metsään



- Matkalla metsään, anna lapsille havainnointi tehtäviä esim. etsi ympäristöstä jotakin:
  1. Vihreää
  2. Kovaa
  3. Pehmeää
  4. Äänekästä
  5. Hiljaista
  6. Kuivaa
  7. Märkää

Lähde mukailen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Etsi pari



- Tarvitset pussukan ja luonnosta löytyviä materiaaleja
- Kerätkää pussiin kaksi samaa lajiketta olevaa luonnon materiaalia, niin monta eri lajiketta kuin haluat (esim: 2 käpyä, 2 kiveä, 2 lehteä, 2 keppiä, 2 neulasta)
- Kerääntykää piiriin.
- Levitä yksi kappale jokaista lajiketta maahan esille. Nimetkää lajikkeet.
- Nostakaa laulun kera (Kuka saa kuka saa metsäpussiin kurkistaa) pussista yksi laji kerrallaan ja etsikää sille pari.
- Kun kaikki parit ovat löytyneet, laskekaa, montako paria on yhteensä.
- Halutessanne tehkää materiaaleista taideteos.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan itse kehittelemä



## Peikkojen seikkailu metsässä

- Peikot ovat taitavia ylittämään metsän esteitä. Miten voitte ylittää kiven, ison oksan tai kaatuneen puun?
- Peikot tykkäävät tasapainotella kaatuneen puun rungon päällä. Tasapainottelua voi kokeilla etu- ja takaperin, sivuttain sekä kontaten.
- Peikot ovat hyvin voimakkaita. Onnistuuko puun kaato? Ottakaa tukeva ote puusta ja työntäkää käsillä, hieman jalkojakin apuna käyttäen. Voitte näyttää seikkailukavereille omat voimapanit!
- Peikot ovat arkoja ja osaavat kulkea ihan äänettömästi. Onnistuuko täysin hiljainen kulkeminen metsässä? Mitä ääniä kuulette?
- Peikoilla on tarkka näkö ja ne näkevät kauas. Harjoitelkaa puuhun tai kivelle kiipeämistä ja kertokaa, miltä metsä näyttää korkealta katsottuna.
- Peikot tykkäävät asustaa luolissa ja kulkea matalien esteiden ali. Onnistuuko oksan tai kaatuneen puun alitus ilman, että kosketatte esteeseen?
- Peikot osaavat liikkua niin, etteivät jätä jälkiä. Miten voitte liikkua jälkiä jättämättä?
- Peikkometsän oma aarre. Jokainen saa etsiä itselleen aarteen muistoksi peikkometsän seikkailusta. Aarre voi olla esimerkiksi raskas, vihreä, kevyt, pieni, pehmeä, pyöreä, kaunis tai hyvätuoksuinen.

Lähde: Varpaat vauhtiin  
<https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat-vauhtiin-loppuleikkikortit-2013.pdf>



## Metsäretkellä pehmon kanssa

- Tarvitset pehmolelun, eväät, kännykän (ota kuvia pehmon seikkailusta metsässä)
- Viekää pehmolelut metsäretkelle.
- Ottakaa eväät mukaan. Mitä eväitä pehmon voisi olla?
- Keksikää yhdessä mitä pehmo teki metsässä?
- Minkä aarteen pehmo löysi?
- Osaako pehmo kirjoittaa ryhmän lasten nimet löytämistään kepeistä? Miltä kirjaimella lasten nimet alkavat?
- Kuinka monta käpyä pehmo löysi? Osaatteko laske ne yhdessä?
- Osaako pehmo kiivetä puuhun? Mihin puuhun se kiipesi? Onko metsässä muita puuta johon pehmo voisi kiivetä?
- Voisiko pehmon olla jokin metsän eläin ystävä?
- Kuva pehmo sen lempipaikassa metsässä.
- Kun pääsette sisälle, katsokaa ottamanne kuvat ja muistekaa, mitä kaikkea pehmo teki, kirjaa ylös lasten kertoma tarina ja liitä kasvunkansioon.

Lähde mukailen: Heidi Juntunen, Ilo kasvaa liikkuun- ideoita liikunnalliseen varhaiskasvatukseen (Facebook)



## Oravien seikkailu metsässä



- Olemme jo kotona lukeneet ja tutkineet oravakirjoja ja laulaneet oravalaulua. Tutustutaan oravapehmoleluun ja otetaan se metsään mukaan
- Kokoonnumme ensin alkupiiriin ja pehmo-orava tai ohjaaja toivottaa kaikki tervetulleeksi pikkuoravaretkelle/temppuradalle.
- Olemme metsässä pikkuoravia ja kävelemme puunrungon päällä.
- Ryömimme puunrungon alitse ja loikimme rungon yli.
- Leikitään seuraa johtajaoravaa, joka näyttää erilaisia liikuntaliikkeitä.
- Keräämme käpyjä ja heitellään niillä tarkkuusheittoja.
- Juostaan puulta toiselle ja halataan niitä.
- Kivien päälle kiipeilyä/kiveltä toiselle hyppimistä.
- Pehmeällä sammaleella hyppelyä.
- Lopuksi pikkuoravat syövät retkieviä.

Lähde: Perhepäivähoitajan  
kehitlemä



# PUISTOLEIKKEJÄ



## Bingo-kissa



- Tehdään piiri.
- Lauletaan: Iso musta kissa istui ikkunalaudalla -laulu
- Voidaan vaihtaa eläintä väriä nimeä ja tekemistä esim: "Pieni harmaa hiiri ajeli moottoripyörällä ja Hipsu oli sen nimi."

Lähde mukaillen: Peda.net  
<https://tinyurl.com/kissalaulu>



## Valokuvasuunnistus



- Valmistele leikki ottamalla valokuvia kännykällä puistosta löytyvistä asioista.
- Kerääntykää piiriin.
- Näytä kännykästä yksi ottamasi puistokuva kuva kerrallaan.
- Lapsien tehtävä on etsiä kuvan mukainen paikka ja juosta sen luo.
- Tutkikaa paikkaa yhdessä.

Lähde: Perhepäivähoidonkiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittämä



## Aarteenetsintä



- Riippuen lapsesi iästä – piilota hiekkalaatikkoon leluja, käpyjä, tai mitä vaan helposti saatavilla olevaa.
- Pienen kanssa piilottaa ja kaivakaa lelu esiin yhdessä.
- Isommalle, voit vaikka piirtää aarrekartan tai avustaa etsintää kylmää/kuumaa -ohjeilla.

Lähde: Leikki leikkinä –blogi  
<https://tinyurl.com/hiekkalaatikko>



## Kilpa-ajot



- Rakentakaa hiekkalaatikon ympäri kulkeva formula- tai monsterirata.
- Kisaillakaa yhdessä, ääniefektien tahdittamana tietysti.

Lähde: Leikki leikkinä –blogi  
<https://tinyurl.com/hiekkalaatikko>



## Aarrearkku



- Tarvitset: maahan piirretty tai rakennettu aarrearkku.
- Piirrä tai rakenna lasten kanssa aarrearkku maahan (myös sovittu paikka voi olla aarrearkku esim. hiekkalaatikko, iso kivi).
- Kerätkää aarrearkkuun erilaisia aarteita, jokainen saa tuoda oman aarteen.
- Aarteita voidaan kerätä myös esim. värin, muodon tai tuntuman perusteella.
- Tutkitaan aarteita yhdessä.

Lähde mukaillen: Ulkoluokkapäivä  
<https://tinyurl.com/ulkoluokka>



## Sateenkaarileikki



- Lapset istuvat lähekkäin pienessä piirissä.
- Ohjaaja sanoo värin, liikkeen tai liikkumistavan ja -määrän. Esim. "Se kenellä on vaatteissa keltaista, ottaa kaksi karhunkäyntiaskelta ja jää paikalleen." "Se kenellä on violettiä, vilkuttaa kahdeksan vilkutusta."
- Keksitään useita värejä ja liikkumistapoja.
- Pienille lapsille riittää aluksi värin etsiminen omista vaatteista aikuisen kanssa ja yksinkertainen liike esim. vilkutus, hyppiminen, konttaaminen, taputtaminen.

Lähde mukaillen: Lukuja liikkuen  
<https://tinyurl.com/lukuliike>



## Hiekkakakut



- Leiki lapsen kanssa mielikuvitusleikkejä, joissa leivotte ja kokkaatte jotain peruskakusta poikkeavaa.
- Hiekka on mahtava leikkiväline, koska lapsen mielessä se muuntuu mihin vain muotoon.
- Rohkaise lasta kokkaamaan kakut, muffinsit, keksit, pizzat, piirakat, jäätelöannokset tai mitä kulloinkin tekeekin mieli.

Lähde: Leikki leikkinä –blogi  
<https://tinyurl.com/hiekkalaatikko>



## Peili



- Ennen leikin aloittamista piirretään maahan kaksi pitkää viivaa noin 10 metrin päähän toisistaan.
- Yksi leikkijöistä valitaan peiliksi: hän asettuu toiselle viivoista selkä muihin leikkijöihin.
- Muut asettuvat toiselle viivalle ja yrittävät ehtiä koskettamaan peiliä tai peilin takana olevaa seinää tämän huomaamatta.
- Peili kääntyy aina halutessaan katsomaan taakseen: kaikki jotka liikkuvat peilin katsoessa joutuvat palaamaan takaisin lähtöviivalle.
- Ensimmäisenä peilille ehtinyt on leikin voittaja ja seuraava peili.

Lähde: Leikkipankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Tervapata



- Ennen leikin aloittamista maahan piirretään suuri ympyrä, "tervapata".
- Yksi leikkijöistä valitaan tervankeittäjäksi, muut asettuvat padan ympärille kasvot pataan päin.
- Kaikki tervankeittäjää lukuun ottamatta piirtävät ympärilleen puoliympyrän muotoisen pesän.
- Keittäjä lähtee kiertämään pataa leikkijöiden takaa joko juosten tai kävellen, kädessään pieni esine kuten avaimet tai kivi. Tervankeittäjän tehtävänä on pudottaa esine toisen leikkijän pesään tämän huomaamatta, hämäämällä leikkijöitä valheellisilla pudotuksilla.

Lähde: Leikkipankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Karhu nukkuu



- Yksi lapsista on karhu, joka menee nukkumaan piirin keskelle.
- Toiset leikkijät lähtevät pyörimään piirissä ympäri ja laulavat "Karhu nukkuu, karhu nukkuu, talvipesässensä. Ei ole vaaraa kellään, näin sitä leikitellään. Karhu nukkuu, karhu nukkuu, eipäs nukukkaan."
- Silloin karhu herää ja alkaa ottaa toisia leikkijöitä kiinni ja toiset juoksevat karkuun.
- Se kenet saatiin kiinni ensimmäisenä, tulee uusi karhu ja leikki jatkuu.

Lähde: Leikkipankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Eläintarha



- Kulkekaa alueen päästä päähän liikkumalla eri eläinten tavoin:
- Hytтын sipsutusta
- Elefantin tömistyksiä
- Karhukävelyä
- Käärmeen kiemurtelua (juosten)
- Kukkokävelyä
- Jäniksen loikkia
- Rapukävelyä peruuttaen
- Hevosen laukkaa
- Mittarimato (kädet ja jalat maassa, siirretään ensin kädet mahdollisimman pitkälle, sitten tuodaan jalat lähelle käsiä)
- Viimeisellä kierroksella jokainen saa itse keksiä, mikä eläin haluaa olla.

Lähde: Varpaat vauhtiin  
<https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat-vauhtiin-loppuleikkikortit-2013.pdf>



## Valokuvaaja



- Aikuinen on valokuvaaja. Hän ottaa jokaista leikkijää vuorollaan kädestä kiinni, pyörittää muutaman kerran ympäri ja päästää irti.
- Leikkijä jää siihen asentoon, mihin pyöryksen jälkeen sattuu pysähtymään.
- Pyöritettyään kaikki leikkijät valokuvaaja tarkastelee, valokuvia ja kysyy mitä ne esittävät.

Lähde mukaillen: Leikkipankki  
<https://tinyurl.com/valokuvaaja>



## Elsa ja Olaf -hippa



- Olaf on hippa, joka ottaa muita leikkijöitä eli Elsoja kiinni.
- Kun Olaf saa Elsan kiinni, Elsan täytyy pyörähtää piruetilla ympäri yhden kerran, jotta voi jatkaa matkaansa.
- Turvana hipassa toimivat ulkona olevat leikkivälineet, kuten liukumäki, kiipeilyteline tai keinut. Näitä kutsutaan hipassa linnoiksi.
- Hippaa vaihdetaan välillä.
- Jos leikkijöitä on paljon, voi Olafeja olla useampi.

Lähde: Liikkuva varhaiskasvatus  
<https://tinyurl.com/liikkuvavarhis>



## Tankkaaja on turvassa



- Valitkaa useita hippoja, muut juoksevat salamana karkuun.
- Hipan kosketuksesta salama-autot jäävät paikalleen juoksemaan.
- Pelastaja eli tankkaaja nostaa kiinnijääneen toisen käden ylös ja painaa sormella kainaloa viiteen laskien. Sitten auto pääsee takaisin juoksemaan.
- Vaihtakaa hippoja useasti.

Lähde: Liikkuva varhaiskasvatus  
<https://tinyurl.com/liikkuvavarhis>



## Parkour puistossa



- Keksikää eri tapoja ylittää kaikkia esteitä.
- Suunnitelkaa rata jota kaikki kulkevat.
- Jokainen voi näyttää mallia ja toiset tekevät perässä. Esim, miten voit hypätä eri asioiden yli, kiivetä, roikkua, mennä ali yms.

Lähde: Perhepäivähoidonkiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Limat ja keijut hippa



- Rajaa pienehkö alue, jossa hippaa leikitään.
- Valitkaa yhdessä, kuka lapsista on ensin lima.
- Lima liikkuu liman tavoin ja koskiessaan kaveriin kaveri muuttuu myös limaksi ja saa ottaa muita kiinni.
- Kun kaikki ovat muuttuneet limoiksi leikitään sama leikki keijuina.
- Hippahahmoja voi vaihtaa lasten mielenkiinnon mukaan.

Lähde: Perhepäivähoitajan kehittäminen



## Eläinhippa



- Hippa ja kiinniotettavat liikkuvat jonkin eläimen tavoin (esim. laukkaamalla, pingviinikävely).
- Kiinnijäätään he jäävät paikoilleen (esim. kuopimaan maata jalallaan, keinumaan vatsalleen). Pelastus tapahtuu tekemällä samaa liikettä kiinniotetun edessä.

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Saammekohan kiinni?



- Kaikki liikkuvat sovitulla tavalla (esim. rapukävely).
- Ohjaaja huutaa jonkun leikkijän nimen esim. "Saammekohan Villen kiinni?", jolloin kaikki yrittävät ottaa Villen mahdollisimman nopeasti kiinni.

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Keksi itse hippa



- Keksikää itse kolme eri hippaleikkiä ja leikkikää niitä.



## Rosvot ja poliisit



- Poliisit ottavat kiinni rosvoja ja vievät vankilaan (sovittuun paikkaan).
- Toinen rosvo voi pelastaa kiinnijääneen hakemalla hänet vankilasta.

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Noidan kattila



- Hippa on noita, joka taikasavullaan koskettamalla muuttaa pelaajia sammakoiksi, jotka pelastuvat pomppimalla pataan (=keskiympyrään).

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Maa-Meri-Laiva



- Peliin tarvitaan kolme viivaa tai merkittyä paikkaa, jotka ovat maa, meri ja laiva.
- Leikkijät asettuvat keskimmaiselle viivalle, joka on laiva ja jäävät odottamaan huutoa, mihin siirtyä.
- Huutaja voi olla yksi lapsista tai ohjaaja.
- Huutaja huutaa jonkin viivoista (maa, meri tai laiva) ja kaikki juoksevat kyseiselle viivalle.
- Jos juoksee väärälle viivalle, tippuu pelistä.
- Se, joka on viimeisenä huudetulla viivalla, tippuu myös.
- Jos huutaja huutaa sen viivan, jolla leikkijät jo seisova ja joku ottaa askeleenkin pois viivalta, myös hän tippuu.
- Se leikkijä, joka on viimeisenä mukana, voittaa.

Lähde: Leikkipankki <https://tinyurl.com/maameri>



## Viivahippa



- Piirrä maahan viivoilla hipparata.
- Hippa ja kiinniotettavat liikkuvat ainoastaan maahan piirrettyjä viivoja pitkin.
- Hippa vaihtuu kiinniotosta.
- Pienten kanssa voi tehdä radan ja keskittyä sen kiertämiseen yhdessä ilman kiirettä.

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Lohikäärmeenpesä



- Piirretään maahan isohko ympyrä (lohikäärmeen pesä).
- Aikuinen on lohikäärme pesässä selin lapsiin.
- Kun aikuinen sanoo: "Yksi, kaksi, kolme, TULTA!" ja kääntyy, lasten tulee juosta ympyrän läpi.
- Jos lohikäärme saa kiinni muututaan myös lohikäärmeeksi ja jäädään pesään tai vaihdetaan hippaa.

Lähde: Vuokko Jurvakainen, Saara Lahti, Veera Valander. Liikuntaleikkikirja. 66 leikkiä liikunnan opetukseen



## Älä osu laavaan



- Piirretään maahan viivoilla rata, jota pitkin tulee kulkea, ettei osu laavaan.
- Hyödynnetään ympäristöstä löytyviä välineitä (penkkejä, hiekkalaatikko, kiipeilyteline)

Lähde: Perhepäivähoidon lasten ideoima



## Pienet kalat



- Valitaan yksi leikkijöistä haueksi, muut ovat pikkukaloja.
- Lausutaan runo:  
Pienet kalat uivat ai ai  
pienet kalat uivat ai ai  
pienet kalat uivat ai ai  
eikö tule hauki ei kai.
- Pikkukalat uivat runon ajan luikerrellen siihen asti, kunnes runossa kuuluu KAI. Silloin kalat jähmettyvät paikoilleen.
- Hauki nappaa pois pelistä tai apuhauiksi ne, jotka liikahavat.

Lähde: Leikki pankki  
<https://tinyurl.com/pienetkalat>



## Erämaa palaa



- Leikkijät piirtävät itselleen maahan ympyrän, johon asettuvat seisomaan.
- Yksi on johtaja, jolla ei ole ympyrää. Muut ovat eläimiä (lapsi saa valita itse mikä eläin on).
- Eläimet järjestyvät jonoon johtajan taakse. Leikkijät esittävät äännellen ja liikkuen sitä eläintä, joksi ne on nimetty.
- Kun kaikki ovat jonossa, lähtee jono liikkeelle seuraten johtajan liikkeitä ja temppeja.
- Yllättäen johtaja huutaa "Erämaa palaa!", jolloin kaikki, myös johtaja, juoksevat ympyröihin.
- Ilman ympyrää jäänyt on seuraava johtaja.

Lähde: Leikki pankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Aurinko ja peikko



- Yksi leikkijöistä on aurinko ja muut peikkoja.
- Aurinko on piilossa (pienenä kyykyssä) ja peikot liikkuvat.
- Kun aurinko alkaa paistaa (nousee seisomaan), menevät peikot äkkiä piiloon, koska aurinko häikäisee.
- Kun aurinko laskee (menee kyykyyn), peikot tulevat piiloistaan.
- Auringolla voi olla keltainen viitta.

Lähde: Leikki pankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Askelnaatta



- Leikkijät asettuvat samalle lähtöviivalle.
- Se, joka on askelnaatta määrää, montako askelta harpataan ja mihin suuntaan.
- Leikkijät harppaavat määrätyt askeleet ja jäävät paikalleen seisomaan.
- Askelnaatta harppaa yhden askeleen vähemmän kuin muut leikkijät.
- Harpattuaan askelnaatta yrittää ylettyä koskettamaan lähinnä itseään olevaa.
- Itseen saa yrittää venyttää niin pitkälle kuin pystyy, mutta toisen jalan on pysyttävä maassa.
- Jos askelnaatta saa kosketettua leikkijää, tästä tulee uusi askelnaatta ja leikki jatkuu siitä, mihin jäätiin.
- Askelten lajit voidaan leikin alussa sopia: esim. kääpiö-, hiiri-, jättiläisaskelia jne.

Lähde: Leikki pankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Harakka hyppii



- Lausutaan runo ja tehdään siihen kuuluvat liikkeet:  
Harakka hyppii maassa – Hypitään paikallaan/hypitään käsillä  
Västäräkki keikkuu kivellä – Keinutaan puolelta toiselle kädet ylhäällä  
Varpunen nokkii katolla – Koputetaan sormilla päätä/ tehdään katto käsillä  
Kissa nostaa selkää – Köyristetään selkää.  
Kaikki linnut pelkää – Vapistaan.  
Tuolla ne jo lentää – Heilutetaan käsiä kuin siipiä.  
Omaan pikku pesään – Tehdään käsistä pesä.

Lähde: Leikki pankki  
<https://tinyurl.com/leikkipankki>



## Temppuhyppyjä



- Hypätkää pitkä hyppy hiekkalaatikon reunalta hiekkiaan.
- Kokeilkaa myös x-hyppyä ja itse keksittyjä hyppyjä.
- Aikuinen voi avustaa pitämällä lapsen käsistä kiinni.
- Osaatko hypätä myös penkiltä? (ohjeista oikeanlainen alastulo tekniikka)

Lähde: Perhepäivähoidonkiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Ilmapallot sanoo POKS!



- Piirrä ilmapalloja kepillä maahan/ hiekkalaatikkoon.
- Pyydä lapsia piirtämään omat ilmapallot.
- Ympyrät ovat ilmapalloja ja lapset hyppivät ympyrästä toiseen ja aina hypätessä ympyrän sisälle sanotaan POKS!, jolloin ilmapallo menee rikki.
- Lopuksi voitte piirtää yhden suuren ilmapallon ja hypätä yhdessä samaan aikaan sen päälle POKS!

Lähde: Perhepäivähoidonkiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Pehmo puistoretkellä



- Tarvitset pehmolelun ja kännykän (ota kuvia pehmon seikkailusta puistossa)
- Viekkää pehmolelu puistoretkelle.
- Osaako pehmo laskea liukumäkeä? Osaako se keinua?
- Mihin se voisi kiivetä tai missä se voisi roikkua?
- Osaako pehmo tehdä hiekkakakun?
- Mitä pehmo lauloi pihalla? Laulakaa yhdessä.
- Pehmo keräsi pihalla kiviä, montako se löysi?
- Sisälle päästyänne katsokaa ottamanne kuvat/videot yhdessä ja kirjaa lasten ertoma tarina ylös ja liitä kasvunkansioon. Piirtäkää pehmosta kuva.

Lähde mukaillen:  
Heidi Juntunen, Ilo kasvaa liikkuen-ideoita liikunnalliseen varhaiskasvatukseen (Facebook)



## Lauluhetki ulkona



- Lauletaan eri lauluja vuodenaikojen mukaan ulkona.
- Esimerkkilaulu "Syysretki"  
Lähtekäämme metsään... retkelle (Tömistellään jaloilla)  
Puolukoita poimin... trallallei ( kiviä lyödään yhteen)  
Sataa paljon vettä... märkää on (keppejä lyödään yhteen)  
Kotimatka alkaa. Viedään äidille (Juoksua paikallaan)
- Soittimina voi käyttää; Kivet, kävyt, kepit, ämpäri + lapio, jalat, kädet, oma ääni, liukumäki, mattoteline

Lähde: Perhepäivähoitajan kehittäminen



# VÄLINELEIKKEJÄ



## Numerotehtävät



- Tarvitset numerokortit ja pussukan
- Piilota numerot 1-10 ympäristöön
- Etsitään numerot niin nopeasti kuin pystytään ja tuodaan ohjaajalle
- Tehdään numeroista maahan lukujono 1-10
- Anna yhden lapsen valita jokin numero ja kerro tehtävällestä sen mukainen tehtävä
- Pienten kanssa laita numerot pussiin ja nostakaa sieltä yksi numero kerrallaan ja tehkää tehtävä

Tehtävällestä numeroille puistoon

1. Tasapainoile hiekkalaatikon reunaa pitkin
2. Käy liukumassa kaksi kertaa liukumäestä
3. Kijpeä hiekkalaatikon reunalle tai penkille ja hyppää alas eri tyyjeillä
4. Kierä hiekkalaatikon ympäri takaperin
5. Piirrä kepillä maahan iso kääme tai oman nimen alkukirjain
6. Hyppää käämeen tai kirjaimen yli kuusi kertaa
7. Kijpeä kiipeilytelineelle ja kerro mitä näet ylhäältä
8. Piirrä maahan 8 ympyrän rata ja hyppää ympyröihin tasajalkaa Poksi
9. Piirrä kepillä maahan aurinko (Mitä muuta haluat piirtää?)
10. Anna läpy kaverille

Lähde mukaillen: Mappa <https://mappa.fi/fi/etusivu>



## Eläimet piilosilla



- Tarvitset: isot ja pienet eläinkuvat, pussukan
- Piilota isot eläinkuvat ympäristöön.
- Laita pienet eläinkuvat pussukkaan.
- Pohjusta tarinaa lapsille ja alusta leikki haluamallasi tavalla esim. eläimet haluavat leikkiä piiloo ja meidän tehtävän on etsiä heidät.
- Lauletaan piirissä ”Kuka saa, kuka saa eläinpussiin kurkistaa tillin tallin tömpsis!” ja valitaan lapsi, joka saa nostaa eläimen kuvan pussista.
- Etsitään pussista tullut kuva yhdessä.
- Eläimen löydyttyä voidaan pohtia: mikä eläin se on, missä se asuu, mitä se syö, minkä värinen se on, montako jalkaa sillä on? Miltä se tuntuu, jos sitä silittää? Miten se liikkuu? (voidaan matkia eläimen liikkumistapaa)

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Eläinten kotien rakennus



- Tarvitset: Pienet eläinkuvat
- Esittele eläinten kuvat lapsille.
- Kerro, että tehtävänämme on rakentaa eläimille koti. Voi rakentaa esim. yhteisen ison kodin kaikille eläimille tai sitten jokaiselle eläimelle oman kodin ja kaikkea muuta mitä eläinten kotiympäristöön kuuluu.
- Käyttäkää hyväksi luonnon materiaaleja ja hiekkalaatikolla hiekkaa.
- Kun eläinten koti on valmis, laittakaa eläinkuvat koteihin ja ottakaa kuva.
- Leikkikää eläimillä.
- Keksikää satu eläinten seikkailuista, kirjaa ylös tai kuvaa videolle.
- Kuunnelkaa, katsokaa ja laulakaa eläinlauluja YouTubesta, mitä eläimiä tunnistatte?

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Värimato



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot
- Käykää läpi kaikki isot väripallot nimeämällä värit.
- Anna lapsille tehtäväksi rakentaa isoista väripalloista värimato maahan, mato saa olla minkäläinen tahansa.
- Anna lapsille myös pienet väripallot rakennus välineeksi.
- Piirretään tai rakennetaan madolle pää, jalat ja mitä tahansa muuta mitä lapsille tulee mieleen (käytä ympäristöstä löytyviä materiaaleja tai piirrä hiekkaan).
- Keksitään madolle nimi.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Äitimato ja vauvamato



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot
- Käykää läpi kaikki isot väripallot nimeämällä värit.
- Anna lapsille tehtäväksi rakentaa isoista väripalloista värimato (äitimato tai isämato) maahan. Mato saa olla minkäläinen tahansa.
- Piirretään tai rakennetaan madolle pää, jalat ja mitä tahansa muuta, mitä lapsille tulee mieleen (käytä ympäristöstä löytyviä materiaaleja tai piirrä hiekkaan).
- Keksitään madolle nimi.
- Anna lapsille pienet väripallot ja pyydä lapsia rakentamaan niistä samanlainen vauvamato, äitimato/isämatoa mallina käyttäen.
- Osaatko rakentaa luonnonmateriaaleista lisää matoja matoperheeseen? Entä niiden koti? Mitä ne syövät?

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Turvataidot pehmon kanssa



- Tarvitset: Pehmolelun
- Valitkaa yhdessä yksi pehmolelu ja ottakaa se mukaan puistoon.
- Harjoitellaan turvataitoja puistossa:
- Viekö pehmoa eri laitteisiin puistossa esim. liukumäki, keinu, kiipeilyteline, aita, portti, penkki ja opettakaa pehmoille, miten liukumäestä lasketaan, keinussa keinutaan, saako kiivetä aitojen yli yms.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Väribingo



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot
- Anna jokaisen lapsen valita yksi oma iso väripallo ja anna se lapselle.
- Laita pienet väripallot pussiin.
- Nosta pussista yksi väripallo kerrallaan ja katsokaa, kenellä on sen värinen iso väripallo.
- Se, jolla väripallo on, saa huutaa BINGO!
- Huom! jos lapsia vähän voit antaa lapsen valita enemmänkin isoja väripalloja itselleen.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Väritempu



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot, pussukan
  - Levitä isot väripallot maahan, etäälle toisistaan.
  - Laita pienet väripallot pussiin.
  - Nostakaa pussista yksi pieni väripallo kerrallaan.
  - Käykää hyppäämässä pussista nousevan ison väripallon yli.
  - Keksikää lisää suoritettavia tehtäviä: (Esim. astu yli, loikkaa yli, tehdään piiri väripallon ympärille, piirrä kukka/aurinko niin, että väripallo on keskusta). Mielikuvitus on rajana!
  - Isommille lapsille voi nostaa oman väripallon ja hei käyvät itsenäisesti suorittamassa sovitun tehtävän
- Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Ämpärit ja värit



- Tarvitset: pienet väripallot ja ämpäreitä.
- Nimetkää kaikkien väripallojen värit.
- Anna lasten valita kolme väripalloa.
- Pyydä lapsia katsomaan tarkkaan ja piilota valitut väripallot ämpäreiden alle.
- Kysy: Missä on keltainen väripallo?
- Lasten tehtävänä on muistaa, minkä ämpäriin alle se on piilotettu.
- Vaikeuta leikkiä vaihtamalla väripallojen paikkaa ja lisäämällä värejä.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen





## Etsi värit leikki



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot
- Kiinnitä isot väripallot ympäristöön tai anna lasten piilottaa väripallot ympäristöön.
- Laita pienet väripallot pussiin.
- Keräännytään piiriin.
- Nostetaan pussista yksi väripallo kerrallaan "Kuka saa, kuka saa väripussiin kurkistaa". Mietitään, mikä väri se on, ja etsitään se ympäristöstä.
- Kun isoväripallo on löytynyt, voidaan keksiä sille liike tai laulu.
- Mietitään, mikä voisi olla sen väristä tai mitä tulee mieleen kyseisestä väristä.
- Löytyykö samaa väriä vaatteistanne?

- Isommat voivat pohtia, millä kirjaimelle kyseinen väri alkaa ja piirtää kirjaimen maahan.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016. Varmoin askelin  
kohti toiminnallista oppimista,  
menetelmä opas.



## Väripussi



- Tarvitset: Pienet väripallot ja pussukan
- Lauletaan "lorupussilaulu" muuttaen sana lorupussi väripussiksi.
- Valitaan lapsi, joka saa tulla nostamaan värin.
- Lapset saavat kertoa mikä väri pussista löytyi.
- Seuraavaksi katsellaan ympärille ja etsitään kyseinen väri ympäristöstä.
- Jos väriä löytyy, mennään sen luo yhdessä tai näytetään se paikka.
- Asian löydyttyä sanoita asia ja väri esim. liukumäki on punainen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan  
kehittelemä



## Pingviinien pipot



- Tarvitset: Pingviinit ja pipot, pussukan
- Laita pingviinit pussukkaan.
- Anna lasten vuorotellen nostaa yksi pingviini, nimetkää sen väri ja laittakaa maahan.
- Laita pingviinien pipot pussukkaan.
- Nostakaa pussukasta yksi pipo kerrallaan ja yhdistäkää se oikealle pingviinille.
- Etsikää samaa väriä esim. vaatteistanne, ympäristöstä tai miettikää mikä voi olla sen väristä.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan  
kehittelemä  
Kuvamateriaalin inspiraatio: Totschooling  
<https://tinyurl.com/pingviinit>



## Pipojen piilotus



- Tarvitset: Pingviinit ja pipot, ämpäreitä tai hiekkamuotteja
- Levitä valitsemasi pipot maahan ja nimeä niiden värit.
- Levitä pingviinit maahan ja nimeä niiden värit.
- Piilota pipot ämpärien tai muottien alle.
- Sano esim.: Missä on punainen pipo?
- Pyydä yhtä lasta kerrallaan etsimään oikea pipo.
- Kun pipo löytyy, yhdistäkää se oikealle pingviinille.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan  
kehittelemä  
Kuvamateriaalin inspiraatio: Totschooling  
<https://tinyurl.com/pingviinit>



## Värifrisbee



- Tarvitset: isot ja pienet väripallot
- Anna jokaiselle lapselle oma iso väripallo.
- Kokeilkaa eri heittotyylejä väripallolla.
- Keksikää eri heittokohteita mihin koitatte osua.
- Keksikää oma frisbeegolf rata/laskekaa heittojen määrä sovittuun kohteeseen esim. hiekkalaatikkoon.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016. Varmoin askelin  
kohti toiminnallista oppimista,  
menetelmä opas.



## Liikkuvat värit



- Tarvitset: isot väripallot, pussukan
- Laita pussiin ensin 4 iso väripalloa.
- Nostetaan pussukasta yksi väripallo kerrallaan ja mietitään sille jokin liike. Esim. keltainen: hypitään, sininen: pyöritään, vihreä: mennään kyykkyyyn punainen: nostetaan kädet yms.
- Nostetaan pussista väri ja liikutaan sovitulla tavalla.
- Kun liikkeitä harjoiteltu tarpeeksi ja lapset muistavat ne leikkiä voi nopeuttaa tai lisätä väripalloja pussiin.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016. Varmoin askelin  
kohti toiminnallista oppimista,  
menetelmä opas.



## Pingviinien piilotus



- Tarvitset: Pingviinit ja pipot
- Piilota pingviinit ympäristöön.
- Laita pipot pussiin ja nostetaan yksi pipo kerrallaan pussista.
- Lasten tehtävän on etsiä oikean värinen pingviini ja tuoda se ohjaajalle.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan  
kehittelemä  
Kuvamateriaalin inspiraatio: Totschooling  
<https://tinyurl.com/pingviinit>



## Aarrejahti metsässä



- HUOM! Toimii vain metsässä
- Tarvitset: metsäkuvat ja pussukan
- Laita metsäkuvat pussiin.
- Nosta pussista yksi kuva kerrallaan.
- Lapsien tehtävä on etsiä kuvan mukainen asia.
- Kokoa kerätyt asiat eri kasoihin esim. lehdet lehtikasaan, kivet kivi kasaan (jokainen lapsi tuo omansa) tai mennään yhdessä löydetyn asian luokse.
- Tutkitaan löytyneitä asioita (minkä värinen se on, miltä se tuntuu, mikä eläin voisi syödä sitä, onko se iso vai pieni, voidaan luokitella).
- Vinkki! tästä on helppo jatkaa metsätaideteosten tekemiseen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan  
kehittelemä



## Puistosuunnistus



- HUOM! Tämä toimii vain puistossa
- Tarvitset: puistokuvat ja pussukan
- Laita puistokuvat pussiin.
- Nosta pussista yksi kuva kerrallaan.
- Lapsien tehtävä on etsiä kuvan mukainen asia ja juosta sen luo.
- Paikan löydyttyä voidaan miettiä: Mitä siinä paikassa voi tehdä? Voidaan kerrata samalla sääntöjä puistossa (Miten lasketaan liukumäestä? Saako portteja avata? yms.)
- Kysellään lasten mielipiteitä. Esim. keinun löydyttyä kysytään: "Kuka teistä pitää keinumisesta?"
- Tutkia löytynyttä paikkaa. Onko samanlainen kuin kuvassa?

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Aarrejahti adjektiiveilla



- Tarvitset: adjektiivikortit ja pussukan
- Laita adjektiivikortit pussukkaan.
- Nosta pussukasta yksi adjektiivikortti kerrallaan ja lapset etsivät kortin mukaisen asian.
- Tutkitaan löydöksiä yhdessä.
- Jos etsittävää asiaa ei löydy, pohditaan, miksi ei löydy ja mistä se voisi löytyä.
- Lapset voivat myös itse vuorollaan keksiä etsittäviä asioita.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Höyhenen saalistus



- Tarvitset: höyheniä
- Leikkiä leikitään pareittain.
- Anna jokaiselle parille yksi höyhen.
- Se lapsi, jolla on höyhen, juoksee höyhen kädessään käsi ylhäällä.
- Toinen leikkijä seuraa höyhenen kuljettajaa.
- Höyhenen kuljettaja irrottaa otteensa höyhenestä ennalta arvaamattomasti.
- Perässä tuleva yrittää napata höyhenen kiinni.
- Vaihetaan höyhenen pitäjää joka kerran jälkeen.

Lähde: Varpaat vauhtiin  
<https://storage.googleapis.com/valo-production/2016/12/varpaat-vauhtiin-loppuleikkikortit-2013.pdf>



## Höyhenleikkejä



- Tarvitset: höyheniä
- Heitelkää höyheniä ja koittakaa saada kiinni yksin ja pareittain.
- Aikuinen heittää ja lapset ottavat kiinni ja toisin päin.
- Juoskaa lujaa ja tiputtakaa höyhen vauhdissa.
- Puhaltakaa höyhen kädessä.
- Piilota värikkäitä höyheniä (esim. 10kpl) ympäristöön ja lapset etsivät, laskekaa löytyneet höyhenet ääneen.
- Kutitelkaa ja silittelkää höyhenellä. Miltä se tuntuu kädessä, poskissa, nenän päässä?



## Lajineliö



- HUOM! Tämä toimii vain metsässä
- Tarvitset: lankaa tai keppejä
- Rajatkaa langalla tai kepeillä neliö maahan.
- Tutkikaan neliön sisällä olevia kasveja ja asioita.
- Kuinka monta eri asiaa löytyy ja mitä ne ovat?
- Kuinka monta lajia tunnistatte?

Lähde mukailen: Ulkoluokkapäivä  
<https://tinyurl.com/ulkoluokka>



## Liikennevalo leikki



- Tarvitset: punaisen, keltaisen ja vihreän lapion tai isot väripallot
- Käykää läpi liikennevalon säännöt:
  - punainen = pysähdy
  - keltainen = odota
  - vihreä = saa mennä
- Pyydä lapsia valitsemaan oma kulkuneuvo.
- Käynnistäkää kulkuneuvo.
- Lapset saavat liikkua vapaasti, aikuinen toimii liikennevalona näyttämällä joko punaista, keltaista tai vihreää lapiota/väripalloa.
- Maahan voi myös piirtää autoradan tai rakentaa mutkitteluradan ämpäreistä.

Lähde mukailen:  
Leikkipankki  
<https://tinyurl.com/lvalot>



## Järjestä värit



- Tarvitset: pienet ja isot väripallot
- Ota isot väripallot ja näytä pallot yksi kerrallaan lapsille.
- Nimetään pallon väri ja laitetaan nimetty väripallo maahan.
- Kun kaikki väripallot on nimetty, laita pienet väripallot pussiin.
- Nostakaa pussista yksi pieni väripallo kerrallaan.
- Tehtävänä on asettaa pieni väripallo samanvärisen ison väripallon päälle.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Matoäiti ja lapset



- Tarvitset: värikkäitä villalangan pätkiä, pussukan
- Aikuinen pudottelee pienehkölle metsäalueelle värikkäitä villalangan pätkiä (pituus noin 10 cm). Lankoja saa olla runsaastikin.
- Ennen etsintää aikuinen kertoo, että hän on matoäiti ja langat ovat matoäidin lapsia, jotka ovat kadonneet.
- Lapset saavat etsiä niitä ja tuoda matoäidille.
- Löydetyt madot lasketaan ääneen.

Lähde mukailen: Metsän oppimispolku  
<https://tinyurl.com/metsanoppi>



## Matoleikki



- Tarvitset: värikkäitä villalangan pätkiä
- Lasketaan yhdessä montako villalangan pätkää (matoa) on ja laitetaan ne maahan.
- Muodostetaan villalanganpätkistä yksi iso mato maahan.
- Mittaillaan eri tekniikoilla, kuinka pitkä mato on?
- Mietitään missä madot asuvat, mitä ne syövät, miten liikkuvat?
- Koitetaan hyppiä madon yli yksin ja yhdessä, mitä muita temppuja voit madon kanssa tehdä?
- Muodostetaan kävyistä/kivistä/lehdistä yhtä pitkä jono madon viereen.
- Mitä muuta voisit langoista muodostaa?

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Pehmolelun seikkailu



- Tarvitset: pehmolelun, kännykän, kynää ja paperia
- Valitkaa yksi pehmolelu lasten kanssa yhdessä.
- Valokuvatkaa lelu erilaisissa paikoissa ja keksikää yhdessä satu, mitä se teki eri paikoissa.
- Kirjoita ylös lasten keksimä satu ja lukekaa se, vaikka päiväuniatuna.
- Ottakaa videota lelun seikkailuista, katsokaa video myöhemmin ja anna lasten kertoa videoista satua lisää.
- Laita lasten keksimä satu kasvunkansioon.

Lähde mukailen: Heidi Juntunen, Ilo kasvaa liikkuen- ideoita liikunnalliseen varhaiskasvatukseen (Facebook)



## Ötökköiden bongaus



- Tarvitset: ötökkäkortit ja kännykän
- Piilota ötökkäkortit ympäristöön tai anna lasten käydä viemässä ötökkäkortit piiloon.
- Etsitään yksi ötökkä kerrallaan.
- Tutkitaan löytynyttä ötökkää: Mikä se on? Minkä värinen se on? Montako jalkaa sillä on? Missä sen silmät ovat? Missä se asuu?
- Hyödynnä kännykkää ja katsokaa, löydättekö oikean ötökän kuvan esim. googlesta.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Ötökkälaulut



- Tarvitset: ötökkäkortit, pussukan ja kännykän
- Laita ötökkäkortit pussiin.
- Nostakaa pussista yksi kortti kerrallaan laulun kera: "Kuka saa, kuka saa ötökkäpussiin kurkistaa tillin tallin tömpsis!"
- Tutkitaan ötökkää: Mikä se on? Minkä värinen se on? Montako jalkaa sillä on? Missä sen silmät ovat? Missä se asuu?
- Keksikää ötökästä jokin laulu ja laulakaa se yhdessä ötökälle.
- Jos et keksi laulua, siirrykää seuraavaan ötökkään tai hyödyntäkää YouTubea.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Värisuunnistus



- Tarvitset: värisuunnistuskartan  
Huom! Valitse oikea värisuunnistuskartta vuodenajan mukaan
- Näytä värisuunnistus kartasta minkä väristä asiaa lähdetään etsimään.
- Lasten tehtävänä on etsiä kyseisen värinen asia ja tuoda se ohjaajalle tai jos asiaa ei voi tuoda ohjaajalle, niin mennään yhdessä löytyneen asian luokse.
- Vertaillaan löytynyttä asiaa värisuunnistuskartan väriin. Onko saman värinen?

Lähde: Väriauditit  
<https://tinyurl.com/varinauditit>



## Pehmopiilo



- Tarvitset: pehmolelun ja kännykän
- Valitkaa ryhmän kanssa yksi pehmolelu ja ottakaa pehmo mukaan ulos.
- Leikkikää pehmon kanssa piilosta eri tavoin:
  1. Aikuinen vie pehmon piiloon ja lapset etsivät sen.
  2. Pehmo ja aikuinen etsivät ja lapset menevät piiloon.
  3. Pehmo menee yhden lapsen mukana piiloon vuorotellen.
  4. Voit laittaa pehmon mukaan piiloon kännykän ja siihen ajastimella hälytyssäänäen hälyttämään esim. 30 s päästä, jolloin lapset saavat etsiä pehmon ääntä kuunnellen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Muotokorttien metsästys



- Tarvitset: muotokortit ja pyykkipoikia 10 kpl
- Käy piilottamassa kortit ympäristöön. Valitse piilot etsijöiden tason mukaan, ovatko kortit helposti nähtävillä vai piilotettu vaikeampiin paikkoihin.
- Ohjeista lapsia etsimään yksi kortti kerrallaan ja tuomaan se paikkaan, missä muodot lasketaan ja pyykkipoika kiinnitetään muotoja vastaavan numeron kohdalle.
- Tehtävää voi muokata paritehtäväksi tai ryhmätehtäväksi. Parit tai ryhmä liikkuvat yhdessä samaan paikkaan ja etsivät kortteja yhtä aikaa.
- Kun kaikki kortit on löydetty, tarkistakaa laskutehtävät yhdessä.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittäminen



## Liikuntavälipalakatit



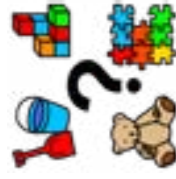
- Tarvitset: liikuntavälipala-kortit, pussukan
- Laita liikunta välipalakortit pussukkaan.
- Nostakaa yksi kortti kerrallaan ja tehkää liikunta tehtävä yhdessä.
- Voidaan ottaa aikaa esim. tehdään liikettä 10 sekuntia tai liikettä voi tehdä 10 kertaa, voit käyttää numerokortteja apuna.
- Voit tulostaa liikuntavälipalakortit Vantaan kaupungin sivuilta

• Liikuntavälipalakortit löydät Vantaan kaupungin Liikkuvan koulun sivuilta:  
<https://tinyurl.com/Liikuntavälipala>

Lähde: Vantaa, Liikkuva koulu  
<https://tinyurl.com/Liikuntavälipala>



## Pehmolelun seikkailut kuvilla



- Tarvitset: pehmolelun, kännykän, kynää ja paperia, puistokuvakortit tai metsäkuvakortit
- Miettikää yhdessä, ulkoilletteko metsässä vai puistossa? Valitkaa sen mukaan mukaanne joko puistokuvakortit tai metsäkuvakortit sekä yksi pehmolelu.
- Laita kuvat pussiin ja anna lasten nostaa yksi kuva kerrallaan
- Tehtävänä on viedä pehmo kuvan osoittamaan paikkaan tai tuoda pehmolle kuvan osoittama asia.
- Valokuvatkaa pehmo erilaisissa paikoissa ja keksikää, mitä se voisi siellä tehdä.
- Kirjoita lasten kertoma ylös.
- Ottakaa videota lelun seikkailuista, katsokaa video myöhemmin ja anna lasten kertoa videoista satua lisää.
- Laita lasten keksimä satu kasvunkansoon.

Lähde mukailen: Heidi Juntunen, Ilo kasvaa liikkuen- ideoita liikkunnalliseen varhaiskasvatukseen (Facebook)



## Etsi eläin –leikki



- Tarvitset: isot eläinkuvat, lankaa kiinnitykseen
- Kerääntykää piiriin, käy kuvat läpi lasten kanssa, jotta kaikki tunnistavat kuvassa olevan asian
- Pohitkaa, missä kyseinen eläin asuu, mitä se syö, minkä värinen se on, millä sen turkki tuntuu, kuinka monta jalkaa sillä on, missä on sen korvat.
- Kiinnitä kuvat ympäri puistoa/metsää lasten kanssa yhdessä.
- Kerääntykää piiriin.
- Ohjeista leikin säännöt:
- Aikuinen valitsee yhden kuvista ja sanoo: ”Etsi koirat!” tarkoituksena on liikkua koiran luokse sovitulla tavalla esim. kävellen, juosten, takaperin, hyppien, laukaten, karhunkävelyllä, pyörien..
- Sovitaan liikkumistapa yhdessä ja lopulta lapset voivat itse keksiä tapoja liikkua.
- Eläimen löydyttyä laulakaa siitä laulu esimerkiksi: Ankka: 5 pientä ankkua Pupu: Jäniksellä pitkät korvat, Jänis istui maassa, Popsi, popsi porkkanaa, Pikkujänö nukkuu Koirat: Pikku koirat, Emme me pienet koiranpennut, Piippolan vaari Kissa: Faaraon kissa, Jospas minä kissan saisin, Bingo.

Lähde: Perhepäivähoidon kiertävän varhaiskasvatuksen opettajan kehittälemä



# VIKARI



## Kirjoitetaan kaikkialle



- Tarvitset: hiekkapohjaisen ympäristön
- Pyydä lapsia etsimään itselleen kirjoittamiseen sopivan kepin.
- Pyydä lapsia kirjoittamaan oma nimensä/ nimensä ensimmäinen kirjain ulkona hiekkaan kepillä TAI Aikuinen voi kirjoittaa lapsen nimen ja lapsi mallintaa.
- Kun kaikki ovat saaneet omat tuotoksensa valmiiksi, tarkistetaan vielä yhdessä, että nimet/kirjaimet ovat oikein.
- Annetaan tehtäviä, esimerkiksi:
  1. Kulje pitkin omaa nimeäsi/kirjaintasi.
  2. Hyppää sen yli.
  3. Käy hyppäämässä jokaisen kirjaimen yli.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Kirjainpeli



- Tarvitset: kirjainkortit
- Levitä kirjain kortit väärinpäin maahan TAI laita ne pussiin.
- Pyydä lapset piiriin niiden ympärille.
- Yksi lapsi saa vuorollaan kääntää yhden kirjaimen TAI nostakaa pussista yksi kirjain kerrallaan.
- Yhdessä mietitään, mikä sana alkaa kyseisellä kirjaimella.
- Voidaan kirjoittaa keksitty sana hiekkaan.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Muodot

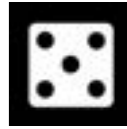


- Tarvitset: muotopelikortit ja pyykkipoikia
- Vie muotopelikortit ympäristöön tai aseta ne maahan.
- Laita pyykkipojat pussiin.
- Etsikää muotopelikorttipohja yhdessä ja kiinnittäkää pyykkipoika oikeaan kohtaan.

Lähde: ModernPreschool  
<https://tinyurl.com/modernpreschool>



## Pingviinien kirjaimet



- Tarvitset: Pingviinikortit ja pipot, pussukan, ämpäreitä/hiekkaleluja
- Laita pingviinit pussiin.
- Levitä yksi kerrallaan pipot maahan.
- Nimetkää samalla pipojen värit.
- Piilottakaa pipot ämpäreiden tai hiekkalelujen alle.
- Ota yksi pingviini pussista. Älä näytä sitä lapsille.
- Kuvaile: "Tällä pingviinillä on huivi, jonka väri alkaa kirjaimella S."
- Lasten tulee arvata mistä väristä on kyse.
- Etsitään ämpäreiden alta oikean värinen pipo ja laitetaan se pingviinin päähän.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittämä

Kuvmateriaalin inspiraatio: Totschooling  
<https://tinyurl.com/pingviinit>



## Liiku niin kuin kirjain



- Tarvitset: kirjainkortit
- Pyydä lapset piiriin, valitse pussista haluamasi määrä kirjaimia.
- Keksikää yhdessä lasten kanssa jokaiselle kirjaimelle liike. Esim. A = tehdään käsillä aurinko H = hypitään O = ollaan paikallaan. Vain mielikuvitus on rajana! Liikkeen ei tarvitse alkaa samalla kirjaimella, mutta helpottaa aluksi muistamista.
- Harjoitellaan liikkeitä ja kun harjoiteltu tarpeeksi aikuinen nostaa yhden kirjaimen näkyviin ja tehdään liike yhdessä. Nopeutetaan taidon ja muistamisen kehityttyä.
- Myös lapsi voi tulla näyttämään kirjaimia.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Kehokirjaimet



- Tarvitset: kirjainkortit ja pussukan
- Valitse pussiin ne kirjaimet, joilla ryhmäsi lasten nimet alkavat.
- Nosta pussista yksi kirjainkortti kerrallaan. Mietitään, kenen lapsen nimen alkukirjain se on.
- Mietitään yhdessä, miten kirjaimen voisi muodostaa omalla keholla.
- Kaikki lapset tekevät kirjaimen.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Minun vuoroni liikkua



- Tarvitset: kirjainkortit
- Valitse pussiin ne kirjaimet, joilla ryhmäsi lasten nimet alkavat.
- Ohjaaja näyttää suuraakkosilla kirjoitetun kirjaimen, jolla jonkun / joidenkin lasten nimi alkaa.
- Ne lapset joiden nimen alkukirjain se on, tekevät ohjaajan antaman liikkeen (tömistäminen, hyppiminen, vilkuttaminen yms).
- Anna myös lapsen itse keksiä itselleen liike ja tehdään se kaikki yhdessä.

Lähde mukaillen: Sintonen.  
R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Aarrejahti kauppalista



- Tarvitset: numerokortit, metsäkuvakortit ja ämpärit jokaiselle lapselle
- Jokaiselle lapselle jaetaan yksi numerokortti ja yksi metsäkuvakortti, sekä ämpäri, johon ostokset kerätään.
- Lapsen tehtävänä on kerätä ämpäriin saamansa metsäkuvan osoittama asia metsästä/ulkoa.
- Numerokortti osoittaa, montako kappaletta lapsen tulee asioita kerätä.
- Ostokset tuodaan kassalle (ohjaajalle), joka tarkistaa, onko kaikki ostokset löydetty.
- Voi olla myös yksi "kauppalista!" kaikille, jonka ohjaaja näyttää. Kaikki keräävät samaa ja tarkistetaan yhdessä.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittämä



## Lukujono



- Tarvitset: lukukortit ja pussukan
- Laita numerokortit 1-10 pussiin.
- Nosta yksi kortti kerrallaan ja nimeä numero. Sen jälkeen laita numerokortti maahan.
- Kun kaikki numerot 1-10 nostettu ja nimetty, anna lapsille tehtäväksi järjestää ne oikeaan järjestykseen lukujonoon 1-10.
- Tarkistakaa lopputulos yhdessä ja laskekaa ääneen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Metsälukujono leikki



- HUOM! tämä toimii vain metsässä.
- Tarvitset: numerokortit ja metsäkuvakortit
- Laita numerokortit 1-10 pussiin.
- Nosta yksi kortti kerrallaan ja nimetkää numero sen jälkeen laita numerokortti maahan.
- Kun kaikki numerot 1-10 nostettu ja nimetty, anna lapsille tehtäväksi järjestää ne oikeaan järjestykseen lukujonoon 1-10.
- Tarkistakaa lopputulos yhdessä ja laskekaa ääneen.
- Ota metsäkuvakortit. Kun numerokortit ovat lukujonossa 1-10, laita numerokorttien yläpuolelle kuvakortti metsästä löytyvästä asiasta (metsäkuvakortti)
- Lasten tehtävän on etsiä kortissa olevaa asiaa numerokorttien määrän verran ja asettaa ne korttien alle.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Etsi kaveri numerolla



- Tarvitset: numerokortit
- Pyydä lapset piiriin.
- Anna jokaiselle lapselle oma numerokortti, pyydä lasta pitämään oma numerokortti niin, että muut näkevät sen.
- Pyydä yksi lapsi etsimään kaveria.
- Sano esimerkiksi: ” Etsi kaveri numero 3”.
- Lapsen on tarkoitus löytää se lapsi, jolla on numero kolme ja mennä hänen viereen.
- Sovitaan, miten löytynyttä kaveria tervehditään. Esim. tervehdys, käsipäivää, läpy, halaus, tasahyppy, kyykkyn meno..
- Jos lapsia vähän, vaihda käytettäviä numeroita.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Lelukauppa



- Tarvitset: oman lelukassin/ulkoleluja ja numerokortit
- Lajittele lasten kanssa yhdessä lelut omiin kasoihin esim. lapiot lapiokasaan, ämpärit ämpäri kasaan.
- Laskekaa yhdessä kasojen lelut esim. kuinka monta lapiota on lapiokasassa.
- Levitä numerokortit maahan.
- Valitse yksi lapsi kerrallaan, joka käy hakemassa oikeaa lukumäärää vastaavan numerokortin ja vie sen lapiokasan viereen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Yhteenlaskua



- Tarvitset numerokortit 1-10
- Järjestäkää numerot 1-10 lukujonoon oikeaan järjestykseen maahan.
- Anna lapsen valita lukujonosta kaksi numeroa.
- Asettakaa ne vierekkäin ja laskekaa ne yhteen.
- Laskutehtävän jälkeen aseta numerot takaisin lukujonoon oikeaan kohtaan ja valitkaa uudet numerot.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Numero liikkumiset



- Tarvitset: numerokortit
- Laita numero kortit 1-10 pussiin.
- Pyydä lapset piiriin.
- Mietitään yhdessä liike, mikä tehdään.
- Nostetaan pussista numerokortti, joka määrää, sen kuinka monta kertaa liike tehdään. Lasketaan ääneen.

Lähde mukailen: Sintonen. R 2016. Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Sormileikki

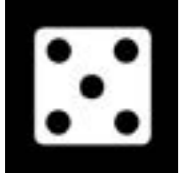


- Tarvitset: omat sormet ja numerokortit
- Vie numerokortit 1-10 ympäri ympäristöä tai aseta ne maahan.
- Näytä sormilla lukumäärä esim. 4 (Sormet ovat pelikone, jotka arpovat numeron).
- Pyydä lapsia etsimään sormien lukumäärää vastaava numerokortti ja liikkumaan sen luo tai jos kortit ovat maassa pyydä lasta koskemaan oikeaa numerokorttia.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittäminen



## Etsi numero



- Tarvitset: numerokortit, ulkea löytyviä asioita ulkoa, joita voi laskea (esim. käpyjä/kiviä/keppejä/hiekkaleluja)
- Valmistele leikki:
1. Kiinnitä numerokortit ympäri puistoa/metsää. Numerokorttien määrä kannattaa valita ryhmän taitotason mukaan. Ensin voidaan harjoitella vain numerot 1-3.
  2. Kerää ulkoa löytyviä asioita itsellesi numerokorttien osoittama määrä.
- Pyydä lapset piiriin ja aseta heidän eteensä jokin määrä ulkoa löytyviä asioita esim. käpyjä, kiviä, keppejä, hiekkaleluja.
  - Laskekaa yhdessä ääneen, kuinka monta esinettä/asiaa maassa on.
  - Seuraavaksi lasten tulee lähteä etsimään, mistä löytyy kyseinen numero. Jokaisen lapsen tulee käydä koskettamassa numeroa ja sen jälkeen saa palata piiriin odottamaan seuraavaa tehtävää TAI voidaan yhdessä mennä löytäneen numeron luo.

Lähde mukailleen: Sintonen. R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Etsi kirjain



- Tarvitset: kirjainkortit, lankaa kiinnitykseen, kepin hiekkiaan piirtämiseen tai paperia ja kynää
  - Kiinnitä kirjainkortit ympäri puistoa tai metsää.
  - Pyydä lapset piiriin ja pyydä lapsia mainitsemaan yksi asia, joka löytyy metsästä / puistosta, jotakin minkä he näkevät ympärillään.
  - Miettikää, millä kirjaimella sana alkaa. (Jos mahdollista piirrä sana hiekkiaan tai kirjoita paperille)
  - Seuraavaksi lasten tulee lähteä etsimään, mistä löytyy kyseinen kirjain. Jokaisen lapsen tulee käydä koskettamassa kirjainta ja sen jälkeen saa palata piiriin odottamaan seuraavaa tehtävää. TAI Voidaan yhdessä mennä tutkimaan löytynyttä kirjainta ja pohtia lisää, sillä alkavia sanoja.
- Sovellusideoita:
- Anna ohjeita, millä eri tavoin täytyy liikkua etsimään kyseinen kirjain.
  - Myös lasten voi antaa päättää esineitä, jolloin lapset pääsevät entistä enemmän vaikuttamaan toimintaan.

Lähde mukailleen: Sintonen. R 2016.Varmoin askelin kohti toiminnallista oppimista, menetelmä opas.



## Numerobingo



- Tarvitset: numerokortit, pussukan ja kiviä/käpyjä
- Ennen leikin aloitusta pyydä lapsia keräämään paljon kiviä tai käpyjä sinulle.
- Pyydä jokaista lasta valitsemaan kolme eri numeroa (esim. 1, 4, 2).
- Anna lapselle valitsemansa numeroiden määrä käpyjä/kiviä ja tehdään niistä 1 kävyn kasa, 4 kävyn kasa ja 2 kävyn kasa.
- Laita numero kortit 1-10 pussiin.
- Nostetaan yksi numerokortti kerrallaan ja jos lapsella on sen numeroinen käpykasa, saa hän laittaa sen kasan käyht yhteen onoon.
- Seuraavan osuman tullessa jatketaan käpyjonoa laittamalla sen kasan käyht jonon jatkoksi.
- Näin jatketaan niin kauan, kun kaikki käyht ovat yhdessä j jonossa, jolloin saa huutaa: BINGO!
- Lopuksi lasketaan BINGO-jonon käyht yhteen.

Lähde: Kiertävän perhepäivähoidon opettajan kehittälemä







