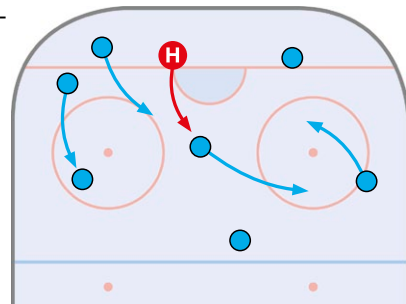




1. BANAAHIHIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan yksi leikkijöistä hipaksi. Kun hän saa jonkun kiinni, leikkijän täytyy jäädä paikoilleen banaaniksi eli nostaa kätensä korkealle pään päälle. Vapaina liikkuvat käyvät pelastamassa kiinni jääneitä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja käydä tarvittaessa pelastamassa kiinni jääneitä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää. Kiinni jäänyt voi huojua paikallaan.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.

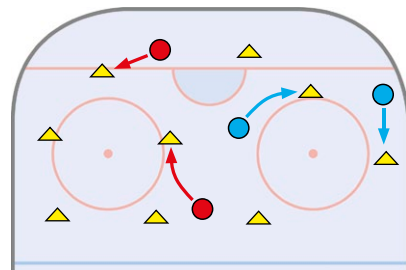


2. LEIJONAHIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelija laskeuduttava konntausasentoon leijonaksi ja alkaa murista. Pelastaminen tapahtuu matkimalla eli pelastaja laskeutuu myös konntaus asentoon, murahtaa ja molemmat nousevat ylös.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja käydä tarvittaessa pelastamassa kiinni jääneitä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää. Jäästä nousetaan ylös ottamatta tukea jäästä käsillä.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.

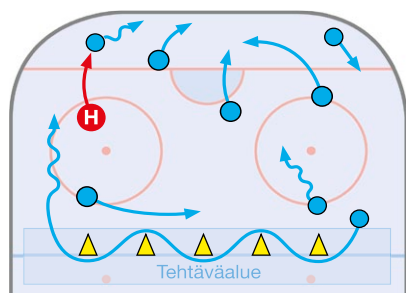
3. KANNET JA KIPOT H

- Harjoitteen kulku:** Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen joukkue kääntää merkkikartioita oikein päin (KANNET) ja toinen joukkue väärin päin (KIPOT). Ajan päättyessä se joukkue, jolla on enemmän kartioita käännettynä, voittaa.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä. Opettaa pelaajalle peliasentoon meneminen.
- Muuta huomioitavaa:** Tilan / kartioiden suhde.
- Helpottaminen:** Kartiot tarpeeksi lähellä toisiaan.
- Vaikeuttaminen:** Kartiot kaukana toisistaan.
- Soveltaminen:** Leikki voidaan toteuttaa myös kiekkoa kuljettamalla.



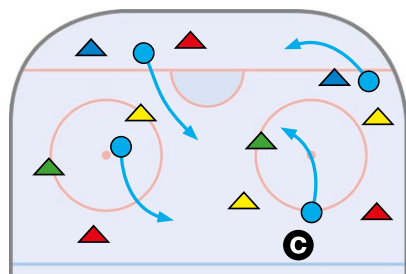
4. TEHTÄVÄHIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelija tehtävä pelastaa itse itsensä suorittamalla luistelutehtävä erikseen merkatulla tehtäväalueella. Tehtävä voi olla esim. liuku tunnelin läpi, luistella takaperin tai jokin luistelurata.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja opastaa lapsia luistelutehtävässä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää ja helpotetaan luistelutehtävää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää ja vaikeutetaan luistelutehtävää.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.



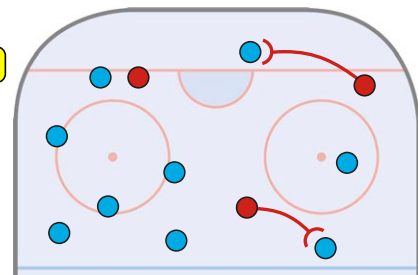
5. VÄRILEIKKI H

- Harjoitteen kulku:** Jäälle on ripoteltu erivärisiä esineitä ympäri kenttää. Ohjaaja sanoo värin ja lapsien tehtävänä on käydä koskettamassa sen väristä esinettä mahdollisimman nopeasti ja luistella takaisin ohjaajan luokse.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja valmistella leikkiä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin ja lasten luistelutaitoon.
- Helpottaminen:** Lyhennetään luistelumatkoja ja vähennetään värejä.
- Vaikeuttaminen:** Sanotaan useampi väri ja lasten pitää "kerätä" ne kaikki.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.



6. X-HIPPA PYSÄHDYKSELLÄ H

- Harjoitteen kulku:** Pelaajista valitaan hipat. Pelaajat liikkuvat rajatulla alueella. Hipat ottavat muita pelaajia kiinni koskettamalla. Kiinnijäänyt pysähtyy X-asentoon. Pelastaminen pysähtyen pelaajan etupuolelle ja sukellus jalkojen välistä.
- Harjoitteen tavoite:** Pysähtymisen harjoittelu leikin avulla.
- Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki.
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Ilman mailoja.
- Kesto aika:** 10-15 min.



H = HELPPO V = VAIKEA

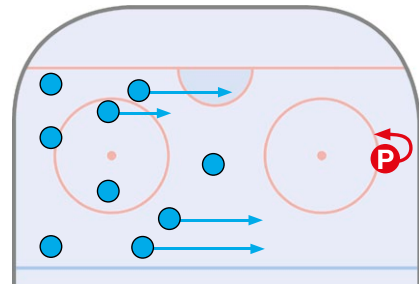
Luistelu eteenpäin → Luistelu eteenpäin kiekon kanssa → Luistelu taaksepäin →
 Luistelu taaksepäin kiekon kanssa → Syöttö -- → Laukaus → Pysähdys/jarrutus → ||
 Estäminen — Kiekko/pallo ●● Rengas ○ Kartiot ▲▲ Maila — Ohjaaja C





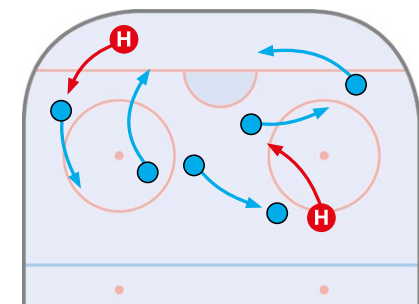
7. PEILI H

- Harjoitteen kulku:** Perinteinen pelileikki. Valitaan yksi lapsista peiliksi. Hän menee alueen reunalle selkä muuhun ryhmään päin. Muut lähtevät luistelemaan kohti "peiliä". Kun "peili" kääntyy ja näkee jonkun liikkuvan huutaa "peili" liikkujan nimen. Se kenen nimi huudettiin joutuu palaamaan taaksepäin tai leikkialueen pätyyn.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki ja avustaa peillä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajaa tila suhteessa osallistujiin
- Helpottaminen:**
- Vaikeuttaminen:**
- Soveltaminen:** Alueella on mailoja esteinä.



8. NIMIHIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelijan jäätävä siihen paikalleen kädet edessä nyrkissä. Kiinni jäänyt pelastetaan pysähtymällä tämän eteen, annetaan nyrkit ja molemmat esittelevät itsensä omalla nimellä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki ja oppia lasten nimiä leikkiessä mukana.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.



9. NHL-HIPPA H

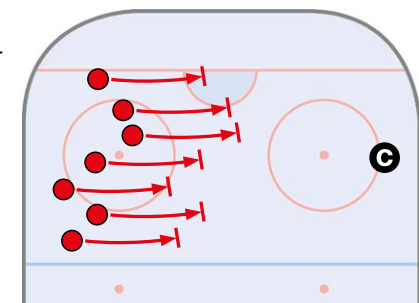
- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelijan jäätävä siihen paikalleen kädet edessä nyrkissä. Kiinni jäänyt pelastetaan pysähtymällä tämän eteen, annetaan nyrkit ja molemmat esittelevät itsensä NHL-pelaajan nimellä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.

10. KYKKYHIPPA

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Hipalla on kädessä liivi hipan merkiksi. Hippa vaihtuu, kun hippa saa jonkun kiinni. Kiinni otettavat ovat turvassa eikä heitä voi ottaa kiinni, kun he ovat kyykyssä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki ja toimia tarvittaessa hippana.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Vaikeuttaminen:** Muokataan hippojen määrää.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä tai hippa jahtaa toista vanne kädessä, tavoitteenaan pujotta vanne kiinniotettavan läpi.

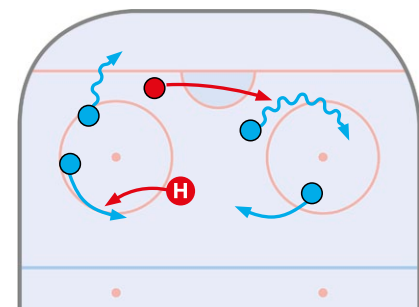
11. LIIKENNEVALOT H

- Harjoitteen kulku:** Pelaajat ovat rivissä kaukalon laidalla. Valmentajan näyttäessä vihreää merkkiä pelaajat lähtevät liikkeelle. Valmentajan näyttäessä punaista merkkiä pelaajat pysähtyvät.
- Harjoitteen tavoite:** Liikkeellelähdon ja pysähtymisen harjoittelu
- Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Liikennevalo merkit
- Kesto aika:** 10-15 min
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki. Opettaa pelaajalle leikin avulla liikkeellelähdon ja pysähtymistä.
- Muuta huomioitavaa:** Pelaajilla pitää olla riittävästi tilaa
- Helpottaminen:** Pelaajilla hiljaisempi vauhti
- Vaikeuttaminen:** Leikki tehdään täydellä vauhdilla. Leikki toteutetaan kiekollisena.
- Soveltaminen:** Käytetään muita välineitä esim. ringetterenkaita (väline ei karkaa)



12. JÄÄDYTYSHIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa sekä 1-2 pelastajaa alueen koosta riippuen. Kun hippa koskettaa olkapäähän on luistelijan jäätävä siihen paikalleen. Pelastaja saa vapauttaa kiinni jääneen pelaajan ottamalla molemmista käsistä kiinni ja yhdessä kyykyssä käydessä molemmat vapautuvat. Hippa ei saa koskea pelastettavaa eikä pelastavaa tällä aikaa.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa pelaajien määrään.
- Helpottaminen:** Vapautuminen koskettamalla.
- Vaikeuttaminen:** Kiinni jäävä tekee X-kirjaimen ja pelastaja liukuu jalkojen välistä.
- Soveltaminen:** Pelastajalla voi olla vanne, jonka läpi molempien on mentävä yhtä aikaa pelastuakseen.



H = HELPPO V = VAIKEA

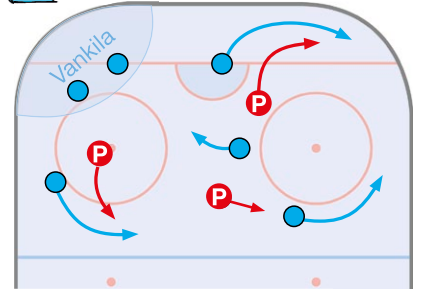
Luistelu eteenpäin → Luistelu eteenpäin kiekon kanssa → Luistelu taaksepäin →
 Luistelu taaksepäin kiekon kanssa → Syöttö → Laukaus → Pysähdys/jarrutus → ||
 Estäminen — Kiekko/pallo ●● Rengas ○ Kartiot ▲ Maila — Ohjaaja C





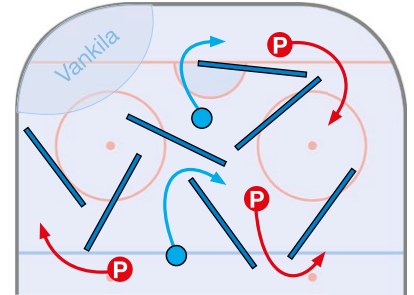
13. POLIISI JA ROSVO -HIPPA H

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-3 vapaaehtoista poliisia. Loput ovat rosvoja. Poliisien tehtävänä on ottaa rosvo kiinni koskettamalla tätä olkapäähän. Alueelle on merkitty vankila mihin rosvo voi mennä jättyään kiinni. Rosvo voi käydä pelastamassa toisia antamalla heille nyrkit vankilan luona.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja valmistella leikkiä.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- Helpottaminen:** Vähennetään poliisien määrää.
- Vaikeuttaminen:** Rosvoa ja poliisia leikitään pareittain.
- Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä. Rosvoa ja poliisia voi leikkiä myös kiekkojen kanssa.



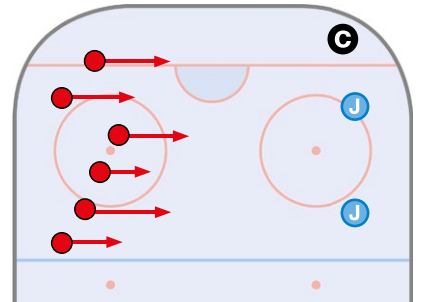
14. POLIISI JA ROSVO -HIPPA LABYRINTISSÄ V

- Harjoitteen kulku:** Alueelle on rakennettu labyrintti leijona-liiga laidoista, niin että lapset joutuvat pujottelemaan laitoja. Valitaan ryhmästä 1-3 vapaaehtoista poliisia. Loput ovat rosvoja. Poliisien tehtävänä on ottaa rosvo kiinni koskettamalla tätä olkapäähän. Alueelle on merkitty vankila mihin rosvo voi mennä jättyään kiinni. Rosvo voi käydä pelastamassa toisia antamalla heille nyrkit vankilan luona.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata ja valmistella leikkiä. Välillä myös ohjaajat voivat olla poliiseina tai rosvoina.
- Muuta huomioitavaa:** Leikin valmisteluun menee hieman aikaa. Tarvitset leijona-liiga laidoja.
- Helpottaminen:** Vähennetään poliisien määrää.
- Vaikeuttaminen:** Rosvoa ja poliisia leikitään pareittain. Labyrintin laitojen yli voi hyppiä.
- Soveltaminen:** Rosvoa ja poliisia voi leikkiä myös kiekkojen kanssa.



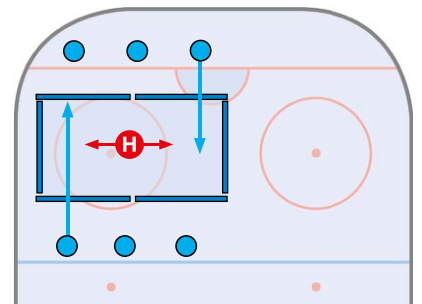
15. KUKA PELKÄÄ JÄÄMIESTÄ V

- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä kaksi vapaaehtoista, jotka asettuvat JÄÄMIEHIKSI keskelle kenttää. Sovitaan alue, jonka sisällä luistelijan täytyy edetä toiselle maaliviivalle. Muut menevät kentän toiseen päähän ja jäämiehet keskelle kenttää, jolloin jäämiehet huutavat: "Kuka pelkää jäämiestä!" Silloin muut saavat lähteä liikkeelle. Jäämiehet yrittävät koskea mahdollisimman moneen pelaajaan saadakseen mahdollisimman monia kiinniottoja. Kun jäämies koskee, on kiinniotetun pysähdyttävä. Jäämiehet palaavat aina kentän keskiosaan ja huutavat yhteishuudon, jolloin muut saavat alkaa liikkumaan. Näin edetään kunnes kaikki on saatu kiinni. Kaksi viimeksi jäänyttä ovat seuraavat jäämiehet.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä. Opettaa eri luistelutaitoja, kiekonhallintaa ja ratkaisukykyä.
- Muuta huomioitavaa:** Tila tarpeeksi iso suhteessa luistelutaitoon.
- Helpottaminen:** Ainoastaan yksi jäämies alussa.
- Vaikeuttaminen:** Jäämiehet saavat aloittaa lähempää.
- Soveltaminen:** Leikki voidaan tehdä myös kuljettamalla kiekkoa tai muuta välinettä.



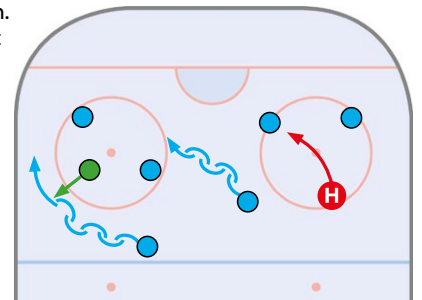
16. BOXIHIPPA V

- Harjoitteen kulku:** Tehdään leijona-liiga laidoista iso laatikko. Valitaan yksi hippa boxin sisään. Lapset lähtevät liikkeelle siniviivalta tavoitteena hypätä laatikon sisään ja ulos jatkaen luistellen kaukalon päätyyn ilman hipan kosketusta. Tästä lapsi saa yhden pisteen. Tavoite on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä luistelemalla edes takasin päädyn ja siniviivan väliä boxin kautta hypäten. Jos hippa koskettaa, niin jäät boxiin hipaksi.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja valmistella leikkiä.
- Muuta huomioitavaa:** Leikin valmisteluun menee hieman aikaa. Tarvitset leijona-liiga laidoja.
- Helpottaminen:**
- Vaikeuttaminen:** Boxin sisään voi määrätä tehtäviä esim. polven kaston, pyörähdysten, yhden jalan liuun.
- Soveltaminen:** Voi leikkiä myös kiekkojen ja pallojen kanssa.



17. KÄÄNNÖSHIPPA V

- Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on hippoja (liikkuminen eteenpäin), pakenijat liikkuvat eteenpäin. Mikäli hippa saa kiinni on pelaajan käännettävä liikkeessä taaksepäin luisteluun. Sovitut pelastajat käyvät koskettamassa taaksepäin luistelevaa, pelaaja kääntyy liikkeessä eteenpäin luisteluun.
- Harjoitteen tavoite:** Käännösten harjoittelu
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Rajataan alue
- Kesto aika:** 10-15 min
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjeistaa leikkiä. Opettaa käännösten perusteet.
- Muuta huomioitavaa:** Voi tehdä tasoryhmiä osaamisen mukaan
- Helpottaminen:** Käännökset hitaassa vauhdissa tai paikallaan
- Vaikeuttaminen:** Kiinni jäänyt tekee koko ajan käännöksiä
- Soveltaminen:** Ilman mailaa



H = HELPPO V = VAIKEA

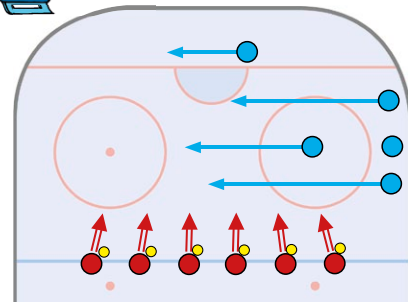
Luistelu eteenpäin → Luistelu eteenpäin kiekon kanssa → Luistelu taaksepäin →
 Luistelu taaksepäin kiekon kanssa → Syöttö → Laukaus → Pysähdys/jarrutus → ||
 Estäminen — Kiekko/pallo ● Rengas ○ Kartiot ▲ Maila — Ohjaaja ©





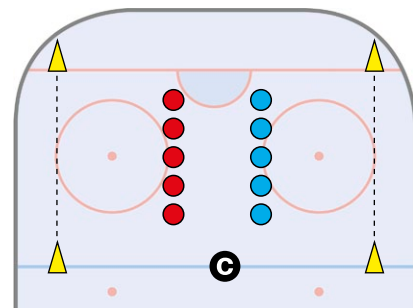
18. TULITUSKUJA PALLOILLA/VANTEILLA V

- Harjoitteen kulku:** Lapsien on tavoite luistella laidasta laitaa ilman että heittäjä osuu heitä palloilla/vanteilla. Jos välinen osuu luistelijaan, jää hän polttajaksi. Leikki kestää niin kauan kun luistelijoita on jäljellä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja toimia alkuun polttajana, sekä kerätä välineitä.
- Muuta huomioitavaa:** Tarvitset palloja tai vanteita.
- Helpottaminen:** Vähennetään heittovälineitä tai suurennetaan tilaa.
- Vaikeuttaminen:** Lisätään heittovälineitä tai pienennetään tilaa.
- Soveltaminen:** Käytetään molempia palloja ja vanteita.



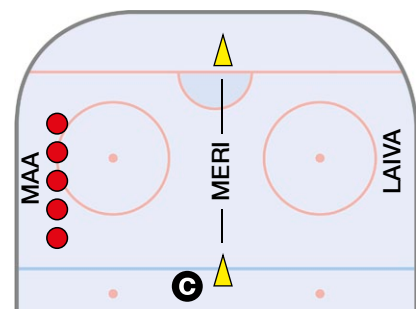
19. ROTAT JA REVOT V

- Harjoitteen kulku:** Jaetaan lapset kahteen ryhmään: ROTAT ja REVOT. Ryhmät asettuvat vastakkain, etäisyys 2-3 m. "Rotat!" huudolla, ROTAT kääntyvät ja luistelevat merkityn viivan taakse turvaan. REVOT yrittävät ottaa kiinni. Kiinniotetut siirtyvät toiseen joukkueeseen.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja varmistaa turvallisuus. Huutaa joko "revot" tai "rotat" pelin aloittamiseksi.
- Muuta huomioitavaa:** Tilan koko, jotta leikistä tulee mielekäs.
- Helpottaminen:** Kiinniottamisen helpottamiseksi jonot tarpeeksi lähelle toisiaan.
- Vaikeuttaminen:** Kiinniottamisen vaikeuttamiseksi jonot kauempana toisiaan. Turvapaikkoja useampi, missä saa ainoastaan olla X määrä pelaajia kerrallaan.
- Soveltaminen:** Voidaan toteuttaa myös välinettä kuljettaen jäässä mailojen kanssa.



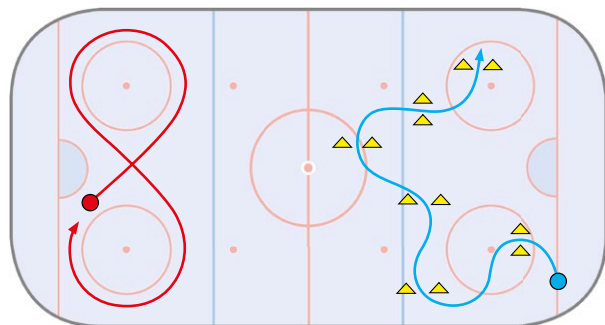
20. MAA - MERI - LAIVA V

- Harjoitteen kulku:** Valitaan / merkataan kolme viivaa ja ne nimetään: MAA, MERI ja LAIVA. Valmentajan huutaessa "LAIVA", lapset luistelevat täysillä LAIVA-viivalle.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja varmistaa turvallisuus. Opettaa pelaajille reagointia ja peliälyä.
- Muuta huomioitavaa:** Tilan koko, jotta leikistä tulee mielekäs.
- Helpottaminen:** Valitaan ainoastaan 2 viivaa.
- Vaikeuttaminen:** Vaihdetaan alueiden nimiä, tietty määrä mailan kopauksia jäähän tai pillin vihellyksiä kuvaa yhtä viivaa. MAA on esimerkiksi yksi kopaus tai vihellys.
- Soveltaminen:** Leikki voidaan toteuttaa myös välinettä kuljettaen jäässä mailojen kanssa. Tilan kokoa voidaan muuttaa. Viivojen määrää voidaan lisätä tai vähentää.



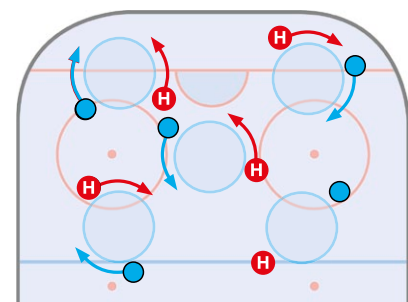
21. FORMULARATA V

- Harjoitteen kulku:** Lapset liikkuvat selkeästi merkatulla radalla tai välineet laitetaan sekaisin jäälle. Lapset suunnittelevat yhdessä opettajan kanssa radan. Lapsilla voi olla ns. ratti kädessä (pieni kartio), jolla he ohjaavat formula-autoa: ratin kääntyessä paino siirtyy (painosiirto terät jäässä).
- Ohjaajan tehtävä:** Suunnitella rata yhdessä pelaajien kanssa.
- Muuta huomioitavaa:** Mahdollista toteuttaa myös auraamalla jäällä olevaan lumeen vapaamuotoinen sokkelo, jossa lapset liikkuvat vapaavilteisesti.
- Helpottaminen:** Selkeästi rajattu rata.
- Vaikeuttaminen:** Tehdään kisanä.
- Soveltaminen:** Vaihtoehtona on luistella rata niin kovaa kuin pystyy tai käännös tehdään esteen tullessa.



22. YMPYRÄHIPPA V

- Harjoitteen kulku:** Merkataan jäälle ympyröitä n. 3 m halkaisijaltaan. Lapset leikkivät pareittain hippaa ympyrän kaarella luistellen.
- Ohjaajan tehtävä:** Valmistella leikkiä ja ohjata se.
- Muuta huomioitavaa:** Paksulla jäätussilla on hyvä merkata ympyrät jäähän.
- Helpottaminen:** Pienentää ympyrää.
- Vaikeuttaminen:** Suurentaa ympyrää.
- Soveltaminen:** Hippaa voi mennä etu- ja takaperin, sekä myös kiekon kanssa.



H = HELPPO V = VAIKEA

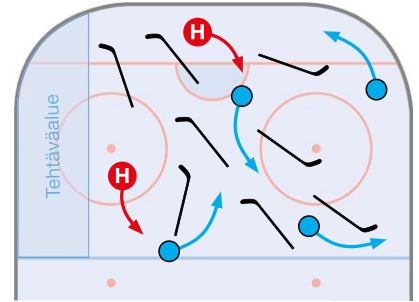
Luistelu eteenpäin → Luistelu eteenpäin kiekon kanssa → Luistelu taaksepäin →
 Luistelu taaksepäin kiekon kanssa → Syöttö -- → Laukaus → Pysähdys/jarrutus → ||
 Estäminen — Kiekko/pallo ●● Rengas ○ Kartiot ▲▲ Maila — Ohjaaja C





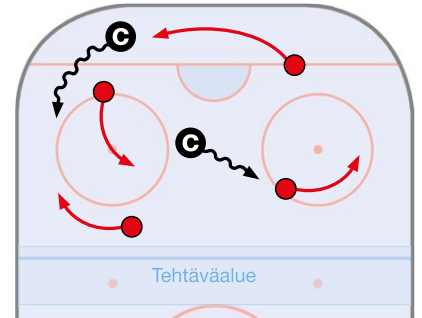
23. MAILAVIIDAKKOHIPPA TEHTÄVÄLLÄ V

- **Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Lapset liikkuvat alueella väistellen ja hyppien mailojen yli. Kun hippa koskettaa on luisteliija tehtävä pelastaa itse itsensä suorittamalla luistelutehtävä erikseen merkatulla tehtäväalueella. Tehtävä voi olla esim. liuku tunnelin läpi, luistella takaperin tai jokin luistelurata.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja opastaa lapsia luistelutehtävissä.
- **Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- **Helpottaminen:** Suurennetaan tilaa. Vähennetään hippoja.
- **Vaikeuttaminen:** Lisätään hippojen määrää.
- **Soveltaminen:** Leikin voi mennä myös kiekkojen kanssa.



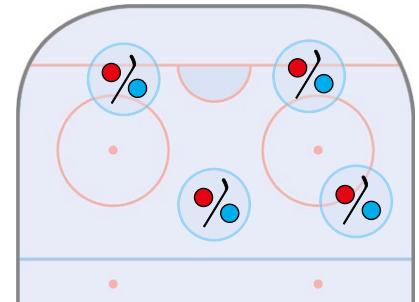
24. HYLLYPALLO TEHTÄVÄLLÄ V

- **Harjoitteen kulku:** Lapset liikkuvat rajatulla alueella. Ohjaajat ampuvat heitä pehmpalloilla. Lasten tavoite on väistellä palloja. Osumasta joutuu suorittamaan luistelutehtävän, sille erikseen määrätyle alueelle. Tehtävä voi olla esim. liuku tunnelin läpi, luistella takaperin tai jokin luistelurata.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä. Ampua mailalla pehmpalloja kohti lapsia.
- **Muuta huomioitavaa:** Leikki toimii useammalla ohjaajalla paremmin.
- **Helpottaminen:** Suurentaa aluetta. Vähentää palloja.
- **Vaikeuttaminen:** Pienentää aluetta. Lisätä palloja.
- **Soveltaminen:** Leikki toimii myös kiekkoilla jäätä pitkin laukoen tai palloilla heittäen. Voidaan soveltaa myös siten, että lapset polttavat toinen toisiaan "kaikki polttavat kaikkia" -periaatteella.



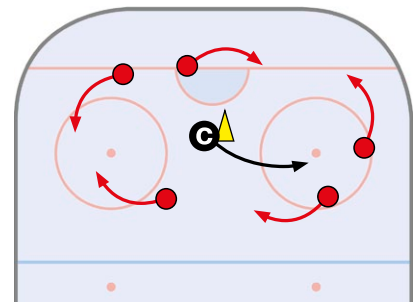
25. YMPYRÄPAINI V

- **Harjoitteen kulku:** Merkataan jäälle ympyröitä n. 3m halkaisijaltaan. Lapset jaetaan ympyröihin pareittain. Molemmat lapset ottavat kiinni yhdestä mailasta ja yrittävät työntää toisensa ulos ympyrästä.
- **Ohjaajan tehtävä:** Valmistella ja ohjata leikkiä.
- **Muuta huomioitavaa:** Säännöt pitää tehdä hyvin selviksi.
- **Helpottaminen:** Aikuinen lapsen parina.
- **Vaikeuttaminen:**
- **Soveltaminen:** Parit voivat myös yrittää vetää toisensa ulos ympyrästä.



26. VAMPYRIN VASARA V

- **Harjoitteen kulku:** Aikuiset ovat vampyyrin metsästäjiä. Lapset vampyyrejä. Aikuiset jahtaavat lapsia kädessään "vasara" (keila, kartio..) tavoitteenaan saada kosketus olkapäähän. Kun lapsi jää kiinni muuttuu hän ihmissudeksi ja jää ulvomaan polvilleen. Lapset pelastavat toisiaan matkimalla eli menemällä viereen polvilleen ulvoen.
- **Ohjaajan tehtävä:** Toimia hippoina rooliin eläytyen.
- **Muuta huomioitavaa:** Toimii hyvin Halloween teemaisessa jäätuokiossa.
- **Helpottaminen:** Vähentää hippoja. Suurentaa aluetta.
- **Vaikeuttaminen:** Laittaa esteitä jäälle.
- **Soveltaminen:** Lapset voivat liikkua kiekon kanssa.



H = HELPPO V = VAIKEA

Luistelu eteenpäin → Luistelu eteenpäin kiekon kanssa → Luistelu taaksepäin →
 Luistelu taaksepäin kiekon kanssa → Syöttö → Laukaus → Pysähdys/jarrutus →
 Estäminen — Kiekko/pallo ●● Rengas ○ Kartiot ▲▲ Maila — Ohjaaja ©

