

1. HARJOITUSKERTA

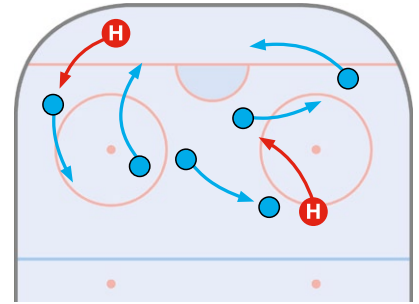


LEIJONA- KIEKKOKOULU

1. ALKULEIKKI:

NIMIHIPPA kaikilla rasteilla/alueilla

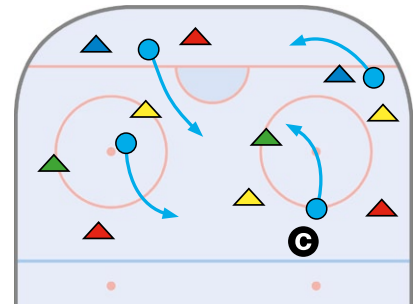
- **Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelijan jäätävä siihen paikalleen kädet edessä nyrkissä. Kiinni jäänyt pelastetaan pysähtymällä tämän eteen, annetaan nyrkit ja molemmat esittelevät itsensä omalla nimellä.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä 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.



2. RASTIT X 3

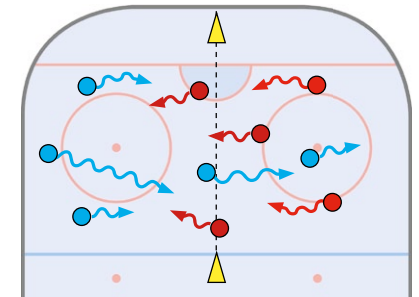
VÄRILEIKKI

- **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.



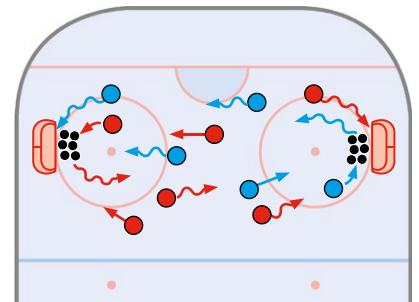
PIDÄ OMA PUOLI PUHTAANA

- **Harjoitteen kulku:** Pelaajat kilpailevat joukkueina toisiaan vastaan. Tehtävänä on laukoa välineitä omalta alueelta vastustajan alueelle.
- **Ohjaajan tehtävä:** Valmistella ja ohjata leikkiä.
- **Muuta huomioitavaa:** Lauottavia välineitä tulee olla riittävän paljon.
- **Helpottaminen:** Lyhyet välimatkat.
- **Vaikeuttaminen:** Pidentetään välimatkaa ja rajataan keskelle alue, johon pelaaja ei saa mennä.
- **Soveltaminen:** Erilaisia välineitä (kiekkoja, palloja, renkaita yms.) ja eri tapoja laukoa kiekko.



PESÄNRYÖSTÖ

- **Harjoitteen kulku:** Kaksi pesää (maalit), joissa molemmissa kiekkoja. Pelaaja hakee kiekon vastustajan pesästä ja kuljettaa sen omaan pesään.
- **Ohjaajan tehtävä:** Valmistella ja ohjata leikkiä. Muistuttaa kuljettamaan katse ylhäällä (turvallisuus).
- **Muuta huomioitavaa:** Välineitä pitää olla riittävän paljon.
- **Helpottaminen:** Pieni pelaajamäärä. Voi jakaa vaikka kahteen osaan ja muodostaa kaksi rinnakkaista pesänryöstöä.
- **Vaikeuttaminen:** Alueen rajaaminen kapeammaksi. Voi myös antaa pelaajille luvan estää/vaikeuttaa vastustajan kuljettamista lyömällä heiltä kiekon pois.
- **Soveltaminen:** Ohjaaja voi olla vaikeuttaja kaikkia kiekkoja kuljettavia kohtaan.



3. LOPPUELEI



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



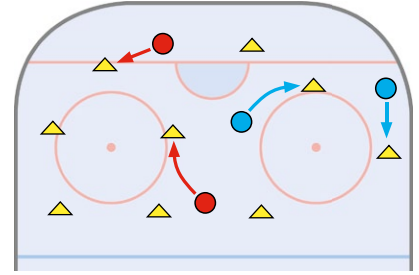


1. ALKUPELI

2. RASTIT X 4

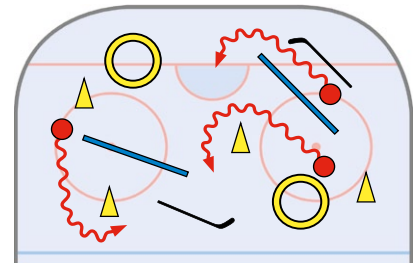
KANNET JA KIPOT

- 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 leikki. 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.



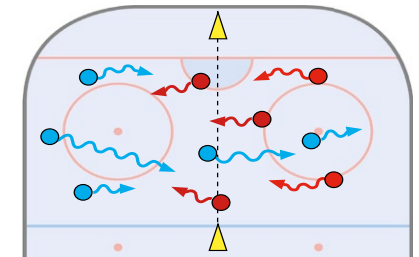
KIEKKOKULJETUSRATA JA SALAINEN AGENTTI

- Harjoitteen kulku:** Rajatulle alueelle ripotellaan erilaisia keiloja, esteitä, renkaita jne. jokainen lapsi ottaa oman kiekon ja kuljettaa kiekkoa itse valitsemaansa reittiä (omaa rataansa) pitkin.
- Ohjaajan tehtävä:** Valmistella harjoite tuomalla keilat, esteet jne. rajatulle rastialueelle. Lapset voivat käydä levittämässä keilat alueelle ("tekevät oman ratansa"). Ohjata leikki.
- Muuta huomioitavaa:** Lapsia on hyvä muistuttaa, että kiekkoakin kuljettaessa olisi hyvä kurkia eteensä, jottei törmäisi toisiin omilla radoillaan kuljettaviin pelaajiin.
- Helpottaminen:** Suurempi alue ja vähemmän esteitä.
- Vaikeuttaminen:** Pienempi alue ja enemmän esteitä.
- Soveltaminen:** Voidaan mennä sama pareittain seuraa johtajaa -tyylisenä leikkinä. Samalla alueella voidaan helposti mennä myös vielä enemmän havainnointia vaativa "Salainen agentti" -leikki. Salaisessa agentissa jokainen osallistuja valitsee joukosta yhden, jota pyrkii seuraamaan kiekkoa kuljettaen. Samalla jokainen osallistuja pyrkii karistamaan perästään itseä seuraavan/seuraavat osallistujat.



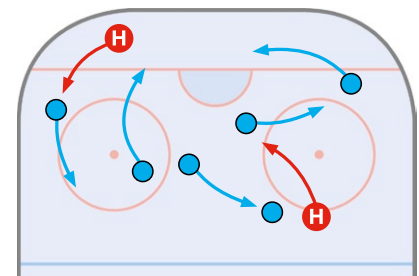
PIDÄ OMA PUOLI PUHTAANA

- Harjoitteen kulku:** Pelaajat kilpailevat joukkueina toisiaan vastaan. Tehtävänä on laukoa välineitä omalta alueelta vastustajan alueelle.
- Ohjaajan tehtävä:** Valmistella ja ohjata leikki.
- Muuta huomioitavaa:** Lauottavia välineitä tulee olla riittävän paljon.
- Helpottaminen:** Lyhyet välimatkat.
- Vaikeuttaminen:** Pidentetään välimatkaa ja rajataan keskelle alue, johon pelaaja ei saa mennä.
- Soveltaminen:** Erilaisia välineitä (kiekkoja, palloja, renkaita yms.) ja eri tapoja laukoa kiekko.



NIMIHIPPA kaikilla rasteilla/alueilla

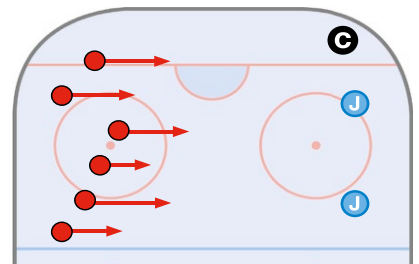
- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelijan jäätävä siihen paikalleen kätet edessä nyrkissä. Kiinni jäänyt pelastetaan pysähtymällä tämän eteen, annetaan nyrkit ja molemmat esittelevät itsensä omalla nimellä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki 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.



3. LOPPULEIKKI

KUKA PELKÄÄ JÄÄMIESTÄ

- 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 keski-osaan ja huutavat yhteishuudon, jolloin muut saavat alkaa liikkumaan. Näin edetään kunnes kaikki on saatu kiinni. Kaksi viimeksi jäänyttä ovat seuraavat jäämiehet.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki. 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.



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



3. HARJOITUSKERTA

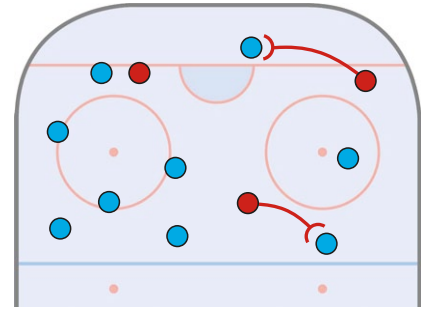


LEIJONA- KIEKKOKOULU

1. RASTIT X 5

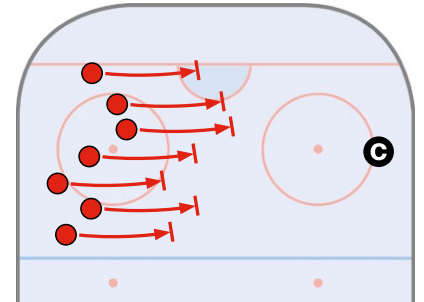
X-HIPPA PYSÄHDYKSELLÄ

- 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.



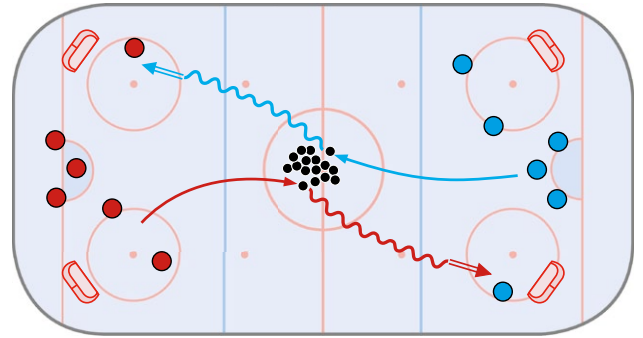
LIIKENNEVALOT

- Harjoitteen kulku:** Pelaajat ovat rivissä kaukalon laidalla. Valmentajan näyttäessä vihreää merkkiä pelaajat lähtevät liikkeelle. Valmentajan näyttäessä punaista merkkiä pelaajat pysähtyvät.
- Harjoitteen tavoite:** Liikkeenlähden 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 liikkeenlähden 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)



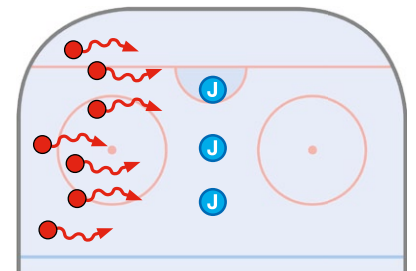
HÄSSÄKKÄ

- Harjoitteen kulku:** Neljä maalia, kulmiin. Pelivälineet keskiympyrään. Joukkueet lähtevät omien maalien välistä hakemaan ja viemään pelivälineitä keskiympyrästä toisen joukkueen maaleihin. Joukkueet voivat jättää puolustajia suojelemaan omia maalejaan. Peliä jatketaan niin kauan kunnes kaikki pelivälineet ovat maaleissa.
- Ohjaajan tehtävä:** Tehdä joukkueet, kertoa säännöt ja käytettävä aika.
- Muuta huomioitavaa:** Tarvitaan tarpeeksi kiekkoja ja / tai muita välineitä.
- Helpottaminen:** Oma maalia ei saa suojella.
- Vaikeuttaminen:** Annetaan eri välineille eri määrä pisteitä. Esimerkiksi kiekko 1 piste ja tennispallo 2 pistettä.
- Soveltaminen:** Tehdään kisa aikaa vasten. Esimerkiksi 3 x 3 min.



JÄÄMIES KIEKOLLISENA

- Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on jäämiehiä, jotka riistävät kiekon rajatulla alueella. Kiekon menettäneestä tulee jäämies. Leikkiä jatketaan kunnes kaikki ovat jäämiehiä.
- Harjoitteen tavoite:** Eteenpäin luistelu kiekon kanssa.
- Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki mukana. Voidaan tehdä myös pienryhmänä.
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Rajataan alue.
- Kesto aika:** 10-15 min.
- Soveltaminen:** Maalin tekeminen riiston jälkeen.



LOPPUPELI



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



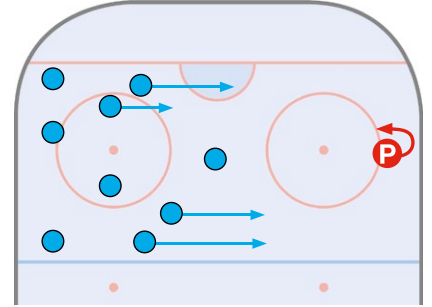


1. ALKUPELI

2. RASTIT X 3

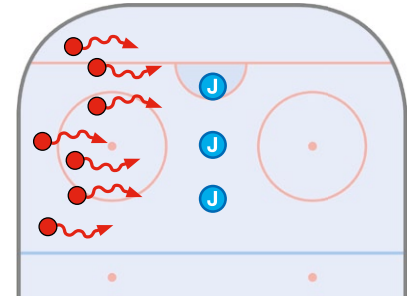
PEILI

- **Harjoitteen kulku:** Perinteinen pelileikki. Valitaan yksi lapsista peiliksi. Hän menee alueen reunalle selkää 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 päättyyn.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja avustaa peiliä.
- **Muuta huomioitavaa:** Rajaa tila suhteessa osallistujiin
- **Helpottaminen:**
- **Vaikeuttaminen:**
- **Soveltaminen:** Alueella on mailoja esteinä.



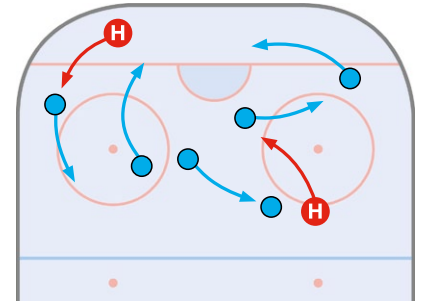
JÄÄMIES KIEKOLLISENA

- **Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on jäämiehiä, jotka riistävät kiekon rajatulla alueella. Kiekon menettäneestä tulee jäämies. Leikkiä jatketaan kunnes kaikki ovat jäämiehiä.
- **Harjoitteen tavoite:** Eteenpäin luistelu kiekon kanssa.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki mukana. Voidaan tehdä myös pienryhmänä.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Rajataan alue.
- **Kesto aika:** 10-15 min.
- **Soveltaminen:** Maalin tekeminen riiston jälkeen.



KYYKKYHIPPA

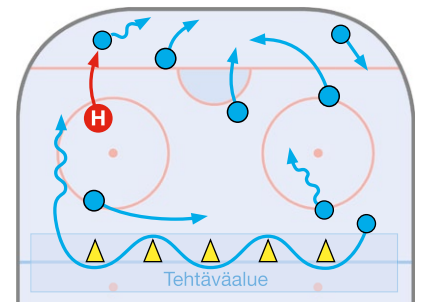
- **Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Hipalla on kädessä liivi hipan merkiksi. Hippa vaihtuu, kun hippa saa jonkun kiinni. Kiinni otettavat ovat turvassa eikä heitä voi ottaa kiinni, kun he ovat kyykyssä.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja toimia tarvittaessa hippana.
- **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 pujottaa vanne kiinniotettavan läpi.



3. LOPPULEIKKI

TEHTÄVÄHIPPA

- **Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Kun hippa koskettaa on luistelijan 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.



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

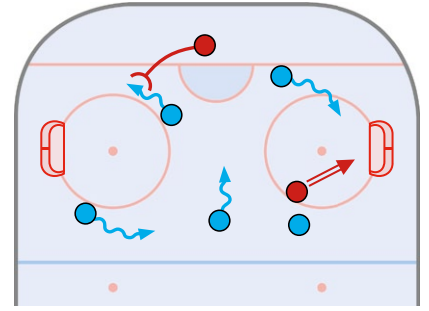




1. ALKULEIKKI

KIEKKONRYÖSTÖ - RAPTORS

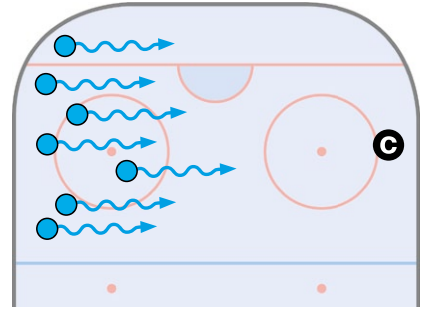
- **Harjoitteen kulku:** Pelaajat liikkuvat sovittun alueen sisällä ja suojaavat omaa kiekkoa. Alussa on sovittu määrä kiekottomia pelaajia (1-3), jotka pyrkivät riistämään kiekon itselleen. Kiekon riistänyt yrittää maalilla, maalinteon jälkeen lähtee riistämään uutta kiekkoa. Kiekon menettänyt toimii kuten riistäjä.
- **Harjoitteen tavoite:** Kiekon hallinta, suojaaminen ja riisto.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki mukana. Voidaan tehdä myös pienryhmissä.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Kiekot.
- **Kesto aika:** 10-15 min.



2. RASTIT X 4

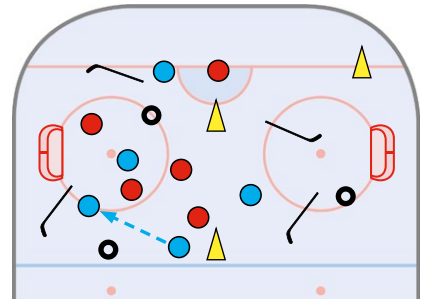
LIIKENNEVALOT KIEKKOLISENA

- **Harjoitteen kulku:** Pelaajat ovat rivissä kaukalon laidalla. Valmentajan näyttäessä vihreää merkkiä pelaajat lähtevät liikkeelle kiekkoa kuljettaen. Valmentajan näyttäessä punaista merkkiä pelaajat pysähtyvät.
- **Harjoitteen tavoite:** Liikkeellelähdön ja pysähtymisen harjoittelu kiekko hallussa.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Liikennevalo merkit ja kiekot.
- **Kesto aika:** 10-15 min.



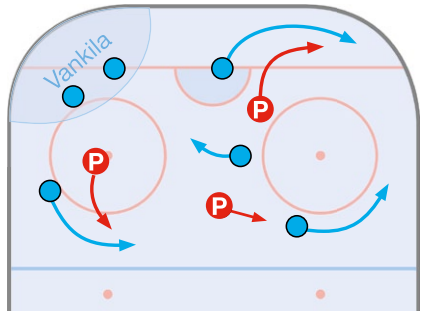
VIIDAKKOPELI

- **Harjoitteen kulku:** Joukkueet pelaavat vastakkain kahtena joukkueena. Voidaan pelata 5 vs. 5 tai kaikki kentällä. Esteet vaikeuttavat peliä.
- **Harjoitteen tavoite:** Pelaamisen opettelu pinalueella.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15 pelaajaa, pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Pelialue rajataan tarvittaessa ja sinne sijoitetaan erilaisia kartioita ja muita esteitä. Pelivälineenä kiekko.
- **Kesto aika:** 10-15 min.



POLIISI JA ROSVO -HIPPA

- **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 rosvoit menevät jäätyään kiinni. Rosvot voivat 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.



LOPPUPELI



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

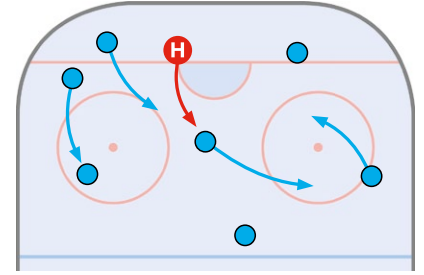




1. ALKULEIKKI

1. BANAA NIHIPPA

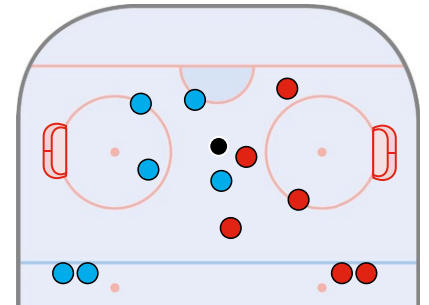
- **Harjoitteen kulku:** pään päällä. Vapaana liikkuvat käyvät pelastamassa kiinni jääneet pysähtymällä tämän eteen ja "kuorivat" banaanin vetämällä kädet alas.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja käydä tarvittaessa pelastamassa kiinni jääneitä.
- **Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- **Helpottaminen:** Muokataan hippon määrää.
- **Vaikeuttaminen:** Muokataan hippon määrää. Kiinni jäänyt voi huojua paikallaan.
- **Soveltaminen:** Hippa alueelle tuodaan esteitä.



2. RASTIT X 3

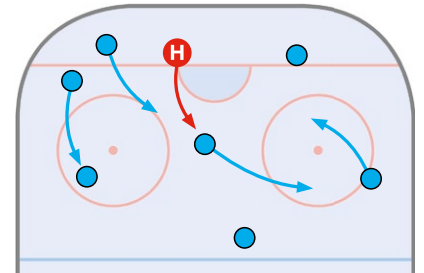
KÄMMENPALLO

- **Harjoitteen kulku:** Pelaajat saavat pelata palloa ainoastaan yhdellä kädellä. Pallon täytyy olla kokoajan jässä sitä ei saa nostaa käsiin kuljetuksen ajaksi.
- **Ohjaajan tehtävä:** Tehdä joukkueet, ohjeistaa ja toimii tuomarina.
- **Muuta huomioitavaa:** Pallo tarpeeksi iso, jotta sitä voi pelata jään tasolla.
- **Helpottaminen:** Isompi maali, esimerkiksi rajataan laidasta maalin osa.
- **Vaikeuttaminen:** Kavennetaan tilaa.
- **Soveltaminen:** Tuodaan peliin kaksi palloa, joista toista pelataan oikealla ja toista vasemmalla kädellä.



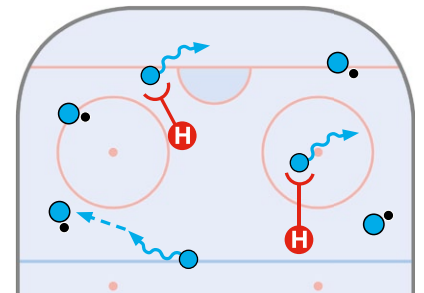
LEIJONAHIPPA

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



SYÖTTÖHIPPA

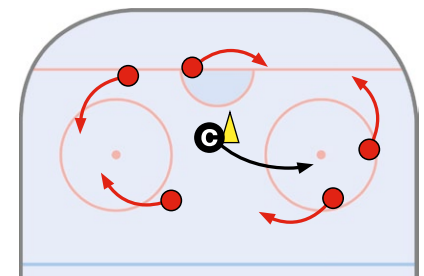
- **Harjoitteen kulku:** Hippa kiekoton, muilla kiekot. Kiinnittäminen koskettamalla. Kiinnijäänyt pysähtyy ja laittaa oman kiekon jalkojen väliin. Pelastaminen käyttösytöillä.
- **Harjoitteen tavoite:** Syöttäminen ja vastaanotto
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15 pelaajaa
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Kiekot
- **Kesto-aika:** 10-15 min
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä. Opettaa pelaajille syöttämistä ja vastaanottoa.
- **Muuta huomioitavaa:** Korosta syötön pyytämistä ja tarjontaa
- **Helpottaminen:** Jaetaan pelaajille roolit, hippa, pelastaja ja kiinniotettava
- **Vaikeuttaminen:** Useampi hippa
- **Soveltaminen:** Syöttöpuolen vaihtaminen



3. LOPPULEIKKI

VAMPYRYN VASARA

- **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 ihmiseksi 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 jälle.
- **Soveltaminen:** Lapset voivat liikkua kiekon kanssa.



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

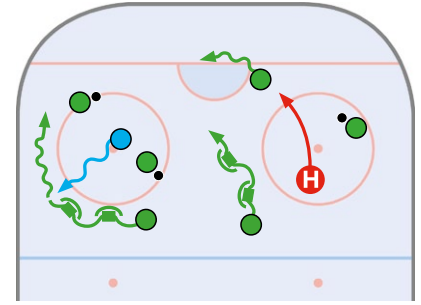




1. RASTIT X 5

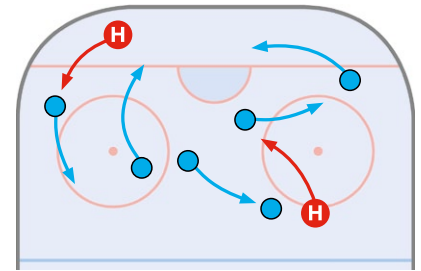
KÄÄNNÖSHIPPA KIEKON KANSSA

- **Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on hippoja (liikkuminen eteenpäin), pakenijat liikkuvat eteenpäin. Mikäli hippa saa kiinni, pelaaja kääntyy liikkeessä taaksepäin luisteluun. Sovitut pelastajat käyvät koskettamassa taaksepäin luistelevaa, joka kääntyy liikkeessä eteenpäin luisteluun.
- **Harjoitteen tavoite:** Käännösten harjoittelu kiekon kanssa.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki mukana. Voidaan tehdä myös pienryhmänä.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Rajataan alue.
- **Kesto aika:** 10-15 min.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjeistaa leikki. Opettaa käännösten perusteet.
- **Muuta huomioitavaa:** Voi tehdä tasoryhmiä osaamisen mukaan
- **Helpottaminen:** Käännökset hitaassa vauhdissa tai paikallaan
- **Vaikeuttaminen:** Kiinni jäänyt tekee koko ajan käännöksiä
- **Soveltaminen:** Eri välineillä



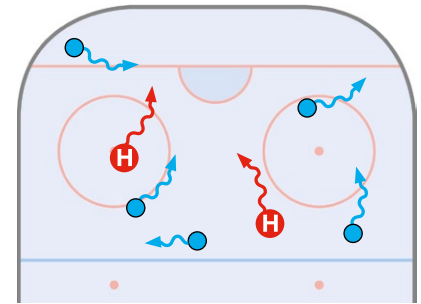
NHL-HIPPA

- **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.



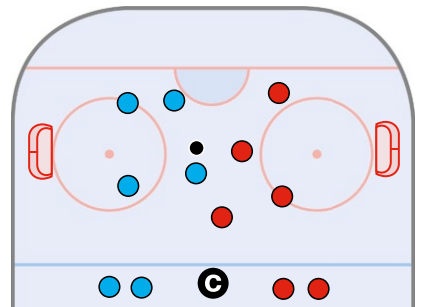
PALLOHIPPA KIEKKOA KULJETTAEN

- **Harjoitteen kulku:** Pelaajat luistelevat rajatulla alueella kiekon kanssa. Kiinniotto pallolla laukomalla (roolin vaihto osumasta).
- **Harjoitteen tavoite:** Laukaisun ja monipuolisen kiekonkäsittelyn kehittäminen.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15, osa hippoja.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Kiekot ja pallot.
- **Kesto aika:** 10-15 min.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki. Opettaa pelaajille laukomista ja kiekonkäsittelyä.
- **Muuta huomioitavaa:** Vältä törmäilyjä
- **Helpottaminen:** Enemmän kiinniottajia (pallo joka toisella)
- **Vaikeuttaminen:** Vähemmän kiinniottajia
- **Soveltaminen:** Eri välineillä, kiinniottettavan näkökulmasta



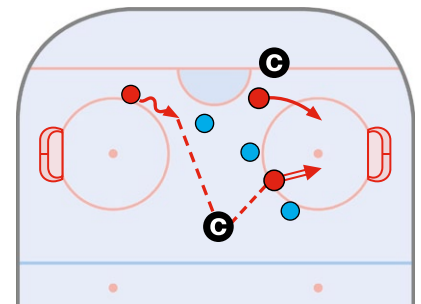
JALKAPALLOA JÄÄLLÄ

- **Harjoitteen kulku:** Pelataan jalkapalloa rajatulla alueella.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata peli.
- **Muuta huomioitavaa:** Harjoite opettaa yhden jalan tasapainotaitoja.
- **Helpottaminen:** Käytetään tarpeeksi isoa palloa.
- **Vaikeuttaminen:** Palloja on useampi käytössä ja ne ovat eri kokoisia.
- **Soveltaminen:** useampia maaleja (kartioista) ja palloja pelissä, tehtävä kuljettaa yksin tai syötellen pallo jaloilla kartioiden välistä.



SYÖTTÖSEINÄPELI

- **Harjoitteen kulku:** Pelissä on 1-2 ohjaajaa syöttöseininä. Maalin saa tehdä vasta kun kiekko on syötetty ohjaajalle.
- **Ohjaajan tehtävä:** Kertoa pelin säännöt ja syöttää aktiivisesti kiekkoa pyytävälle / paikkaa hakevalle pelaajalle takaisin.
- **Muuta huomioitavaa:** Korostaa kiekottoman pelaajan liikkumista vapaaseen paikkaan.
- **Helpottaminen:** Ohjaajana liikkuu / tarjota syöttöpaikka nopeasti lähelle pelaajia.
- **Vaikeuttaminen:** Pienennetään pelialuetta. Laitetaan esteitä kentälle.
- **Soveltaminen:** Pelataan



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

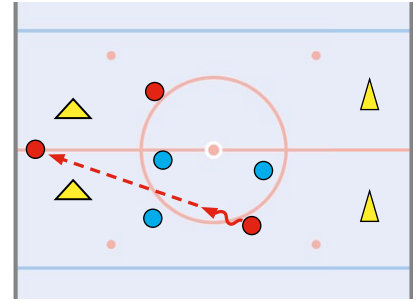




1. ALKUPELI

PORTTIPELI

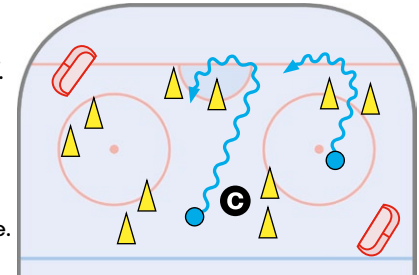
- Harjoitteen kulku:** Jaetaan lapset pieniin ryhmiin. Pelialueelle tehdään keiloista 2-3 maalia. Maali tehdään syöttämällä oman joukkueen pelaajalle portista läpi (kiekko pitää saada haltuun). Maalin tehnyt joukkue ei luovuta kiekkoa vaan jatkaa peliä tavoitteenaan tehdä uusi maali.
- Muuta huomioitavaa:** Rastilla voi pyöriä samaan aikaan useampikin peli. Riittää kun suurentaa maalia tai tekee vierekkäin useamman kentän.
- Helpottaminen:** Maali tehdään niin, että kiekko kuljetetaan portista läpi.
- Vaikeuttaminen:** Kentälle voidaan lisätä ns. "vapaa maali", mihin molemmat joukkueet saavat tehdä maalin.
- Soveltaminen:** Peliä voidaan myös pelata värikkäistä kartiosta tehtyihin porttimaaleihin 1 vs. 1 pelinä. Maali tehdään kuljettamalla kiekko läpi portista. Maalit tehdään aina vuoron perään niihin portteihin, joidenka väriset keilat valmentajalla on kädessään.



2. RASTIT X 3

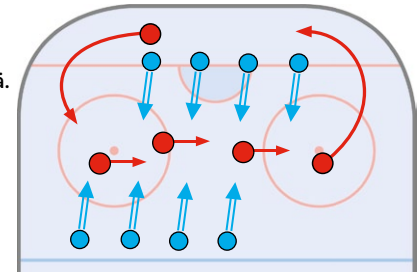
PORTINVARTIJA

- Harjoitteen kulku:** Pelialueella on kaksi maalia (molemmilla joukkueilla omansa), joihin joukkueet pyrkivät tekemään mahdollisimman paljon maaleja. Maalien välissä on useita keiloista tai renkaista rakennettuja portteja, joiden läpi pelaajan tulee kiekko kuljettaa. Alussa portit ovat "vapaita/tyhjiä". Portteihin lisätään ohjaaja vartijaksi, jolloin kyseistä porttia ei saa käyttää. Ohjaaja voi vaihtaa porttia, jota vartioi. Lopussa portinvartijoiksi voidaan ottaa myös lapsia osallistujien joukosta. Porttien läpi menemiseen voidaan lisätä myös tehtävä: yhdellä jalalla liukuen, kämmenellä kuljettaen jne.)
- Ohjaajan tehtävät:** Ohjata leikki, toimia portinvartijana, innostaa lapsia.
- Muuta huomioitavaa:** Tarpeeksi keiloja ja kiekkoja. Portteja on hyvä välillä siirrellä, jotta pelaajat joutuvat havainnoimaan ympäristöä. Maalinteko voidaan tehdä tyhjiin maaleihin tai maalivahdeille.
- Helpottaminen:** Leikki voidaan aloittaa ilman portinvartijaa.
- Vaikeuttaminen:** Ohjaajan lisäksi valitaan joku pelaajista portinvartijaksi.
- Soveltaminen:** Sääntöjä ja ohjeita kiekon kuljettamiseen, esim. kiekko kämmenellä tai rystyllä. Lisäksi portteille voidaan antaa erilaisia merkityksiä, kuten renkaiden välistä pitää mennä takaperin, keilojen välistä hyppäämällä. Kiekkojen tilalla voidaan käyttää myös tennispalloja.



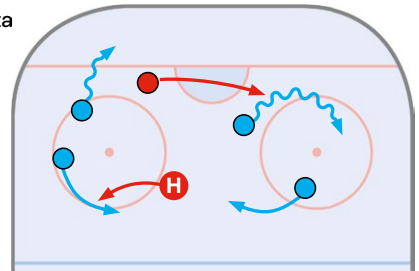
LEIJONANMETSÄSTYS

- Harjoitteen kulku:** LEIJONAT liikkuvat kentällä viivalta toiselle, ja METSÄSTÄJÄT ovat sivulla yrittäen osua palloilla viivalta toiselle liikkuvia LEIJONIA. Osuman jälkeen leijonasta tulee metsästäjä.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki.
- Muuta huomioitavaa:** Käytetään kiekkoja tai palloja riippuen pelaajien varustuksesta. Harjoite kehittää liikkumista luistimilla eteenpäin / tasapainonhallintaa ylönousteissa, tilanteen seuranta --> katse ylös jäästä, havainnointi.
- Helpottaminen:** Metsästäjät kauempana leijonista.
- Vaikeuttaminen:** Metsästäjillä paljon välineitä metsästykseseen.
- Soveltaminen:** Metsästäjät voivat liikkua.



JÄÄDYTYSHIPPA

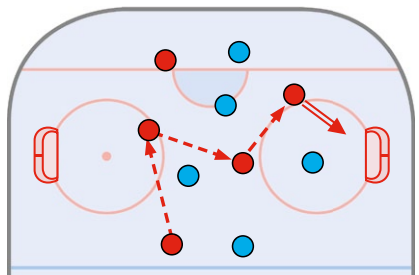
- Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa sekä 1-2 pelastajaa alueen koosta riippuen. Kun hippa koskettaa olkapäähän on luistelijan jäätävä siihen paikalleen. Pelastaja saa vapauttaa kiinni jääneen pelaajan ottamalla molemmista käsistä kiinni ja yhdessä kyykyssä käydessä molemmat 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.



3. LOPPUPELI

SYÖTTÖPELI

- Harjoitteen kulku:** Joukkueet pelaavat vastakkain kahtena joukkueena. Voidaan pelata 5 vs. 5 tai kaikki kentällä. Maalin saa tehdä vasta, kun joukkueella on tietty määrä peräkkäisiä syöttöjä. Mikäli kiekko käy välissä vastustajalla, alkaa syöttöjen laskeminen alusta.
- Harjoitteen tavoite:** Syöttöpelin opettelu pienaluepelinä.
- Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** 10-15 pelaajaa, pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen.
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Pelialue rajataan tarvittaessa. Pelivälineenä kiekko.
- Kesto aika:** 10-15 min.



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

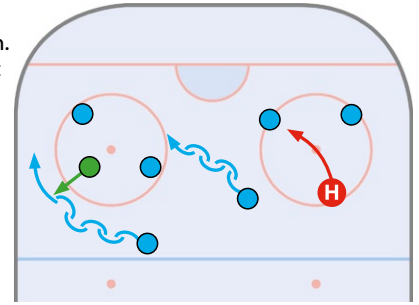




1. RASTIT X 6

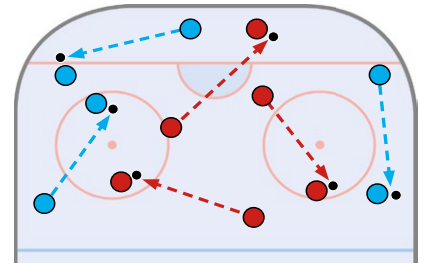
KÄÄNNÖSHIPPA

- Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on hippoja (liikkuminen eteenpäin), pakenijat liikkuvat eteenpäin. Mikäli hippa saa kiinni on pelaajan käännöstyvä 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 leikki. 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



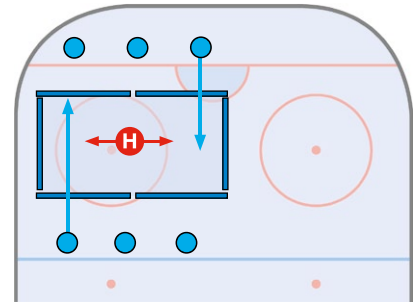
LEIJONAGOLF PAREITTAIN

- Harjoitteen kulku:** Muodostetaan pelaajista pareja, joista molemmilla on oma kiekko, jolla yritetään osua parin kiekkoon. Liikutaan koko pelialueella kaikki parit samaan aikaan.
- Harjoitteen tavoite:** Oppia säätelemään lyönnin voimakkuutta ja suuntaa.
- Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Aloituspistettä kohti 4-6 pelaajaa.
- Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Kiekot.
- Kesto aika:** 10-15 min.



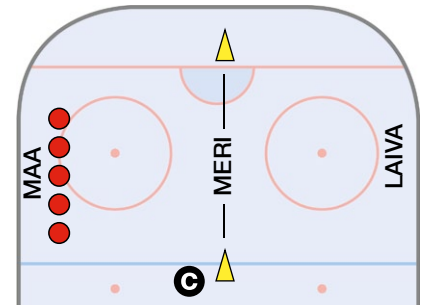
BOXIHIPPA

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



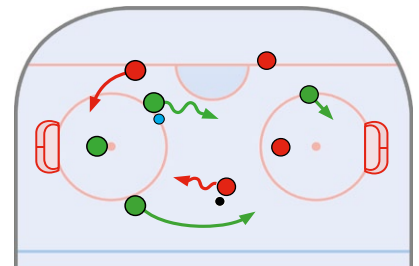
MAA - MERI - LAIVA

- Harjoitteen kulku:** Valitaan / merkataan kolme viivaa ja ne nimetään: MAA, MERI ja LAIVA. Valmentajan huutaessa "LAIVA", lapset luistelevat täysillä LAIVA-viivalle.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikki ja varmistaa turvallisuus. Opettaa pelaajille reagoitua 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.



VÄRIKIEKKOPELI

- Harjoitteen kulku:** Pelissä on samaan aikaan sekä sininen että musta kiekko. Siniseen kiekkoon saa koskea vain lavan rystypuolella ja mustaa kiekkoa saa koskea vain lavan kämmenpuolella.
- Ohjaajan tehtävä:** Valmistella peli tuomalla välineet peliin ja ohjata peli.
- Helpottaminen:** Pienempi pelaajamäärä suhteessa alueen kokoon.
- Vaikeuttaminen:** Suurempi pelaajamäärä suhteessa alueen kokoon.
- Soveltaminen:** Vaihdetaan kiekkojen määrää (kaksi sinistä ja mustaa jne.). Vaihdetaan kesken pelin kiekon koskettaminen lavan toiselle puolelle.



LOPPUPELI



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

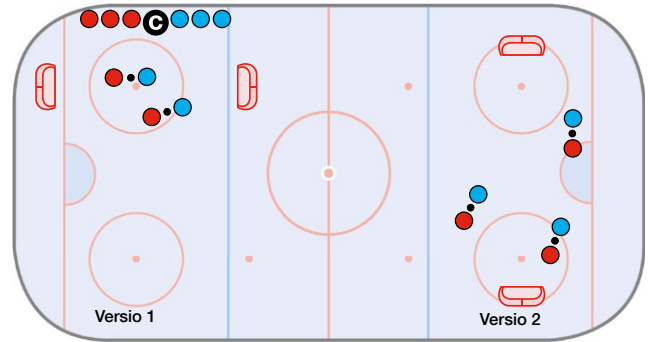




1. ALKUPELI

1 vs. 1 PELI

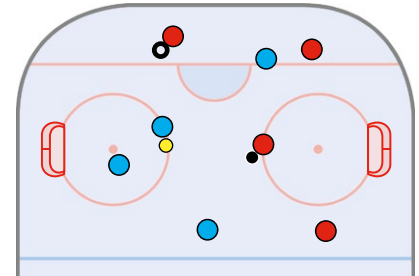
- Harjoitteen kulku:** Alueella kaksi maalia ja aina kun ohjaaja laittaa pelialueelle kiekon lähtee yksi pari pelaamaan vastakkain. Uudesta kiekosta lähtee taas uusi pari pelaamaan vastakkain. Eli useampi pari voi olla samaan aikaan kentällä pelaamassa vastakkain. Kun tulee jompaankumpaan päähän maali, palaa pari takaisin jonoihin.
- Oman parin kanssa pelataan yhdellä kiekolla. Pelialueena voidaan käyttää samaa aluetta kaikilla pareilla, eli useita "pikkupelejä" yhtä aikaisesti menossa. Parit voivat pelata myös esim. keiloihin ja jokaisella parilla voi olla oma pieni pelialueensa rastin sisällä.
- Ohjaajan tehtävä:** Kertoa pelin säännöt ja laittaa kiekkoja kentälle siten että rastiryhmästä vähintään puolet, mielellään yli puolet on samaan aikaan pelaamassa.
- Muuta huomioitavaa:** Muistuttaa lapsille että ovat valmiina kun kiekko laitetaan kentälle.
- Helpottaminen:** Laajennetaan isompi pelialue.
- Vaikeuttaminen:** Kiekkoja niin nopeasti kentälle että kaikki parit ovat lähes koko ajan samaan aikaan kentällä. Pelialueelle laitetaan erilaisia esteitä. Pienennetään pelialueen tilaa.
- Soveltaminen:** Alueella neljä maalia ja alkuun sovitaan mihin maaleihin mikäkin pari pelaa. Kaikki parit ovat samaan aikaan



2. RASTIT X 3

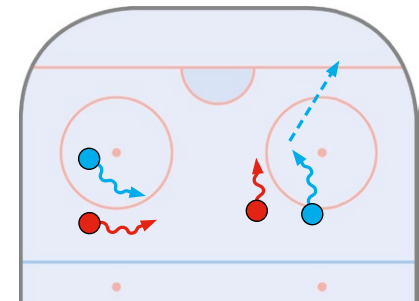
MONIVÄLINEPELI

- Harjoitteen kulku:** Pelissä on saman aikaisesti pallo, kiekko ja ringette. Palloa pelataan jaloilla potkimalla, ringetterengasta mailan tuppipäällä kuljettaen ja kiekkoa mailan lavalla.
- Ohjaajan tehtävä:** Valmistella peli hoitamalla välineet peliin. Ohjata peli ja muistutella pelaajia eri välineiden kuljettamistavoista.
- Muuta huomioitavaa:** Jalkapallolla pelatessa on hyvä muistuttaa, että liukuja toisten jalkoihin ei tehdä (terä edellä liukuminen on vaarallista vaikka pelaajilla on suojat).
- Helpottaminen:** Pienempi pelaajamäärä suhteessa pelialueen kokoon.
- Vaikeuttaminen:** Suurempi pelaajamäärä suhteessa pelialueen kokoon.
- Soveltaminen:** Voidaan



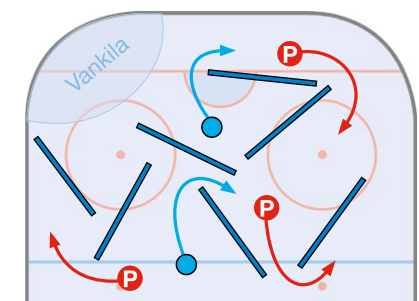
KIEKKOKAHINA

- Harjoitteen kulku:** Ryhmä menee määrätyn alueen sisään. Jokaisella on kiekko, jota suojella. Pelin tarkoituksena on suojella omaa kiekkoa ja lyödä muiden pelaajien kiekkoja pois pelialueelta. Kiekon menettänyt pelaaja joutuu pois pelistä tai muuttuu kiekkonriistäjäksi. Voittaja on se, joka jää viimeiseksi alueella tai kenellä on kiekko viimeisenä hallussa.
- Ohjaajan tehtävä:** Tehdä joukkueet, kertoa säännöt ja valvoa.
- Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila pelaajien määrän mukaan, esim. toinen pääty tai yksi ympyrä.
- Helpottaminen:** Tila on tarpeeksi suuri.
- Vaikeuttaminen:** Tilaa pienennetään leikin edetessä.
- Soveltaminen:** Kiekon menettänyt pelaaja tekee tietyn tehtävän ja palaa takaisin kisaan, tai vaihtoehtoisesti siirtyy toiseen ympyrään..



POLIISI JA ROSVO -HIPPA LABYRINTISSÄ

- 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 rosvoit menevät jäätyään kiinni. Rosvot voivat käydä pelastamassa toisia antamalla heille nyrkit vankilan luona.
- Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä 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.



3. LOPPUPELIT

RANGAISTUSLAUKAUKSET PAREITTAIN:

- Maaleina käyvät maalit, keilat tms. Toinen on maalivahtina ja toinen suorittaa rangaistuslaukausta tennispallolla. Osien vaihtaminen esim. jokaisen suorituksen jälkeen.

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



11. HARJOITUSKERTA

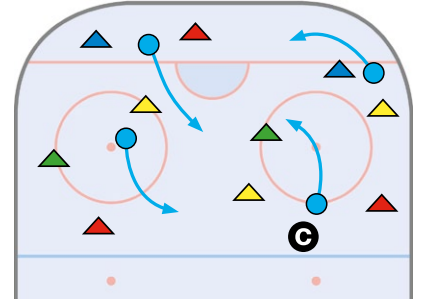


LEIJONA- KIEKKOKOULU

1. ALKULEIKKI

VÄRILEIKKI

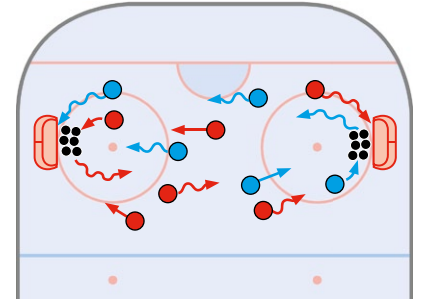
- **Harjoitteen kulku:** Jäälle on ripoteltu erivärisiä esineitä ympäri kenttää. Ohjaaja sanoo värin ja lapsien tehtävänä on käydä koskettamassa sen väristä esinettä mahdollisimman nopeasti ja luistella takaisin ohjaajan luokse.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjata leikkiä ja valmistella leikkiä.
- **Muuta 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.



2. RASTIT X 3

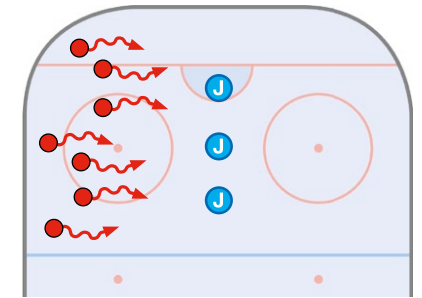
PESÄNRYÖSTÖ

- **Harjoitteen kulku:** Kaksi pesää (maalit), joissa molemmissa kiekkoja. Pelaaja hakee kiekon vastustajan pesästä ja kuljettaa sen omaan pesään.
- **Ohjaajan tehtävä:** Valmistella ja ohjata leikkiä. Muistuttaa kuljettamaan katse ylhäällä (turvallisuus).
- **Muuta huomioitavaa:** Välineitä pitää olla riittävän paljon.
- **Helpottaminen:** Pieni pelaajamäärä. Voi jakaa vaikka kahteen osaan ja muodostaa kaksi rinnakkaista pesänryöstöä.
- **Vaikeuttaminen:** Alueen rajaaminen kapeammaksi. Voi myös antaa pelaajille luvan estää/vaikeuttaa vastustajan kuljettamista lyömällä heiltä kiekon pois.
- **Soveltaminen:** Ohjaaja voi olla vaikeuttaja kaikkia kiekkoja kuljettavia kohtaan.



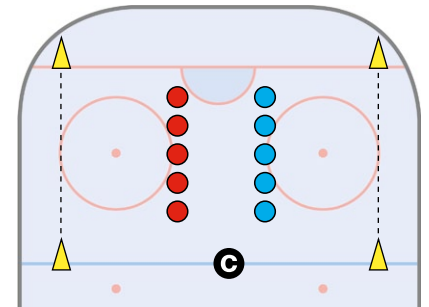
JÄÄMIES KIEKKOLISENA

- **Harjoitteen kulku:** Osa pelaajista on jäämiehiä, jotka riistävät kiekon rajatulla alueella. Kiekon menettäneestä tulee jäämies. Leikkiä jatketaan kunnes kaikki ovat jäämiehiä.
- **Harjoitteen tavoite:** Eteenpäin luistelu kiekon kanssa.
- **Osallistujien määrä ja ryhmäjako:** Kaikki mukana. Voidaan tehdä myös pienryhmänä.
- **Tarvittavat välineet ja järjestelyt:** Rajataan alue.
- **Kesto aika:** 10-15 min.
- **Soveltaminen:** Maalin tekeminen riiston jälkeen.



ROTAT JA REVOT

- **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.



3. LOPPUPELIT



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



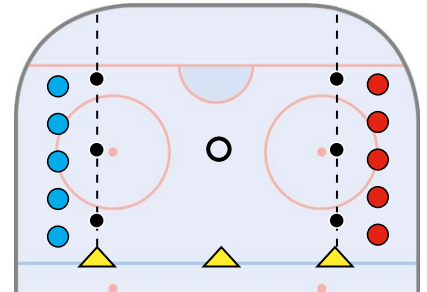


1. ALKUPELIT

2. RASTIT X 3

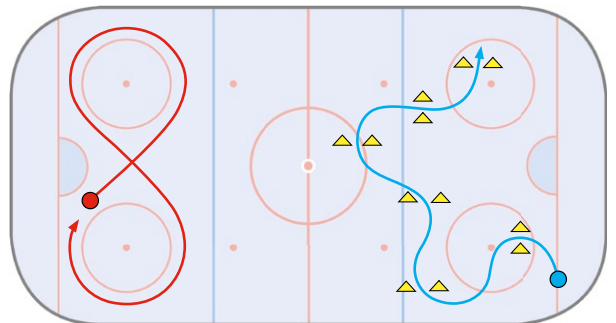
KUNINGASPALLO

- **Harjoitteen kulku:** Joukkueiden tehtävä on laukomalla pienempiä palloja tietyn rajan takaa saada KUNINGASPALLO vastustajan puolelle.
- **Ohjaajan tehtävä:** Ohjeistaa, valvoo sekä lopettaa leikki.
- **Muuta huomioitavaa:** Rajataan heittoalue (kuvassa kiekot, joiden takaa pallot on heitettävä). Rajataan kartioilla alue, jonka yli jumppapallo tms. (kuvassa musta rinkula) pitää saada. Leikkiin tarvitaan paljon erikokoisia palloja ja iso kuningaspallo sekä merkkikartiot.
- **Helpottaminen:** Erittäin iso kuningaspallo ja ryhmät tarpeeksi lähellä pelin aloituskohtaa.
- **Vaikeuttaminen:** Laitetaan peliin 2-3 kuningaspalloa.
- **Soveltaminen:** Lauetaan kuningaspalloa kiekkoilla.



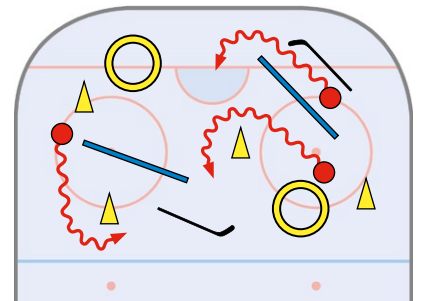
FORMULARATA

- **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 vapaavalintaisesti.
- **Helpottaminen:** Selkeästi rajattu rata.
- **Vaikeuttaminen:** Tehdään kisanä.
- **Soveltaminen:** Vaihtoehtona on luistella rata niin kovaa kuin pystyy tai käännös tehdään esteen tullessa.



KIEKKONKULJETUSRATA JA SALAINEN AGENTTI

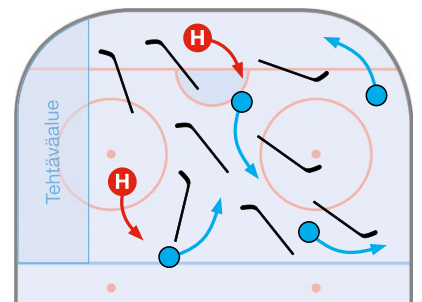
- **Harjoitteen kulku:** Rajatulle alueelle ripotellaan erilaisia keiloja, esteitä, renkaita jne. jokainen lapsi ottaa oman kiekon ja kuljettaa kiekkoa itse valitsemaansa reittiä (omaa rataansa) pitkin.
- **Ohjaajan tehtävä:** Valmistella harjoite tuomalla keilat, esteet jne. rajatulle rastialueelle. Lapset voivat käydä levittämässä keilat alueelle ("tekevät oman ratansa"). Ohjata leikkiä.
- **Muuta huomioitavaa:** Lapsia on hyvä muistuttaa, että kiekkoakin kuljettaessa olisi hyvä kurkkia eteensä, jottei törmäisi toisiin omilla radoillansa kuljettaviin pelaajiin.
- **Helpottaminen:** Suurempi alue ja vähemmän esteitä.
- **Vaikeuttaminen:** Pienempi alue ja enemmän esteitä.
- **Soveltaminen:** Voidaan mennä sama pareittain seuraa johtajaa -tyylisenä leikkinä. Samalla alueella voidaan helposti mennä myös vielä enemmän havainnointia vaativa "Salainen agentti" -leikki. Salaisessa agentissa jokainen osallistuja valitsee joukosta yhden, jota pyrkii seuraamaan kiekkoa kuljettaen. Samalla jokainen osallistuja pyrkii karistamaan perästään itseä seuraavan/seuraavat osallistujat.



3. LOPPULEIKKI

MAILAVIIDAKKOHIPPA TEHTÄVÄLLÄ

- **Harjoitteen kulku:** Valitaan ryhmästä 1-2 vapaaehtoista hippaa. Lapset liikkuvat alueella väistellen ja hyppien mailojen yli. 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 luistelualueella.
- **Muuta huomioitavaa:** Rajataan tila suhteessa osallistujiin.
- **Helpottaminen:** Suurennetaan tilaa. Vähennetään hippoja.
- **Vaikeuttaminen:** Lisätään hippojen määrää.
- **Soveltaminen:** Leikin voi mennä myös kiekkojen kanssa.



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

