

# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 1. Karhu nukkuu - kuljetus

#### Tehtävän kuvaus

Pallon kuljetusleikki, jossa nukkuva karhu herää ja yrittää ryöstää palloja muilta leikkijöiltä. Yksi lapsista on karhu, joka nukkuu pesässään kentän keskellä. Muut lapset kulkevat karhun pesän ympärillä kuljetellen omaa palloaan ja laulavat tai lausuvat karhulle: "Karhu nukkuu, karhu nukkuu talvipesässängsä. Ei ole mitään vaaraa, marjoja kuljetellaan. Karhu nukkuu, karhu nukkuu talvipesässängsä jne." Laulu jatkuu, kunnes kuuluu merkkiääni, jolloin karhu herää ja ryntää ryöstämään marjoja. Muut lapset juoksevat palloa kuljettaen karhua pakoan sovituihin suojapaikkoihin, joihin karhu ei saa tulla. Karhu yrittää ryöstää mahdollisimman monta palloa itselleen. Ne, joilta karhu nappaa pallon, muuttuvat myös karhuiksi. Leikki jatkuu, mutta nyt pesässä on enemmän karhuja. Leikki päättyy, kun kaikki marjat ovat karhun pesässä.

#### Huomioitavaa / avainasiat

Sovitaan, miten karhu ryöstää marjat: riittääkö kosketus juoksijaan vai yrittääkö karhu koskettaa palloa vai ottaako karhu pallon haltuunsa tönimättä pelikaveriaan. Kiinnitetään huomiota pallon kuljetukseen jalan eri osilla ja katseen nostamiseen pallosta.

#### Tarvittavat välineet

Jalkapallot ja alueiden merkintävälineet (kactiot), hyödynnä salin tai jalkapallokentän valmiita viivoja.

#### Muuntelu

Muutetaan pallon kuljetustapaa ja karhun liikkumistapaa: palloa kuljetetaan jalan sisäsyryllä, ulkoterällä jne.

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 2. Syöttö- ja kuljetusviesti

#### Tehtävän kuvaus

Kaksi joukkuetta, joista toinen syöttelee palloa piirissä, ja samanaikaisesti toinen joukkue juoksee palloa kuljettaen viestiä. Osallistujat jaetaan kahteen samankokoiseen joukkueeseen. Toinen joukkue asettuu piiriin ja heille annetaan pallo. Toinen joukkue asettuu jonoon noin 10 metrin päähän piiristä. Jonon ensimmäinen lähtee liikkeelle merkistä, juoksee palloa kuljettaen piirin ympäri ja palaa koskettamaan jonon kärjessä olevaa käteen. Kosketettu saa heti lähteä juoksemaan piirin ympäri ja näin viesti jatkuu. Samaan aikaan, kun toinen joukkue juoksee viestiä, kiertää pallo piirissä toisessa joukkueessa pelaajalta toiselle. Samalla se laskee, montako kertaa ehtii antaa pallon eteenpäin seuraavalle. Kuljettaminen ja laskeminen loppuvat, kun kuljetusjoukkueesta jokainen on kuljettanut piirin ympäri. Ryhmät vaihtavat rooleja ja sama toistetaan. Leikin voittaa joukkue, joka on ehtinyt antaa pallon eteenpäin seuraavalle joukkueen jäsenelle useampia kertoja toisen joukkueen viestikuljetuksen aikana.

#### Huomioitavaa /avainasiat

Vältä liian isoja ryhmiä, jotta ei tule liikaa jonotusta. Opettaja voi laskea pallon kosketukset tai merkitä muistiin täydet kierrokset. Kiinnitetään huomiota pallon kuljetukseen jalan eri osilla ja katseen nostamiseen pallosta.

#### Tarvittavat välineet

Pallot, hyödynnä salin tai jalkapallokentän valmiita viivoja.

#### Muuntelu

Valitaan pallo, jota on helppo käsitellä. Muunnellaan piirin kokoa. Kuljetustapaa muutetaan. Piirissä-olijoiden pitää pallokosketuksen jälkeen käydä maassa istumassa tms.

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 3. Karkuun krokotiileja

#### Tehtävän kuvaus

Lapset kuljettelevat palloa (pallokalaa) rajatulla alueella. Kaksi kiinnittäjää (krokotiilit) yrittää saada pallon pois kuljettajilta. Alueen kulmissa on turva-alueet. Turvassa saa olla yksi pelaaja kerrallaan. Kun turvaan tulee uusi pelaaja, niin edellisen täytyy lähteä pois. Kun kiinnittäjä saa riistetyksi pallon itselleen tai potkaistua pallon pois alueelta, vaihtuvat roolit.

#### Huomioitavaa / avainasiat

Kiinnitetään huomiota nopeaan pallon kuljetukseen jalan eri osilla ja katseen nostamiseen pallosta, suojaamiseen ja pallon pysäyttämiseen.

#### Tarvittavat välineet

Pallot jokaiselle pelaajalle, merkkikartiot vesialueen ja turvakivien rajaamiseen.

#### Muuntelu

Suurennetaan tai pienennetään leikkialuetta.  
Vähennetään turvia.



[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 4. Tempurata salissa

#### Tehtävän kuvaus

Muodostetaan 1-3 lapsen ryhmät ja kierretään salissa tehtävärataa. Rata on tehty salin olosuhteita ja välineitä hyödyntäen. Radalla harjoitellaan jalkapallon taitoja ja motorisia perustaitoja monipuolisesti.

1. Pallon sivurajaheitto hulavanteeseen (tarkkuus ja sopiva pituus)
2. Syöttö penkin vieritse ja juoksu perässä penkkiä pitkin
3. Köydet heilumaan: pallon kanssa pujottelu koskematta köysiin
4. Syöttöjä penkkiin tai seinään vuorojaloin (seinään voi syötellä myös eri korkeuksiin)
5. Pusku tai potku käsistä koripallokoriin
6. Matolla kuperkeikka pallo ilmaan heittäen ja kiinniotto käsin tai nopea haltuunotto nilkalla (pallon pompun jälkeen tai jopa ilman pomppua)
7. Syöttö sivuttain penkkiin, haltuunotto, kartion kierto ja takaisin toiselta puolelta

#### Huomioitavaa / avainasiat

Opettaja päättää suoritusajan, ja vaihdot tapahtuvat sovitusta merkistä. Opettaja valitsee tietyt radan kohdat, joissa keskittyy lasten opettamiseen.

#### Tarvittavat välineet

Penkkejä, matto, palloja, köydet, hulavanteet.

#### Muuntelu

Pyydetään pelaajia keksimään itse erilaisia tehtäviä. Tehdään paritaitosuorituksia. Liikutaan vapaasti sellaiseen suorituspaikkaan, jossa on tilaa. Tehdään erilaisia ratoja myös jalkapallokentille ja ikäluokan haasteet huomioiden.

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 5. Pallo karhun alta - kisa

#### Tehtävän kuvaus

Kolmen tai useamman lapsen ryhmässä yksi lapsi menee "karhunkäyntiasentoon". Muut lapset kuljettavat palloa vuorotellen kaveria kohti, syöttävät pallon karhun alta ja ottavat pallon kiinni ja kuljettavat oman jonon alkuun. Täyden kierroksen jälkeen seuraava lapsi menee "karhuksi". Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat olleet karhuina. Sama voidaan tehdä myös kisailuna, jolloin kierroksen jälkeen ryhmä tekee vielä "akrobaattimuodostelman".

#### Huomioitavaa / avainasiat

Kisailutilanteessa opettaja merkitsee tarkkaan lähtörajat ja karhun paikan. Muutoin huomio hallittuun pallon kuljetukseen ja sopivan kovaan syöttöön karhun alta. Liian kova syöttö karkaa helposti.

#### Tarvittavat välineet

Pallot ja merkkikartiot (tai alueen muut rajat)

#### Muuntelu

Laitetaan koko ryhmä yhtä lasta lukuun ottamatta karhunkäyntiasentoon. Vapaana oleva lapsi syöttää pallon karhuryhmän alta ja kuljettaa lähtöpisteeseen ja vaihtaa paikkaa seuraavan karhun kanssa. Taitavimmat voivat nostaa pallon zipillä karhun yli.



[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 6. Liigapomo

#### Tehtävän kuvaus:

Kentälle tai radalle on merkitty neljä eri viivaa: kotiviiva ja kolmen "liigan" viivat. Viivat ovat noin 10-15 metrin välein. Lasten kanssa ideoidaan liigojen nimet, esim. Valioliiga, Mestarien liiga ja Veikkausliiga. Kaikki muut paitsi Liigapomo (yksi osallistujista, joka toimii leikin johtajana) asettuvat kotiviivalle. Kun Liigapomo huutaa esim. Veikkausliiga, juoksevat osallistujat palloa kuljettaen liigan viivalle ja palaavat saman tien juosten takaisin kotiin. Ensimmäisenä kotiin ehtinyt huutaa "liiga kiinni", jolloin kaikki heti pysäyttävät pallon ja jäävät paikalleen. Liigapomo huutaa uudelleen ja jokainen lähtee pysähtymispaikastaan kuljettamaan huudetun kerroksen viivalle ja sieltä heti kotiin. Ensimmäisenä kotiin ehtinyt huutaa jälleen "liiga kiinni". Leikkiä jatketaan niin pitkään, kuin se tuntuu mielekkäältä.

#### Huomioitavaa / avainasiat

Liigapomoa vaihdetaan sopivin väliajoin. Koska kuljetusmatka alkaa pysähtymispaikasta, on lapsilla eri pituisia matkoja kuljetettavana. Kiinnitä huomiota pallon kuljettamiseen nilkalla (nopea kuljetus) ja pysäyttämiseen esim. jalkapohjalla (päkiällä).

#### Tarvittavat välineet

Pallo / osallistuja, merkikartiot tai muu keino viivojen merkitsemiseen

#### Muuntelu

- Lapset etenevät vain sovitulle liigatasolle asti ja pysähtyvät siihen, jolloin portti kiinni -vaihe jää pois
- Lähtöasento voi olla esim. selinmakuu, kyljellään maaten tai kippurassa
- Kuljetustapaa voidaan vaihdella esim. jalkapohjapyöräytys tai takaperin eteneminen päkivetojen avulla

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

SUOMEN PALLOLIITTO



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 7. Merikotkan pesän ryöstö

#### Tehtävän kuvaus

Sovitun alueen keskellä ympyrässä on Merikotkan iso pesäkolo, jossa ovat Merikotka (aluksi opettaja) ja munat (pallot). Alueen reunoilla on viivoilla merkityt pesät. Jokaisella lapsiparilla on oma pesä. Lapset lähtevät ryöstöretkelle omista pesistään alittaen esteen (toinen lapsista on haaraseisonnassa ja toinen ryömiä haarojen välistä). Lapset yrittävät ryöstää Merikotkalta yhden munan kerrallaan niin, ettei kotka kosketa heitä. Kotka ei saa poistua omasta pesästään. Kotkan raapaisu jähmettää ryöstäjän paikalleen. Jähmettyneen lapsen voi pelastaa hänen parinaan oleva lapsi. Pelastaminen tapahtuu haarojen välistä ryömimällä. Pelastamisen jälkeen leikki jatkuu. Pelastaja juoksee nopeasti paikalleen omaan pesäänsä ja ryöstäjä jatkaa ryöstelyä. Kotiin palataan muna kotiin jaloilla kuljettaen ja pallo toisen jalkojen välistä syöttäen. Sitten vaihdetaan rooleja. Kun kotkalta on ryöstetty kaikki munat, lasketaan saalis. Sen jälkeen palautetaan munat ja leikki alkaa alusta.

#### Huomioitavaa/avainasiat

Korostetaan, että saa ryöstää vain yhden munan kerrallaan. Kiinnitetään huomiota pallon kuljetukseen jalan eri osilla ja katseen nostamiseen pallosta.

#### Tarvittavat välineet

Palloja ja pesän merkitsemisvälineistö

#### Muuntelu / avainasiat

- Sijoitetaan kotkan pesä alueen toiseen päähän ja lasten pesät toiseen päähän, jolloin matka pitenee
- Ryöstetty aarre pukataan vanteen läpi kotipesään ja toinen parista pitää vannetta ilmassa
- Sovitaan erilaisia kuljetustapoja

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

SUOMEN PALLOLIITTO



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 8. Seuraa johtajaa

#### Tehtävän kuvaus

Luokasta muodostetaan 3-5 ryhmää. Ryhmät kuljettavat palloa jonon etummaisena (johtajan) perässä. Etummainen pujottelee, kääntyy, pysäyttää pallon, käy pallon päällä istumassa ja muut seuraavat johtajan mallia.

#### Huomioitavaa/avainsiat

Kiinnitä huomiota kuljetustapojen vaihteluun ja monipuolisiin liikuntatehtäviin. Rohkaise oppilaita kekseliäisyyteen.

#### Tarvittavat välineet

Pallot jokaiselle tai joka toiselle

#### Muuntelu

Mikäli palloja on vähän, voi toinen parista kertoa edellä kulkevalle mitä pitäisi tehdä esim. pysäytä jalkapohjalla, kierrä pallon kanssa ympyrä jne. Myös liikkumisen nopeutta, alueen rajoja ja välineitä hyödyntäen saat monipuolisuutta tehtävään.



[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**





# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 9. Kuninkaan PÄÄ VADILLA -hippa

#### Tehtävän kuvaus

Leikkialueena on sali tai ulkona rajattu alue. Ryhmästä valitaan 2/ vihollista ja 2 pelastajaa kymmentä lasta (kuningasta) kohden (esim. 25 lasta ja 5 hippaa ja 5 pelastajaa). Kuninkaat kuljettelevat palloa alueen sisällä. Viholliset pyrkivät koskemaan jalalla palloa, jolloin kiinnijäänyt jää paikalleen ja ottaa pallon yhteen käteen vartalonsa sivulle oman rinnan korkeudelle. Pelastaja voi pelastaa kiinnijääneen puskemalla pallon hänen kädestään ("vadilta"). 3 minuutin pelin jälkeen katsotaan kuinka monta pelaajaa on kiinnijääneenä ja vaihdetaan rooleja.

#### Huomioitavaa/avainsiat

- Pallon suojaaminen omalla vartalolla (vastustaja mahdollisimman kauas pallosta)
- Pusku otsalla pallon keskelle (silmät auki)
- Pelastajien on pidettävä katse ylhäällä ja huomioitava muut pelastajat, jotta ei tule törmäyksiä kahden pelastajan puskiessa samaa palloa

#### Tarvittavat välineet

Palloja kuljettajille, eriväriset liivit hipoille ja pelastajille

#### Muuntelu:

Puskua voi vaikeuttaa siten, että kiinnijäänyt heittää pallon pelastajalle (puskijalle), jonka tehtävänä on puskea pallo takaisin

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**



# Kaikki Pelissä- tehtäväkortit

## Leikit, kisailut ja tehtäväradat

### 10. Kerää pisteitä parin kanssa -leikki

#### Tehtävän kuvaus

Jaa lapset pareihin ja anna kahta tai useampaa paria lukuun ottamatta pareille yksi pallo. Pallolisten ja pallottomien parien tulee liikkua käsi kädessä. Ilman palloa olevat parit pyrkivät riistämään pallon joltakin parilta ja pallolliset pyrkivät kuljettamaan palloa alueella. Leikkiä leikitään noin 2 minuutin jaksoissa. Jakson jälkeen ilman palloa olevat parit saavat yhden miinuspuoleista ja pallon kanssa olevat parit saavat yhden pluspuoleista. Lopuksi pisteet parit laskevat kokonaispisteensä yhteen. Eiten pisteitä kerännyt pari voittaa. Pelialueen koko riippuu osallistuvan joukon määrästä. 20-30 lapsen ryhmälle noin 20mx30m tai koulun sali on sopiva alue.

#### Huomioitavaa/avainsiat

- Pallottomia pareja on oltava riittävästi, jotta pallolliset parit joutuvat aktiivisesti liikkumaan.
- Käsikkäin kulkeminen pakottaa parin koordinoimaan yhdessä liikkumisen nopeutta ja suuntaa. Lisäksi harjoite opettaa sosiaalisia taitoja (sopimaan kumpi kuljettaa ja minne mennään)
- Mikäli pari päästää pallon karkaamaan pelialueen ulkopuolelle, tulee heidän antaa se jollekin parille, joka on ilman palloa

#### Tarvittavat välineet

Palloja pareille

#### Muuntelu

Jalkapalloa on kiva pelata käsikkäin myös 4 paria vastaan 4 paria pelinä. Kaksi maalia, yksi pallo ja peli käyntiin

[www.palloliitto.fi](http://www.palloliitto.fi)

**SUOMEN PALLOLIITTO**

