

Noitahippa

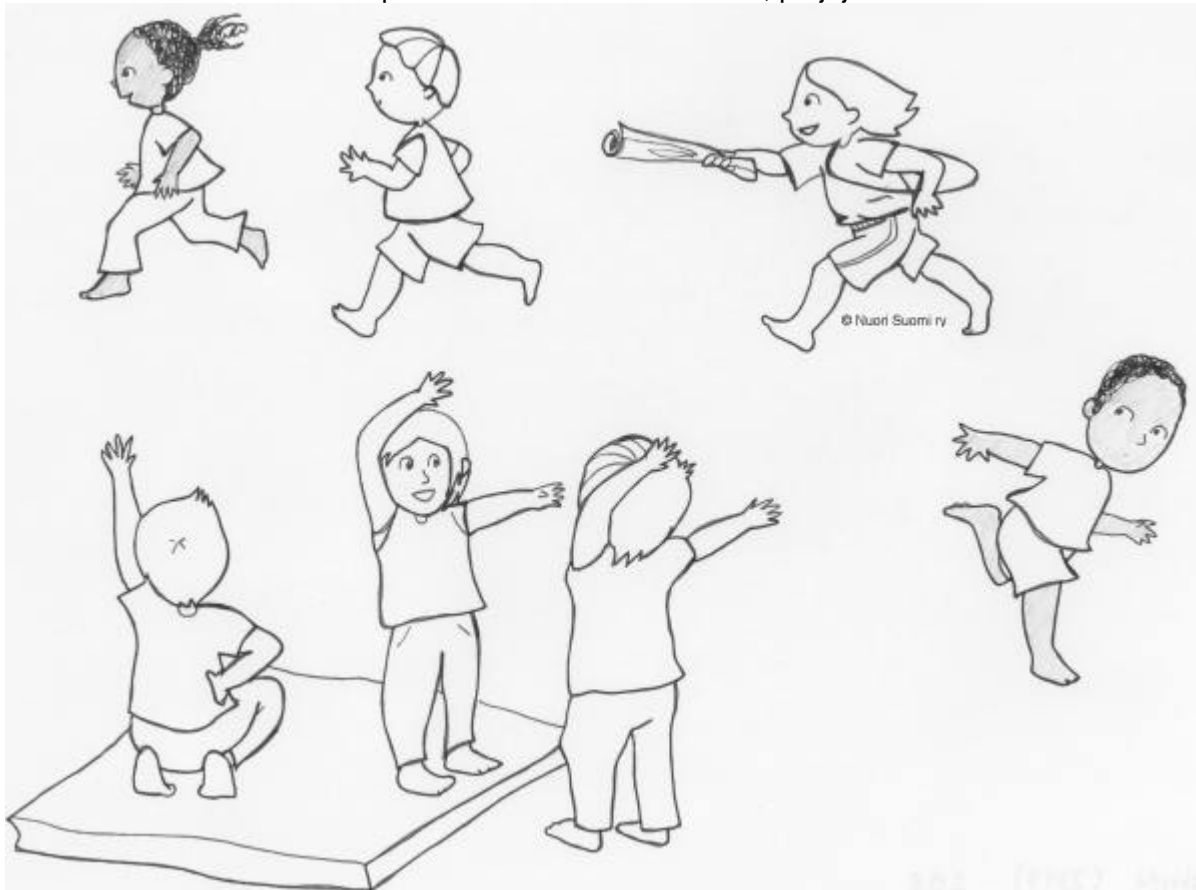
Hippaleikki, jossa noidat taikovat kiinnisaadut liikkumattomaksi ja toiset leikkijät voivat pelastaa heidät asettumalla itse samanlaiseen asentoon.

Toimintamuoto: Pelit ja leikit

Kesto väh: 10 min

Liikuntataidot: Juokseminen, kehohallinta ja -tuntemus

Välineet: Merkki hipalle esim. sanomalehtikäärö, patjoja



Eteneminen:

Asetetaan esim. patjat tilan pätyihin noidan padoiksi. Valitaan useampi noita hipoiksi. Annetaan noidille sanomalehtikääröt taikasauvoiksi. Noidat lähtevät ottamaan leikkijöitä kiinni taikasauvalla koskettaen. Noidat kuljettavat kiinni saamansa leikkijän pataan ja taikovat hänet johonkin asentoon. Taikominen tehdään joko leikkijää "muovaamalla" tai näyttämällä asento. Toiset leikkijät voivat pelastaa taittuja lapsia asettumalla heidän eteensä samanlaiseen asentoon peilikuvaksi. Pelastamassa olevaa lasta ei saa ottaa kiinni. Vaihdetaan noitia useasti.

Huomioitavaa:

- noitia täytyy olla useita, koska pataan kuljettamiseen ja taikomiseen menee aikaa

Helpottaminen:

- kiinnijääneet menevät itse pataan ja keksivät itse asennon
- kiinnijääneet joutuvat pataan, mutta asennon tekeminen jätetään pois

Vaikeuttaminen:

- leikitään yhdellä jalalla hyppien
- taituissa asennoissa pitää olla yhdellä jalalla

Tietoisuus ja käsitteet:

Lapsi tietää mikä on peilikuva ja osaa tehdä itsestään erilaisia asentoja peilikuvana.

Vaihtoehtoiset toimintaympäristöt:

Kenttä ja piha, maasto ja luonto, lumi ja jää

Soveltaminen:

(c) Nuori Suomi ry