



KOTONA-HANKE HARRASTEVIKKEJÄ

ASKARTELUTARVIKKEET

Ohjeita askarteluun löytyy mm.

- Kotona Instagram- ja netti-sivu www.martat.fi/pohjois-karjala/kotona/ (täydentyvät)
- kartonkipillipaketin takakannessa
- sivulta www.jkprimeco.fi
- www.sinelli.fi/askarteluideat

Kotoa voi löytyä lisää kivoja askartelumateriaaleja. Vinkkejä kierrätysmateriaalien käyttöön askartelussa löytyy mm. www.fi.pinterest.com tai

www.kierratyskeskus.fi/myymalat_ja_palvelut/kadentaitopalvelu_napra/oiva-askarteluopas

PALLOPELIT

Penkkis

Yksi leikkijä on polttaja ja muut istuvat penkillä. Polttaja yrittää saada pallolla heittämällä poltettua penkillä olevia. Kun pallo osuu, osuman saanut tulee polttajaksi. Polven alapuolelta ja päästä ei pala. Merkitkää reitti, jota penkillä istuvat voivat lähteä kiertämään, kun polttaja hakee palloa kaukaa. Reitiltä yritetään ehtiä takaisin penkille ennen polttajaa. Jos ehtii kiertää reitin, saa ”elkun” eli elämän, joka suojelee palamiselta yhden kerran.

Seinäpallo

Seinään voi pallotella yksin. Keksi erilaisia tapoja heittää pallo seinään ja ottaa kiinni! Varmista, että seinä on sellainen, johon saa heittää pallolla, eikä ikkunaa ole lähellä.

Bongahdus

Peliin tarvitaan tennispallo tai muu pieni pallo, 2-6 pelaajaa.

Ensimmäisenä jonossa oleva heittää pallon seinään. Hyppäämisen jälkeen heittäjä siirtyy jonon viimeiseksi. Toisena oleva ottaa kopin ja nyt on hänen vuoronsa heittää. Voitte keksiä liikkeitä, jotka pitää tehdä pallon heitettyä ennen kuin siirtyy jonon viimeiseksi.

Laiva on lastattu

Heitellään pallon leikkijältä toiselle ja keksitään tietyllä kirjaimella alkavia sanoja. Peliä voi muuttaa halutessaan: Jos ei keksi sanaa omalla vuorollaan, joutuu tekemään jonkun tehtävän esim. 5 kyykkyhyppyä, tai voi tippua pelistä pois.



Pallohippa

Leikitään hippaa. Hipaksi jää pallon kosketuksesta. Pallon voi heittää (jos se ei ole kova) tai voidaan sopia, että pallolla pitää koskettaa toista.

Polttopallo Pelaajat ovat piirin sisällä ja yksi on ulkopuolella polttaja. Kun pallo osuu piirin sisällä olijaan, palaa hän ja hänestäkin tulee polttaja piirin ulkopuolelle. Peli jatkuu niin kauan, kun kaikki piirin sisällä olleet on poltettu. Pähän ei saa pallolla heittää.

Salamapallo

Kaksi joukkuetta vastakkain. Molemmat yrittävät kuljettaa pallon vastustajan maaliin syöttelemällä toinen toisilleen. Pallo kädessä ei saa liikkua. Maali syntyy, kun pallo ylittää maalilinjan ja oman puolueen peluri saa heiton maalilinjan takaa kopiksi. Jos pallo putoaa maahan, toinen joukkue saa aloittaa pelin siitä paikasta, jossa pallo kosketti maata. Palloa ei saa riistää toiselta.

10 koppia

Muodostetaan kaksi joukkuetta. Joukkueen tavoitteena on heittää oman joukkueen kesken 10 koppia ilman, että pallo putoaa maahan tai puolustava joukkue saa katkaistua syötön. Pallo kädessä ei saa liikkua. Pallon pudotessa maahan, puolustava joukkue saa sen itselleen ja koppien laskeminen alkaa alusta.

Potkaise maaliin

Harjoitellaan tarkkuuspotkuja maaliin jalan eri osilla: sisä- ja ulkoteräpotku, kärkipotku, kantapotku. Maalina voi toimia muovipullot, kartiot, kivet jne., joihin yritetään osua. Potkaisemiseen saa haastetta laskemalla henkilökohtaista ennätystä, esimerkiksi kuinka monta potkua kymmenestä osui maaliin, tai kilpailemalla parin kanssa siitä, kumpi osuu useammin.

Keilankaatopolttopallo

Pelialueena on ympyrä tai suorakaide. Pelivälineenä on yksi tai useampi pallo ja jokaisella pelaajalla on oma keila (muovipullo, laita vähän vettä pohjalle niin on vakaampi). Pelaajat asettuvat pelialueen sisälle ja laittavat keilansa maahan pystyyn. Kukin pelaaja yrittää suojella omaa keilaansa kaatumasta. Aluksi yksi polttaja on pelialueen ulkopuolella. Se, jonka keila kaatuu, pääsee myös polttajaksi. Keila voi kaatua joko pallolla tai itse vahingossa potkaisemalla. Voittaja on hän, jolla keila on viimeisenä pystyssä.

Iloa kesäpäiviin!

yst.terv. Heli