

# Digiliikunta

## Kaverirobotin ohjaus

Leikitään pareittain: toinen on robotti ja toinen on robotin ohjelmoija.

Robottia ohjataan yksinkertaisilla käskyillä:

Kosketus selkään = askel eteenpäin

Kosketus vasempaan / oikeaan olkapäähän

= käännös 90 astetta paikallaan vasemmalle / oikealle

Kosketus alaselkään = askel taaksepäin

Tässä tehtävässä robotti liikkuu yhden askeleen kerrallaan. On tärkeää, että robotti liikkuu vain annettujen käskyjen mukaan. Kun leikki alkaa sujumaan, voidaan kokeilla muutaman komennon sarjoja.

Entä miten ohjelmoisit robotin kätteleämään, istumaan, menemään kyykkyyyn, rapsuttamaan korvan takaa jne.

Miten ohjelmoisit robotin kulkemaan ohjelmointiruudukossa? Ohjelmointiruudukon voi tehdä teippaamalla lattiaan tai muotopaloja apuna käyttäen.

## Ohjelmoi kaveri aarteen luokse

Tee lattiaan ruudukko teipistä, lattiamuodoista tai Let's go code pelin alustoista. Laita pelialueelle vaaroja ja aarteita. Yksi on pelaaja ja toinen antaa ohjeita. Miettikää, millaisilla tarkoilla ohjeilla saisit kaverin kulkemaan lähtöpisteestä aarteen luo. Kokeilkaa sanallisten ohjeiden lisäksi myös nuolikortteja, jotka löytyvät valmiina Let's go Code pelistä. Vaihtakaa välillä leikissä rooleja.



## Bit Breaker -sovellus

Sovellus käyttää kameraa ja toimii pelaajan liikkeen mukaan. Tavoitteena on saada sivuttaisliikkeillä ja hypyillä pallo rikkomaan palikoita.

## Tee liikuntaohje Chatter Kid -sovellusta apuna käyttäen

Ota kuva esim. liikuntavälineestä. Piirrä sille suu ja äänitä puhe, joka sisältää liikuntaohjeen.



## Muistipeli Jekku jänön korteilla

Levitä kortit salin toiseen päähän kuvapuoli alaspäin. Jaa ryhmä kahteen joukkueeseen. Merkitkää joukkueille omat pesät jonkun matkan päähän kuva-alueesta. Kun peli alkaa, juoksevat molemmista joukkueista ensimmäiset kääntämään kaksi korttia omalta kuva-alueelta. Jos avatut kuvat eivät ole parit, juoksee lapsi takaisin omaan pesäänsä ja seuraava lähtee kääntämään kaksi korttia. Mikäli korteissa on samat kuvat, lapsi kerää kortit mukaansa ja tuo ne omaan pesäänsä. Tämän jälkeen tehdään muistipelikorteissa oleva liike. Sen jälkeen vuoro vaihtuu. Leikitään niin pitkään, että kaikki parit on löydetty ja kuvien liikkeet suoritettu.

Pienten lasten kanssa voidaan yhdessä etsiä pareja ja tehdä liike, kun pari löytyy.

Jekku jänön materiaalit löydät osoitteesta:

<https://www.liikunnanaluejarjestot.fi/varhaisvuodet/jekku-jano/>

## Liikunnallinen Qr-koodisuunnistus

Qr-koodisuunnistuksessa koodien takaa aukeaa liikuntatehtäviä. Koodeja on laitettu pitkin liikuntasalia. Koodit aukaistaan pareittain ja tehdään yhdessä Qr-koodin takana oleva tehtävä. Mikäli Qr-koodin takaa aukeaa Jokihelmisimpukka, saa koodin lukenut keksiä liikuntatehtävän. Jos joku aukaisee Qr-koodin takaa Kuhan kuvan, huutaa koodin aukaissut "KUHA" ja kaikki juoksevat korkealle turvaan. Leikki jatkuu, kun kaikki ovat päässeet turvaan ja aikuinen ilmoittaa, että Kuha on uinut pois.

Qr-koodisuunnistusta voidaan leikkiä pientenkin lasten kanssa, jolloin yhdessä aikuisen kanssa aukaistaan koodi ja tehdään tehtävä.

Suunnistuksen voi toteuttaa myös lähimetsässä.

Alkuperäinen leikkiohje digiloikkaa liikkuen materiaalista

## Kuvasuunnistus

Yksi lapsista vie kuvan tai tavaran johonkin paikkaan ja ottaa paikasta valokuvan. Toiset lapset yrittävät etsiä kuvaa/tavaraa kuvan perusteella.



## Hertan maailma jumppa

Jumpatkaa yhdessä Hertan kanssa.

<https://areena.yle.fi/1-2056215>



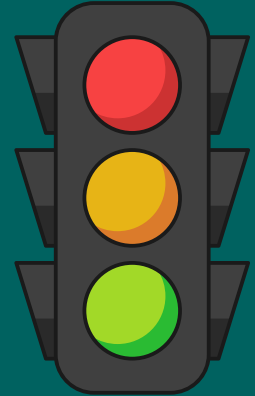
# Ohjelmointia ulkona liikkuen

## Liiku kuin eläin

Ohjaaja näyttää lapsille kuvakortteja, joissa on erilaisten eläinten kuvia.  
Lasten tehtävänä on liikkua samanlailla kuin kyseinen eläin.  
Kuvia voi näyttää myös tabletilta.

## Autot ja liikennevalot

Lapset ovat autoja.  
Autot liikkuvat leikkialueella liikennevalojen mukaan.  
Vihreällä valolla autot ajavat, punaisella pysähtyvät ja, kun paikalle saapuu hälytysajoneuvo, autojen tulee väistää tien sivuun.

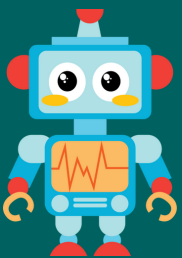


## Värin mukaan

Maahan levitetään eri värisiä hiekkaleluja ja jokaista väriä vastaavat korit/vanteet.  
Merkistä lapset lähtevät lajittelemaan leluja oikeanväriseen maaliin.

## Liikesarjat

Muodostetaan erilaisia liikesarjoja kuvakorttien avulla, ja toistetaan liikkeet sarjaa lukien.



## Robottileikki

Kaikki kulkee rajatulla alueella sikin sokin robotteina piipittäen.  
Yksi on robotin korjaaja.  
Jos robotti törmää johonkin esteeseen tai toiseen robottiin, jää se paikalleen kävelemään, kunnes robotin korjaaja tulee pelastamaan sen kääntämällä robottia hartioista uuteen kulkusuuntaan.  
Robotit eivät siis itse vaihda koskaan suuntaa, vaan kulkevat vain eteenpäin.



## Kirjelähetti

Tarvitset leikkiin numerokortteja ja liikuntakuvakortteja. Lapset jaetaan pareihin, joista toinen on viestinviejä ja toinen on vastaanottaja.



Lapset asettuvat leikkialueen eri päihin.

Viestinviejä valitsee yhden numerokortin ja yhden liikesarjakortin sekä laittaa kuvakortit kirjekuoreen. Tämän jälkeen hän juoksee oman vastaanottajansa luokse, joka avaa kirjekuoren. Vastaanottaja tekee tehtävän, joka kirjeessä on (esim. hypi 3 kertaa). Viestinviejä laskee, että vastaanottaja tekee oikean määrän liikkeitä. Toimintakortit pakataan takaisin kirjekuoreen. Viestinviejä juoksee takaisin kuvakorttipaikalle. Hän vaihtaa uudet kuvakortit ja juoksee jälleen vastaanottajan luokse. Vastaanottaja tekee tehtävän ja viestinviejä laskee, että liikkeitä tehdään oikea määrä. Leikkiä voidaan toistaa niin kauan kuin mielenkiintoa riittää.

Muistakaa vaihtaa välillä rooleja.



## Kapteeni käskee

Valitaan yksi lapsi kapteeniksi.

Kapteeni antaa leikkijöille käskyjä. "Kapteeni käskee istukaa." Leikkijät istuvat. Jos kapteeni antaa toimintaohjeen "istukaa" ilman käskyä: "Kapteeni käskee", leikkijät eivät tee mitään. Jokainen on vuorollaan kapteeni.

## Maa-Meri-Laiva

Piha tai kenttä jaetaan kolmeen osaan. Toisessa päässä on maa ja toisessa on laiva. Keskelle jää meri. Leikkijät aloittavat jostain näistä kolmesta kohdasta. Valitaan yksi huutajaksi, joka huutaa esim. maa, jolloin lapset juoksevat oikealle viivalle.

## Väri

Valitaan yksi johtaja, joka asettuu leikkialueen toiseen päähän seisomaan. Muut lapset asettuvat riviin toiseen päähän leikkialuetta. Johtaja sanoo tietyn värin ja askelmäärän. Kaikki joilla on vaatteissa sitä väriä voivat liikkua sanotun askelmäärän verran eteenpäin. Johtaja voi määrätä askel pituudesta ja määrästä. Pelaajat voivat ottaa esim. tipun askelia tai jänön loikkia. Ensimmäisenä johtajaan koskeva pääsee seuraavalla kierroksella johtajaksi.

