

## AGENTIT

- Tilan toiseen päähän on kiinnitetty seinälle lasten nimet.
- Matkan varrella on erilaisia motorisia tehtäviä esim. kuperkeikka, penkin ylitys, penkin alitus, hyppyrudukko, tasapainoilu.
- Lapset ovat tilan toisessa päässä. Lähtöasento voi olla esim. seisoma-asento, selinmakuu, konttausasento, toispolvinseisonta tms.
- Äänimerkin kuultuaan saatuaan lapset lähtevät juoksemaan, suorittavat radan varrelta yhden motorisen tehtävän ja käyvät koskettamassa päätyseinässä olevaa omaa nimeänsä.
- Lapset palaavat takaisin lähtöpaikalleen.
- Ohjaaja vaihtaa nimien paikkaa tilan toisessa päässä, niin että lapset eivät katso.
- Toistetaan niin monta kertaa, että lapset ehtivät suorittaa jokaisen motorisen tehtävän.
  
- Tehtävää voidaan helpottaa siten, että matkan varrelta puuttuvat tehtäväpisteet. Tarkoitus on silloin vain liikkua sovitulla tavalla (esim. hiipimällä, konttaamalla, hyppimällä, loikkimalla, juoksemalla) etsimään salin päästä oma nimi.





### **Tavoitteet:**

#### Motoriset tavoitteet:

- perusliikkumistaidot, riippuen rataan valituista tehtävistä
- reaktiokyky

#### Kognitiiviset tavoitteet:

- oman nimen hahmottaminen / tunnistaminen
- työmuisti – mitkä motoriset tehtävät on tehty, mitkä tekemättä
- auditiivinen havaitseminen

#### Sosioemotionaaliset tavoitteet:

- ilo, hauskuus
- yhteisten tehtäväpisteiden jakaminen tai vuorottelemine

### **Varhaiskasvatussuunnitelmassa:**

Laaja-alainen osaaminen: Ajattelu ja osaaminen

Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

Osallistuminen ja vaikuttaminen

Oppimisen alueet:

Kielten rikas maailma

Kasvan, liikun ja kehityn