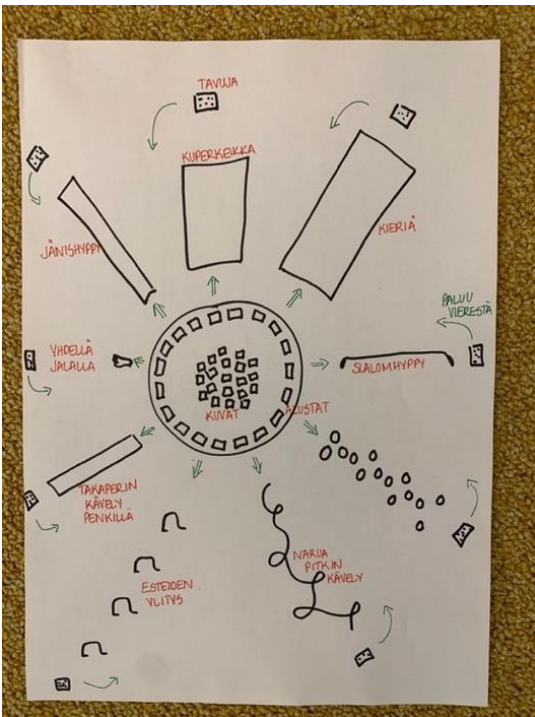


KARUSELLI

- Tilan keskellä on esim. muistipelikorttien pariin toiset puolikkaat.
- Tilan keskeltä lähtee säteittäin erilaisia motorisia tehtäviä (esim. hyppyjä, tasapainoiluja, ryömimisiä, esteen ylittämisiä).
- Jokaisen motorisen tehtävän jälkeen, säteen päässä, on muistipelikorttien pariin vastakappaleet.
- Jokaisella lapsella on tilan keskellä, muistipelikorttien ympärillä oma alustansa.
- Lapsi valitsee keskeltä yhden muistipelikortin ja laittaa sen omalle alustalleen.
- Lapsi valitsee yhden motorisen tehtävän, jonka käy tekemässä ja tarkistaa sen päästä löytyykö sieltä oikea pari hänen valitsemalleen muistipelikortille. Mikäli pari löytyy lapsi tuo sen omalle alustalleen.
- Mikäli paria ei löytynyt lapsi valitsee seuraavan motorisen tehtävän ja käy katsomassa löytyykö sen päästä oikea pari. Hän käy niin monta motorista rataa läpi, että lopulta löytää oikean parin etsimälleen muistipelikortille.
- Kun pari on löytynyt, lapsi valitsee uuden muistipelikortin ja lähtee etsimään sille paria.
- Muistipelikorttien tilalta piirin keskellä voi olla kuva-sanakortteja, joissa sana on tavutettu. Motoristen tehtävien päässä on tällöin pullonkorkeihin, maitopurkin korkkeihin tms. kirjoitetut vastaavat tavut.



**Tavoitteet:**

Motoriset tavoitteet:

- perusliikkumistaidot, riippuen säteisiin valituista tehtävistä

Kognitiiviset tavoitteet:

- työmuisti
- keskittymiskyky

Sosioemotionaaliset tavoitteet:

- onnistumisen ilo

Varhaiskasvatussuunnitelmassa:

Laaja-alainen osaaminen: Ajattelu ja oppiminen

Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

Osallistuminen ja vaikuttaminen

Oppimisen alueet:

Tutkin ja toimin ympäristössäni

Kasvan, liikun ja kehityn