



# Ketterät Kaverit -liikuntapeli

Tervetuloa Ketterät Kaverit -liikuntapelin maailmaan innostumaan, liikkumaan ja löytämään. Peli tarjoaa itse lautapelin lisäksi useita soveltamismahdollisuuksia, joilla pystyt rikastuttamaan lasten oppimista ja leikkiä.

Ketterät Kaverit -liikuntapeli soveltuu 3–100-vuotiaille ja pelaajien määrää 2–20 henkilöä. Seuraavassa on esitelty keskeisimpiä käyttömahdollisuuksia:

## 1. Lautapeli-sovellus

### Tarvittavat välineet:

*Noppa, pelimerkki(t), voimistelupatja ja palloja.*

Tarvitset yhteisen nopan ja pelimerkit kullekin pelaajalle. Voitte pelata myös yhteisellä pelimerkillä, jolloin peli etenee nopeammin ja tekemistä tulee enemmän.

Ketterät Kaverit -liikuntapeli jakautuu 12 tehtäväaukioon, joissa kussakin yksi motorinen perustaitotehtävä suoritettavana. Pelaaja voi valita itselleen oman taitotasonsa mukaisen tehtävän esitetyistä vaihtoehdoista. Suurin osa liikkeistä on omalla keholla tehtäviä liikkeitä. Peli on tarkoitettu myös lasten omatoimiseen leikkiin ja pelaamiseen. Alussa aikuisen roolina on opettaa perusidea pelin etenemisestä.

### Pelin eteneminen:

Kukin pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja etenee askelkiviä pitkin nopan osoittaman lukumäärän verran. Kun pelaaja saapuu aukiolle, kaikki osallistujat suorittavat ko. aukion liikkeen oman taitonsa mukaisesti. Seuraavalle aukiolle jatketaan omalla heittovuorolla. Peliä voidaan pelata viimeiselle tai sovitulle aukiolle asti. Olennaista pelissä on liikkeiden harjoittelu voittajan ratkaisemisen sijasta.

## 2. Saduttaminen

Liikuntapelin hyödyntäminen saduttamisen välineenä tarjoaa huikeita mahdollisuuksia lasten mielikuvituksen ja tarinoiden kertomisen aktivoimiseksi. Pelistä löytyy monia mielenkiintoisia hahmoja, joiden seikkailuista ja arjestakin viidakossa voidaan tuottaa tarinoita. Eläinkortteja voi käyttää saduttamisen apuna ilman liikuntamattoakin.

## 3. Hahmottaminen ja tunnistaminen

Ketterät Kaverit -liikuntapelissä esiintyvistä eläinhahmoista lähes kaikki ovat oikeita eläimiä, jotka elävät eri puolilla maapalloa. Yhdessä voitte etsiä ja tutustua pelissä oleviin eläimiin keskustellen, missä päin maailmaa ne mahdollisesti asuvat yms. Pelistä löytyy nisäkkäitä, lintuja, matelijoita, kaloja ja muutama "ötökäkin".

Pelin oheistuotteena on saatavilla yksittäiset **kuvakortit** pelin eläinhahmoista, joita voi käyttää esim. Etsi-tehtävässä ja muistin harjoittamisessa. Aikuinen tai lapset vuorollaan näyttävät toisille valitseman eläinhahmon ja kysyvät "Mistä se löytyy pelilaudalta?" Nopeimmin hahmon löytänyt saa pisteen. Samoja kuvakortteja voidaan käyttää myös eläinten nimeämiseen.

## 4. Laskeminen ja numeroiden harjoittelu

Laskemisen harjoittelussa voidaan hyödyntää pelilaudan ominaisuuksia monella tapaa kuten

- askelkivien laskeminen aukiolta toiselle liikuttaessa
- samanlaisten eläinten, matelijoiden, sienien, kasvien lukumäärä etc.
- eläinperheiden koko



## 5. Värityskuvat pelin eläinhahmoista

Pelin eläinhahmoista on saatavana värityskirja sekä tulosteet, joihin on liitetty kotitehtävä perheen liikkuamisen edistämiseksi ja taitojen harjoitteluun.

