

## Aivojumbppaa Energia-Areenalla 31.01

Leikkien liikkumaan sai lennokkaan vuoden avauksen monilla erilaisilla työpajoilla. Tällä kerralla päästiin valjastamaan myös älylaitteet liikuttajaksi. Pikkupähkinöiden eläinmuistipeli laittoi aikuiset leikkimieliseen kilpailuun eri liikuntamuodoilla. Pelin tiimellyksessä nähtiin vauhdin lisäksi mahtavaa heittäytymistä ja ilotulituksen arvoisia eläinimitaatioita.

Leikin säännöt:

Pelaajat jaettiin kahteen ryhmään ja molemmat keksivät joukkueelleen oman nimen. Kummastakin joukkueesta valittiin kierrokselle kapteeni, joka painoi tabletilla ”älyseinälle” tehtyjä komentoja. Älyseinänä toimi vaalea seinä, johon heijastettiin datatykillä valittu sovellus. Ennen kierrosta valittiin liikuntamuoto eli vaikka yhdellä jalalla pompitaan älyseinän luokse. Älyseinää voitiin painaa tai vastaavasti heittää hernepusseilla ja kapteeni painoi tabletilla vastaavan luukun auki. Luukun auettua jonoon liikuttiin takaisin sinä eläimenä, mikä oli tullut luukun takaa esim. kissana. Joukkueen seuraava pelaaja sai lähteä vasta, kun aikaisempi pelaaja oli palannut jonoon eli tämä oli viesti. Kierroksen päätyttyä vaihdettiin tabletilla painajaa eli kapteenia. Pelin loputtua juhlimme ampumalla ilotulituksia my baby fireworks- sovelluksella.

Mitä opittiin?

- Älylaitteet liikuttajina
- Eläinten nimiä
- Eri liikkumismuotoja
- Oman vuoron odottamista
- Kaverin opastamista (mistä voisi löytyä muistikortin pari)
- Joukkuehengen luomista, kaverin kannustamista
- Saavutusten juhlimista.
- Liikkuminen on kivaa!

Mitä tarvitsen omassa päiväkodissani?

Datatykin/ tykkejä

Näytönsovittimen / sovittimia

Pikku Pähkinät sovellus (onni muistipeli)

My Baby Fireworks

Seinä mihin heijastaa ja omannäköinen liikuntarata