

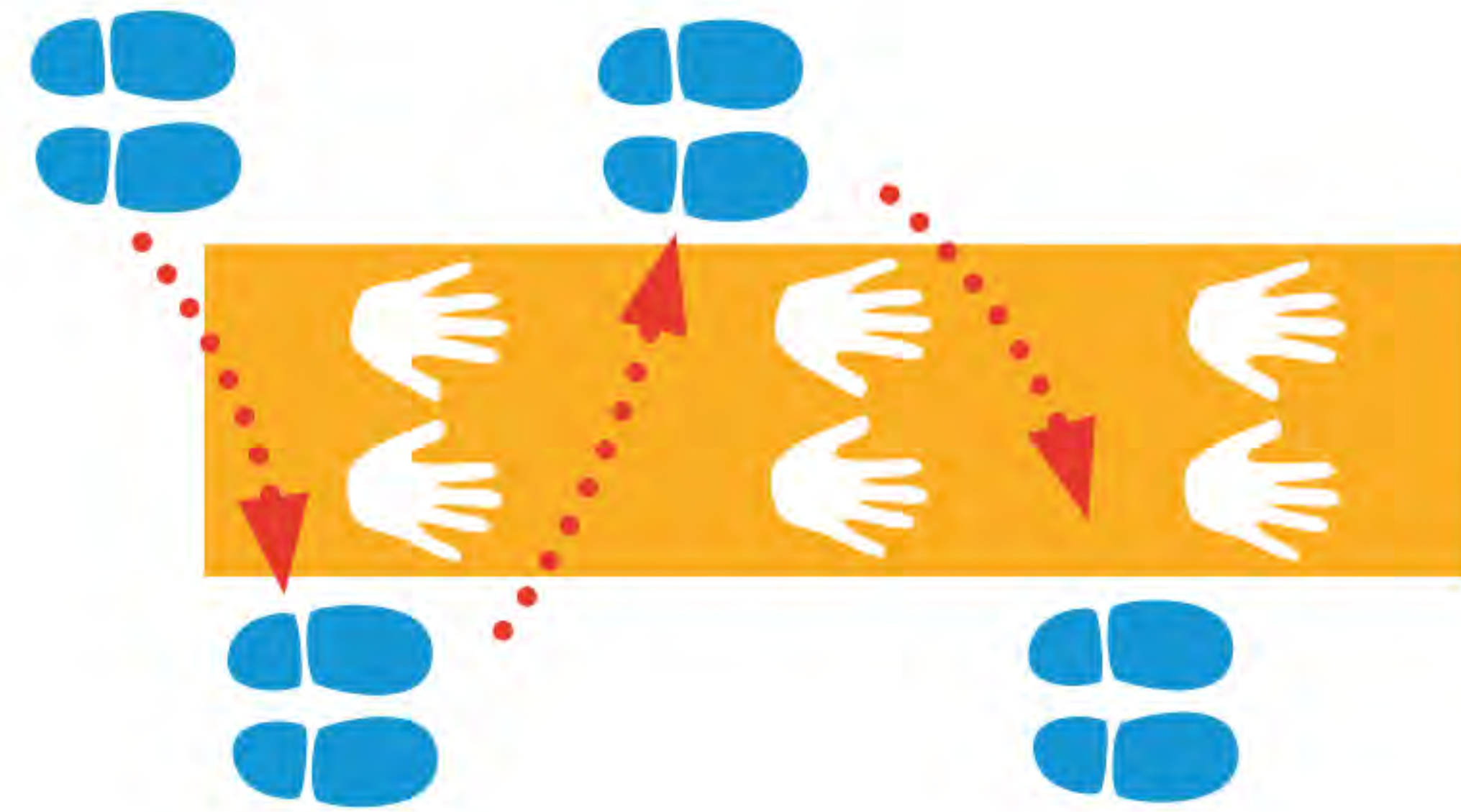
ENERGISEN OPPIJAN SKILLIREILI

Energisen oppijan Skillireili toimii apuna esi- ja alkuopetusikäisten lasten motoristen taitojen havainnoinnissa ja erityisesti taitojen harjoittelun tukena.

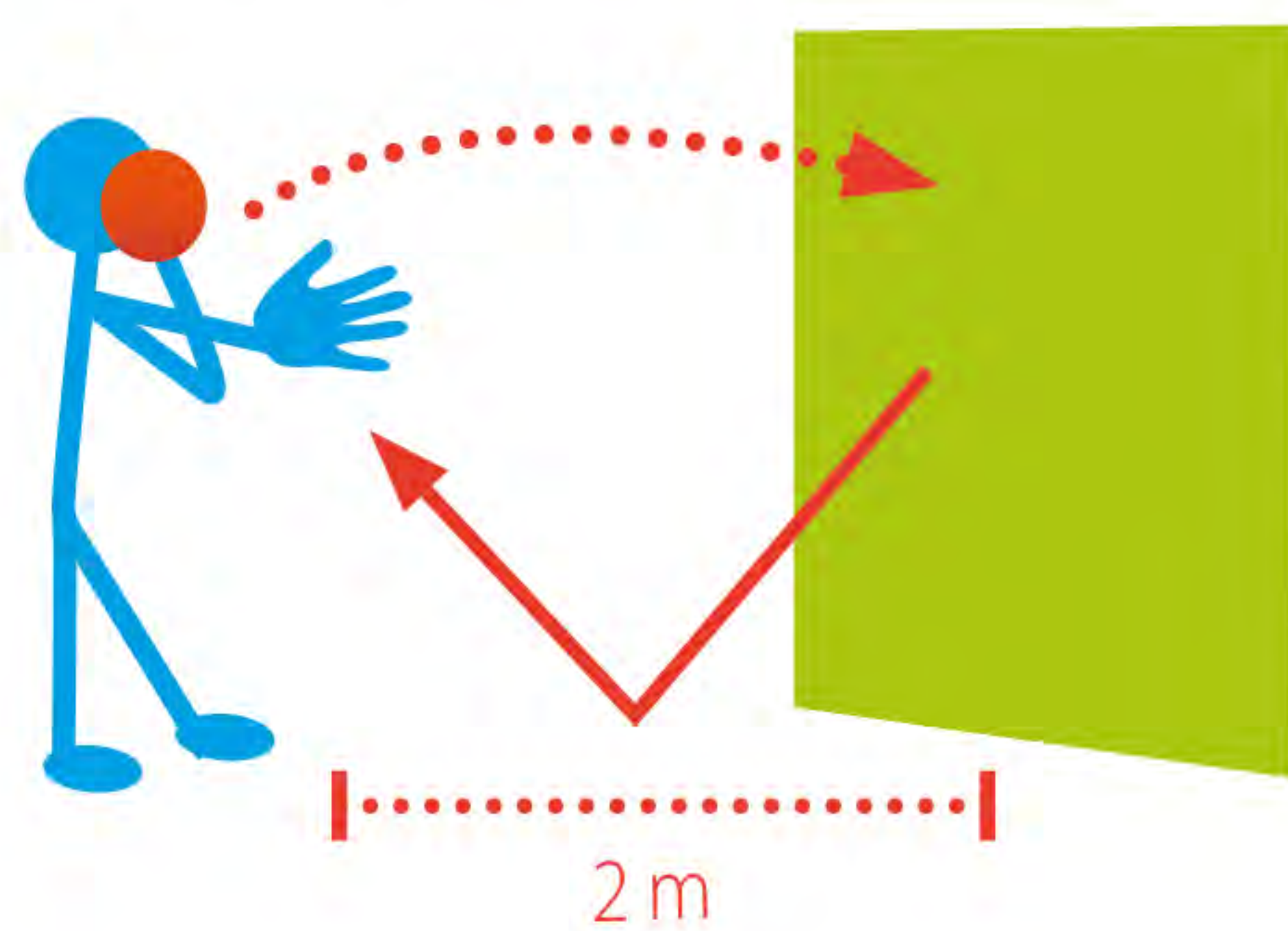
1. Juoksu etu- ja takaperin



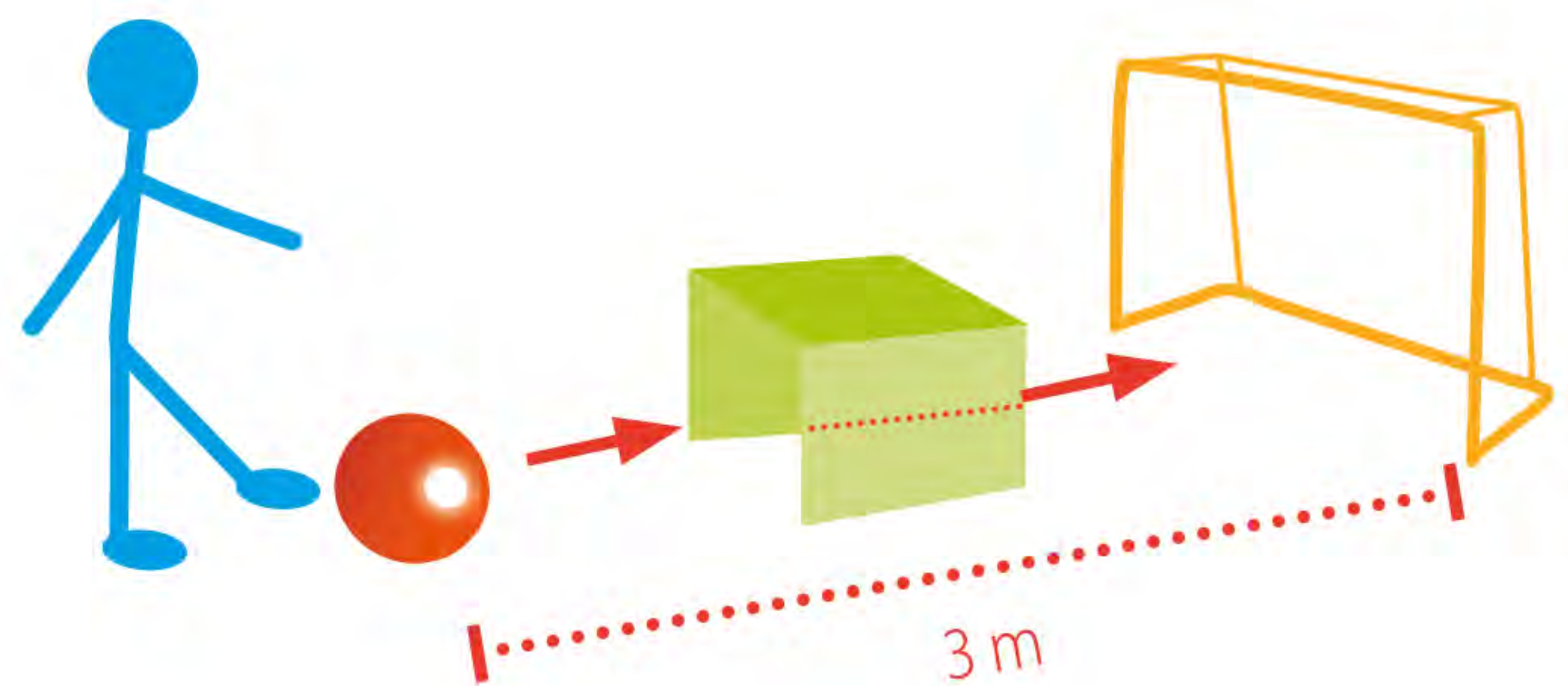
2. Jänöhyppy penkillä



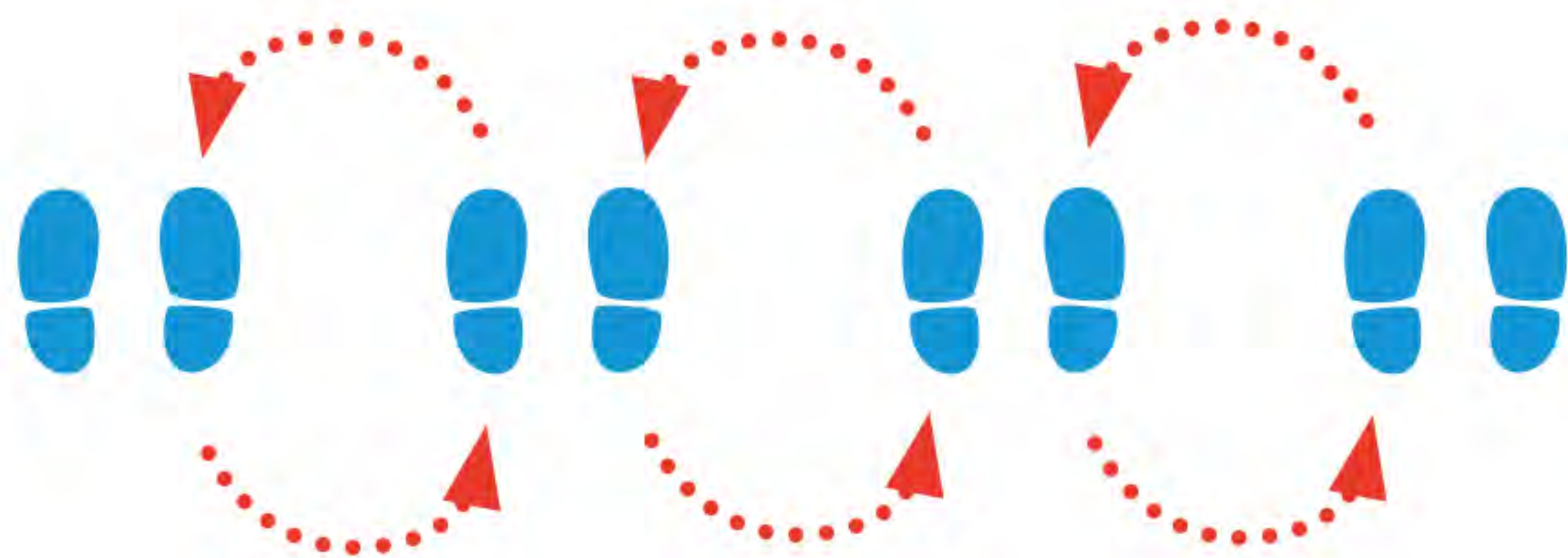
3. Heitto ja kiinniotto



4. Potku kohteen läpi maaliin



5. Sivulaukka



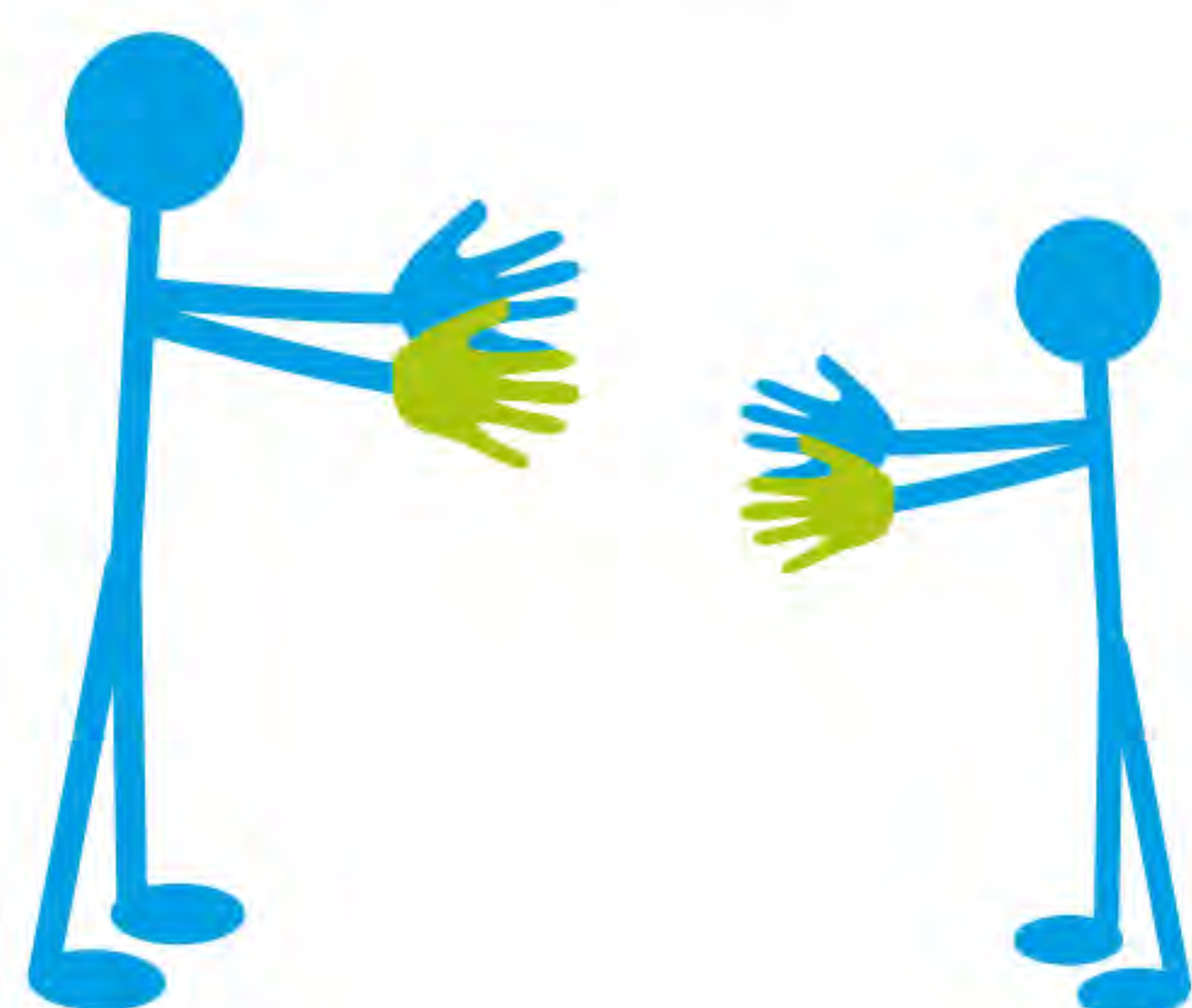
6. Yhden jalan hyppy



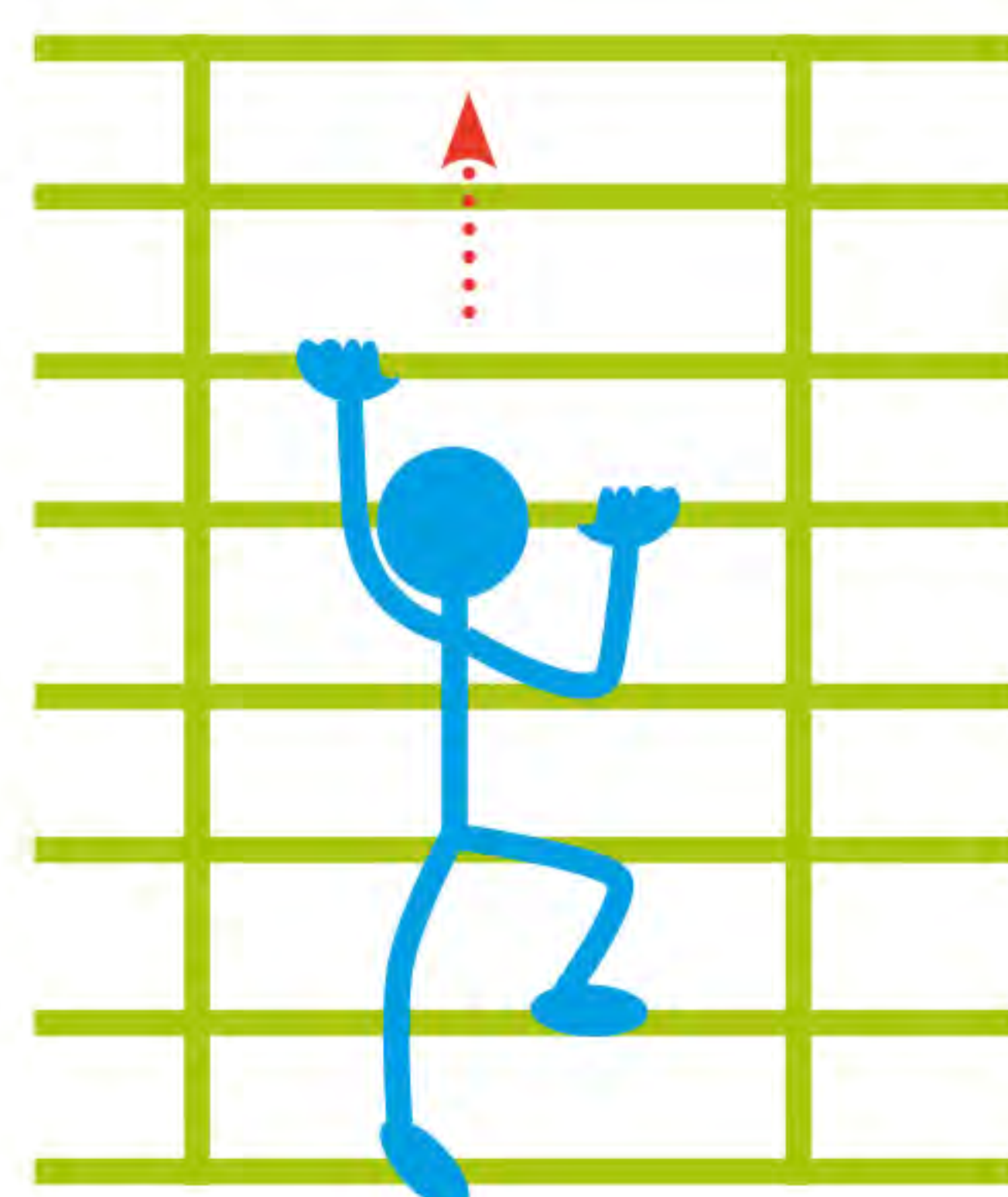
7. Kuperkeikka



9. Rytmiiin taputus



8. Kiipeily kiipeilytelineessä / puolapuissa



Skidi- ja Skillireilit tehtäväkortteineen löytyvät osoitteesta skillilataamo.fi

Energisen oppijan Skillireilissä havainnoitavat taidot

Skillireilin toteutuksessa voi lapsen ikä- ja taitotasosta riippuen käyttää apuna joko Skillilataamon varhaiskasvatuksen tai perusopetuksen version Skillikortteja, jotka löytyvät numeroituina vaihtoehtoina tehtävän otsikoiden kohdalta.

1. Juoksu (Skillikortti 501 ja 10)



Havainnoidaan juoksua etu- ja takaperin ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävällä.

- Osaako lapsi juosta eri suuntiin ja pitääkö hän juoksemisesta?
- Hahmottaako lapsi itsensä suhteessa tilaan ja toisiin lapsiin?
 - **Tutustumisvaiheessa** polvet ovat jäykät ja juoksu on töksähtelevää. Lisäksi lapsi saattaa juosta "päättömästi" eli hän ei hahmota ympäristöä eikä osaa väistää.
 - **Harjoitteluvaiheessa** mukaan on tullut jo pieni lentovaihe ja polvet joustavat. Lapsi pystyy jo hieman havainnoimaan ympäristöä ja esimerkiksi osaa väistää paikallaan olevia esteitä, kuten huonekaluja tai ulkona kiviä.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi pystyy jo jakamaan huomiotaan, keskittymään ympäristöön ja osaa väistää liikkuvaa ympäristöä, kuten muita lapsia. Lisäksi lapsi osaa juosta erilaisilla alustoilla, eri ympäristöissä, eri suuntiin, eri nopeuksilla. Lapsi pystyy myös yhdistämään juoksuun muita taitoja esimerkiksi hypyn.

2. Jänöhyppy (Skillikortit 562 ja 160)

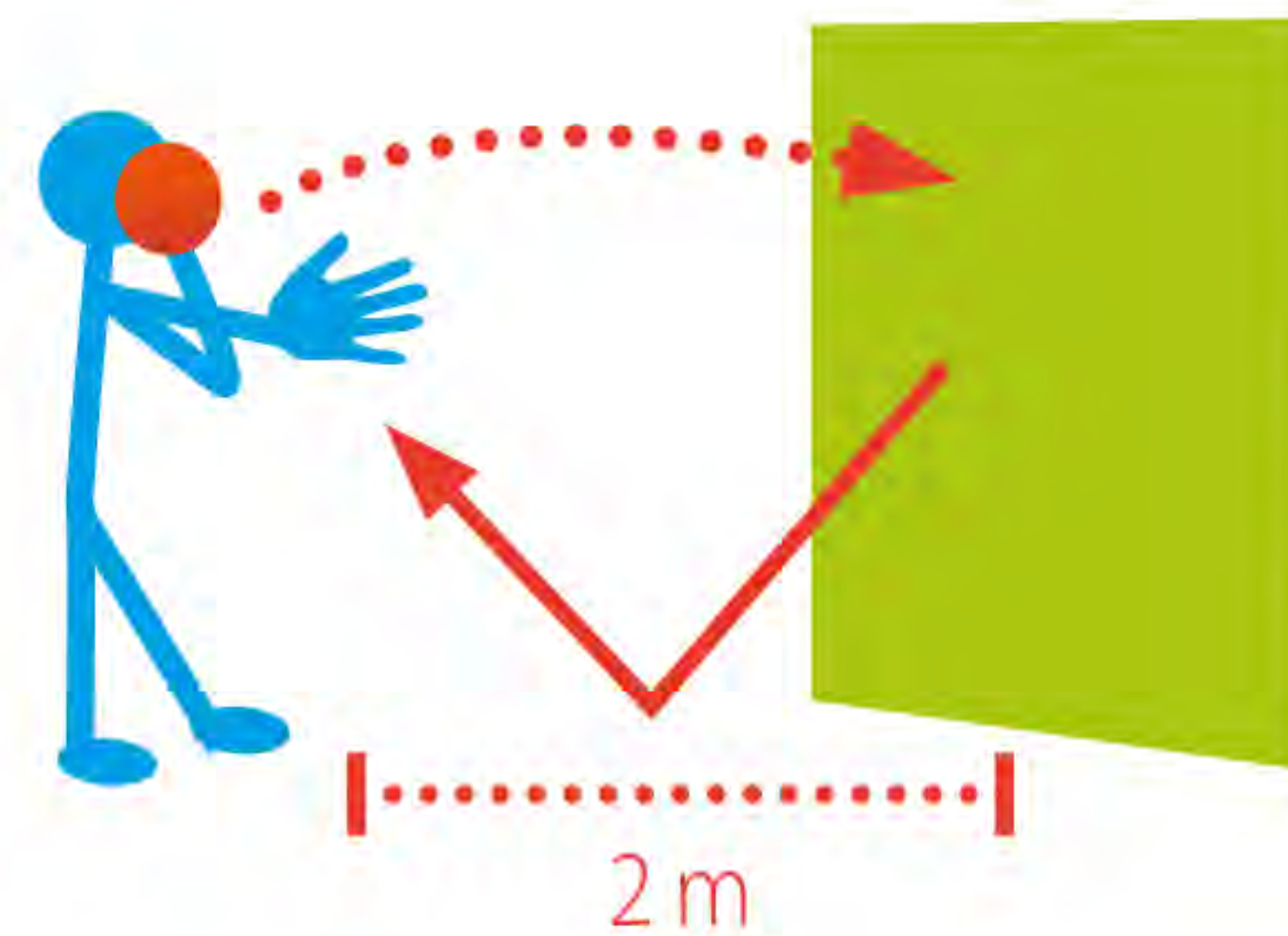


Havainnoidaan jumppapenkin avulla lasten jänöhyppejä eli käsien varassa tasahyppyjä penkin yli.

- Osaako lapsi käyttää kehonsa eri puolia, ylittykö kehon keskiviiva, onko liike rytmisen, osaako lapsi ponnistaa tasajalkaa ja onko lapsen ylävartalossa voimaa?

- **Tutustumisvaiheessa** lapsi usein astuu vuorotaisesti penkin yli tai hyppy on ikään kuin loikka sivulle. Lapsi ei juurikaan laita painoa käsille hypyn aikana.
- **Harjoitteluvaiheessa** lapsi yrittää jo ponnistaa penkin yli. Osa hypyistä saattaa olla jo tasatahtisia, mutta suurin osa on vuorotaisia. Hyppy saattaa olla epäsymmetrinen eli onnistuu toiselle puolelle paremmin. Lapsi pysähtelee suoritusten välillä.
- **Hallintavaiheessa** lapsi hyppii rytmikkäästi ja tasatahtisesti penkin yli. Lapsi uskalttaa laittaa selvästi painoa käsilleen.

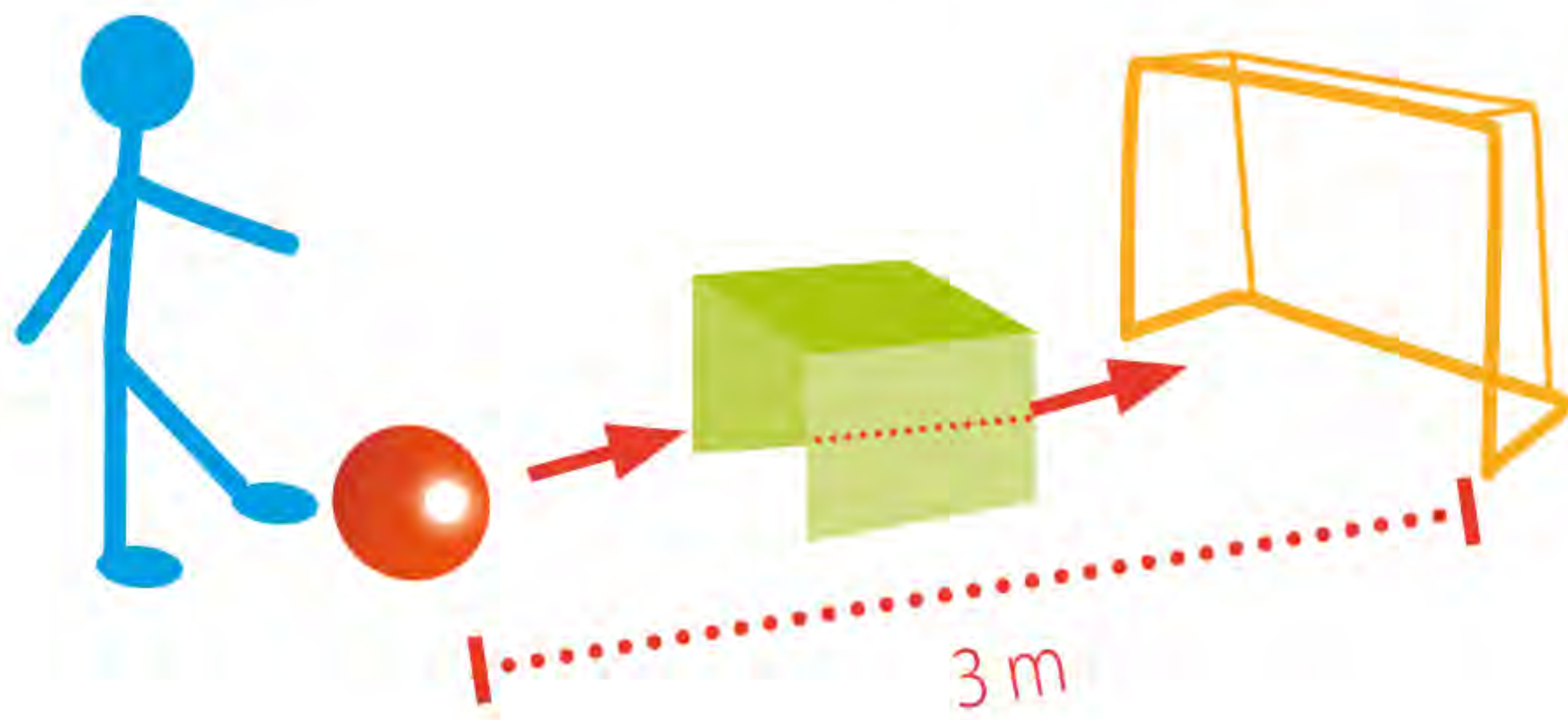
3. Heitto ja kiinniotto (Skillikortit 510 tai 528 ja 513 tai 137)



Havainnoidaan pienen pallon heittoa yläkautta seinään ja kiinniottoa. Lapsi heittää tennispallon kahden metrin päästä seinään ja ottaa pompun kautta kiinni.

- Osaako lapsi säädellä voimaansa, ajoittaa toimintansa ja toimiiko silmä-käsi -koordinaatio?
 - **Tutustumisvaiheessa** pallo lähtee mihin tahansa ja kiinniotto on erittäin satunnaista eli lapsi ei osaa säädellä voimiaan eikä hän osaa käyttää samaansa aistietoa hyväkseen toiminnassa.
 - **Harjoitteluvaiheessa** suunta alkaa olla oikea, mutta voimansäätelyä ei vielä ole. Kiinniotto on satunnaista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa suunnata heiton haluamaansa kohteeseen, käyttää voimaa oikean määrän ja saa pallon pääsääntöisesti kiinni. Tässä vaiheessa lapsi osaa myös yhdistää taitojaan ja esimerkiksi pallopelien pelaaminen onnistuu.

4. Potku (Skillikortti 514 tai 150)



Havainnoidaan potkua lapsen potkaistessa palloa laatikkotunnelin läpi kolmen metrin päässä olevaan maaliin.

- Onnistuuko voimansäätely, onko lapsella riittävä tasapaino ja osaako hän käyttää aistitietoa hyväksi toiminnassaan?
 - Tutustumisvaiheessa** lapsen tasapaino on heikko ja potkaiseva jalka ei juuri nouse maasta. Lapsi saattaa myös kaatua potkaistessaan. Pallo ei juuri liikahta tai lähtee mihin sattuu.
 - Harjoitteluvaiheessa** potkun voimansäätely on hankalaa. Potku tapahtuu vielä paikaltaan ja vierivän pallon potkaisu on haastavaa. Vartalon kierto puuttuu, kädet tasapainottavat liikettä.
 - Hallintavaiheessa** lapsi osaa käyttää voimaa oikein ja suunnata potkun kohteeseen. Koko vartalo on mukana liikkeessä. Lapsi pystyy keskittymään potkun lisäksi myös ympäristöön ja näin erilaisten pallopelien pelaaminen mahdollistuu.

5. Sivulaukka (Skillikortti 539 tai 50)



Havainnoidaan laukkaa ulkona tai sisällä esim. salissa tai käytävässä.

- Osaako lapsi laukata rytmikkäästi kylki edellä ja hallitseeke hän kehonsa?
- Onnistuuko laukka molempiin suuntiin?
 - Tutustumisvaiheessa** vatsa kääntyy voimakkaasti eteenpäin, takana oleva jalka ohittaa etujalan, liike pysähtelee.
 - Harjoitteluvaiheessa** liikkeen rytmi vaihtelee huomattavasti. Kädet ovat usein sivulla tasapainottamassa liikettä. Liike onnistuu harvoin molemmille puolille.
 - Hallintavaiheessa** liike vie selkeästi eteenpäin, on rytmikäs ja kylki osoittaa kulkusuuntaan. Tarkimmainen jalka pysyy etummaisena jalan takana.

6. Yhden jalan hyppy eteenpäin (Skillikortti 504 tai 27)



Havainnoidaan yhdellä jalalla hyppimistä metrin päässä toisistaan olevien merkkien välissä. Pyydetään lasta hyppäämään väli yhdellä jalalla. Tehdään liike molemmilla jaloilla.

- Onko lapsella riittävä tasapaino, jaksako lapsi hypätä, onko hyppy rytmisen ja kuinka hän hallitsee kehonsa?
 - Tutustumisvaiheessa** lapsi saattaa hypähtää yhden kerran yhdellä jalalla. Hyppy on matala ja lapsen on hankala pitää tasapaino. Vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - Harjoitteluvaiheessa** lapsi hakee tasapainoa pitäen taukoja hyppyjen välissä. Lapsen vartalo heiluu hypyn mukana ja kädet tasapainottavat liikettä.
 - Hallintavaiheessa** lapsi osaa hyppiä yhdellä jalalla yhtäjaksoisesti ja rytmikkäästi. Hypätessä lapsen vartalo pysyy hallittuna, ilmassa oleva jalka pysyy tukematta koukussa ja hyppy irtoaa maasta. Hyppy onnistuu molemmilla jaloilla.

7. Kuperkeikka (Skillikortti 542 tai 75)

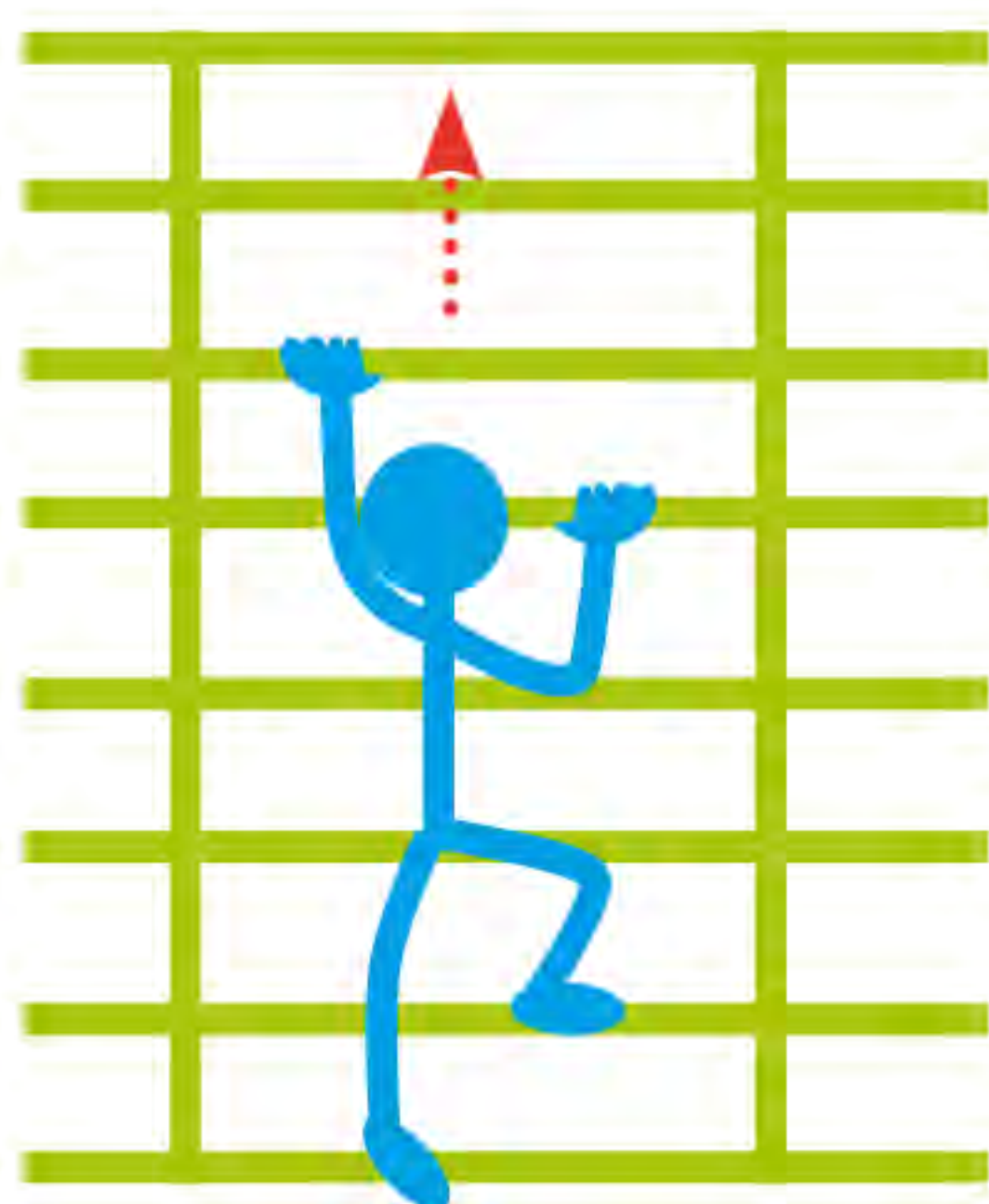


Havainnoidaan, kuinka lapsi tekee kuperkeikan patjalla.

- Onko lapsella riittävästi kehonhallintaa pitää keho kippuralla koko liikkeen ajan, onko liikkeessä voimaa ja onko lapsella riittävä tasapaino?
 - Tutustumisvaiheessa** lapsi kokeilee, miltä tuntuu olla pää alaspäin, esim. kurkkien maailmaa jalkojensa välistä tai ollen aikuisen sylissä ylösalaisin.
 - Harjoitteluvaiheessa** lapsi saattaa laittaa koko kyynärvarren maahan ja tekee kuperkeikan suoralla selällä. Alastulossa keho aukeaa ja lapsi jää makaamaan selälleen. Kuperkeikka tuntuu lapsesta haastavalta ja hän saattaa jopa jännittää tätä.

- **Hallintavaiheessa** lapsi osaa tehdä kuperkeikan pyöreällä selällä tasaisella alustalla pehmeästi. Lapsi käyttää kehon molempia puolia yhtä vahvasti. Kuperkeikka päättyy istuma-asentoon tai seisomaan.

8. Kiipeily (Skillikortti 573 tai 45)



Havainnoidaan kiipeilyä sisällä puolapuilla tai ulkona kiipeilytelineessä.

- Uskaltaako lapsi kiivetä ja onko liike vuorotahtinen?
 - **Tutustumisvaiheessa** lapsi konttaa maassa ja kiipeilee esim. sohvalle tai portaita ylös.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi kiipeää esim. puolapuita ylös, mutta vuorotahtisuus puuttuu. Lapsi kiipeää usein kehon vahvempi puoli edellä askelma kerrallaan. Tässä vaiheessa aikuisen tulee tukea vieressä ja opastaa erityisesti alaspäin laskeutumista.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa kiivetä ketterästi ylös ja tulla alaspäin vuorotahtisesti. Vartalo pysyy lähellä kiipeilyn kohdetta ja sormien ote on ns. apinaote eli peukalo tulee muita sormia vastaan.

9. Rytmien taputus (Skillikortti 536 tai 161)



Havainnoidaan rytmiin taputusta aikuisen taputtaessa rytmiä ja lapsen taputtaessa ja samalla liikkeessä annettuun rytmiin.

- Hallitseeko lapsi kehon eri puolten yhteistoiminnan ja osaako lapsi liikuttaa kehoaan kuulemaansa rytmiin?
- Onnistuuko lapselta kognitiivisen taidon yhdistäminen liikkeeseen, kuten näkemiensä asioiden luetteleminen samalla, kun hyppii?
- Osaako lapsi liikuttaa kehoaan rytmin vaihdellessa?
 - **Tutustumisvaiheessa** harjoitellaan ensin taputtamaan. Lapsi ei osaa kuunnella rytmiä vaan taputtaa omaan tahtiinsa. Taputus on aluksi erittäin kokonaisvaltaista.
 - **Harjoitteluvaiheessa** lapsi osaa taputtaa annettuun rytmiin. Tämän jälkeen taputukseen lisätään jalkojen liike eli paikallaan marssiminen taputuksen tahtiin. Lapsi tuottaa itse rytmin, minkä mukaan liikkuu.
 - **Hallintavaiheessa** lapsi osaa taputtaa ulkopuolelta annettuun rytmiin ja liikkua samaan tahtiin.



Tarina: Inno-norsun avaruusseikkailu

Energisen oppijan Skidireilin tarina on Inno-norsun avaruusseikkailu. Tarinan lisäksi lapsia voi innostaa seikkailuun katselemalla kuvia ja tutkimalla avaruutta ja avaruusaluksia sekä askartelemalla omat alukset tai planeetat.

Osa 1: Kehonhahmotus ja hienomotoriikka

Inno-norsu on saanut salaperäisen signaalin kaukaiselta planeetalta ja nyt hän aikoo lähteä selvittämään, mistä viesti tuli. Lähdetään Innon mukaan avaruusmatkalle. Ennen avaruussukkulaan pääsyä koko miehistö pitää testata. Oletteko valmiit? Lähtekää ensin kävelemään tilassa, merkistä pysähtykää ja osoittakaa kehonosaa, jonka kuulette!

Hienoa, nyt vaihtakaa liikkumistyyli juoksuksi ja merkistä tehkää ohjeen mukainen patsas, esimerkiksi

”tämä patsas seisoo yhdellä jalalla ja kahdella kädellä” tai ”tämä patsas koskettaa maata vatsallaan”.

Suoriuduite testistä, olemme valmiit matkaan!

Osa 2: Motoriset perustaidot ja havaintomotoriikka

Juoksu: Hei, minä näen jo Innon avaruusaluksen tuolla! Juostaan! Tiedätkö muuten, miten avaruusoliot juoksevat? Näin, peppu edellä. Kokeile, osaatko juosta takaperin!

2. Jänöhyppy: Innon avaruusaluksen laskusilta näkyy tuolla. Sisään päästäksemme meidän pitää hyppiä laskusiltaa puolelta toiselle. Mitäköhän kaikkea näemme meidän avaruudessa? Pian se selviää. Käykää selinmaakuulle, laittakaa silmät kiinni ja lasketaan: 3, 2, 1!

3. Heitto ja kiinniotto: Aukaiskaa silmänne ja katsokaa - olemme avaruudessa! Katsokaa noita kaikkia tähtiä ja planeettoja. Inno-norsun sama signaali vahvistuu. Se tulee tuolta planeetalta. Laskeudumme sinne siis. Ja katsokaa noita kaikkia outoja puita! Niissä hän kasvaa voileipiä, mehupulloja ja sinisiä omenoita. Minulla ainakin on jo hurja nälkä pitkän lentomatkan

jälkeen. Saisimmekohan heitettyä niitä tämän pallon avulla alas, jotta saamme välipalaa?

4. Potku: Hei, tuolla on joitakin avaruusolentoja pelaamassa palloa. Katsokaa, maali pitää tehdä potkaisemalla pallo tuon tunnelin läpi maaliin. Saadaankohan mekin koittaa? Mennään kysymään. Mitäköhän kieltä he puhuvat?

5. Sivulaukka: Nämä avaruusolennot ovat todella mukavia. Seuraavaksi he haluavat viedä meidät salaiseen leikkipaikkaansa. Meidän pitää laukata heidän perässään sivuttain noiden kahden kanjonin välistä. Varotaan osumasta seinämiin, ne ovat tulikuumaa laavaa.

6. Yhden jalan hyppy: Avaruusolennot kertoivat, että tässä kohtaa meidän pitää hyppiä yhdellä jalalla, sillä maa upottaa muuten. Hypitään ensin toisella jalalla tuolle merkille ja vaihdetaan sitten toinen jalka. Ollaan tarkkana, ettei vajota maan sisään.

7. Kuperkeikka: Hei, katsokaa! Täällä on avaruusolentojen salainen painottomuus-leikkipaikka. Katsokaa, kuinka he pyörivät ilmassa ympäri ja ympäri. Tehdään mekin kuperkeikkoja heidän kanssaan!

8. Kiipeily puolapuissa/kiipeilytelineessä: Inno-norsu on selvittänyt signaalin salaisuuden ja tuli nyt hakemaan meitä kotiin avaruusaluksellaan. Sanotaan avaruusolennoille Heippa! ja kiivetään avaruusalukseseen.

9. Annetussa rytmissä liikkuminen: Olipas meillä mahtava reissu. Osaatteko muuten liikkua kuin robotit? Astu ja taputa joka tavulla. Ole tarkkana, rytmi saattaa vaihdella.

RO-BOT-TI, RO-BOT-TI...

Inno-norsun tsekkilista

Energisen oppijan motoristen taitojen havainnointiin ja seurantaan (6–8-vuotiaat)



Nimi	Pvm	Havainnoija
------	-----	-------------



Havainto- ja hienomotoriset taidot	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Lapsi osaa nimetä osoitetun kehonosan (ikätasonsa mukaisesti).			
Lapsi ylittää keskilinja.			
Lapsi osaa väistää tilassa liikkuvia ihmisiä.			
Lapsi osaa yhdistää kognitiivisen taidon ja liikkeen, kuten luettelee aakkosia tai laskee laskuja liikkuessaan.			
Lapsi osaa napittaa ja avata sekä sulkea vetoketjun.			
Lapsi osaa solmia kengännauhat.			
Lapsen kärsiväisyys on vakiintunut tehtävätasolla.			
Lapsi osaa kirjoittaa oman nimensä.			
Lapsi osaa piirtää 6-osaisen ihmisen (pää, vartalo, kädet ja jalat) ja kehonosat oikeille paikoilleen.			
Lapsi osaa leikata annetun kuvion.			
Lapsi syö haarukalla ja veitsellä.			

Skidireilin havainnoitavat motoriset perustaidot (sulkeissa Skidireilistä löytyvä numerointi)	Tutustuu	Harjoittelee	Hallitsee
Juoksu etuperin (1)			
Juoksu takaperin (1)			
Jänöhyppy (2)			
Kahden käden heitto yläkautta (3)			
Pienen pallon heitto yläkautta (3)			
Kiinniotto (3)			
Paikaltaan potku liikkuvaan palloon (4)			
Juoksu ja liikkuvan pallon potku maaliin (4)			
Sivulaukka (5)			
Yhden jalan hyppy oikealla jalalla (6)			
Yhden jalan hyppy vasemmalla jalalla (6)			
Kuperkeikka (7)			
Kiipeily (8)			
Annettuun rytmiin liikkuminen (9)			

Muuta huomioitavaa:	Kyllä	Ei
Lapsi jaksaa liikkua pitkäkestoisesti, esim. leikkii liikuntaleikkejä vähintään 30 min tai jaksaa kävellä 2 km.		
Lapsen toiminta on huomattavan hidasta.		
Lapsi on usein rauhaton, äreä tms.		

Muita mahdollisia lapsen motoristen taitojen kehitykseen vaikuttavia tekijöitä
Muita huomioita
Tavoitteet ennen seuraavaa havainnointia:
Seuraavan havainnoinnin ajankohta