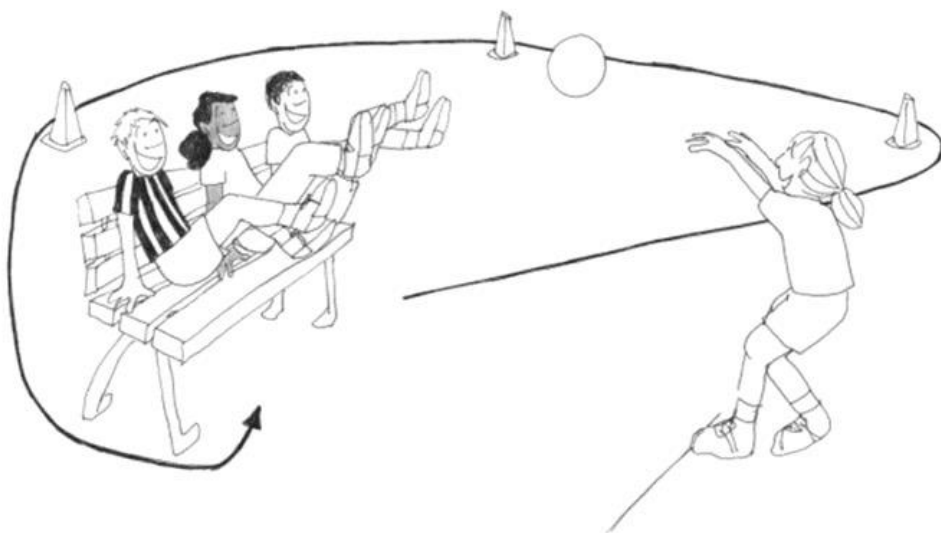


## Penkkis

Polttaja yrittää polttaa penkillä istuvia, jotka voivat sovitun reitin juoksemalla hankkia itselleen "elkkuja" ja näin välttyä palamiselta.

<b>Toimintamuoto:</b>	Pelit ja leikit	<b>Kesto väh:</b>	10 min
<b>Liikuntataidot:</b>	Juokseminen, heittäminen-kiinniottaminen, koukistaminen- ojentaminen		
<b>Välineet:</b>	Pehmeä iso pallo, penkki, puomi tms., voidaan leikkiä myös kuivalla nurmikolla		



### Eteneminen:

Yksi leikkijä on polttaja. Muut istuvat penkillä, puomilla tai maassa. Polttaja seisoo sovitulla viivalla ja yrittää saada pallolla heittämällä poltettua penkillä olevia. Heiton on osuttava suoraan, eli jos pallo koskettaa ensin maata tai toista leikkijää, niin se ei enää polta. Polven alapuolelta ja päästä ei pala. Penkillä tai maassa olevat leikkijät yrittävät torjua heittoja jaloillaan. Palaneesta leikkijästä tulee polttaja.

Leikkialueelle merkitään sovitettu reitti, joka kulkee 2-3 pesästä toiseen. Kun pallo on torjuttu ja lentää kauas, voivat kaikki leikkijät lähteä juoksemaan ja kiertämään pesiä. Polttaja lähtee hakemaan palloa. Juoksijoiden tarkoituksena on ehtiä penkille takaisin ennemmin kuin polttaja pallon kanssa. Jos ehtii kiertämään kaikki pesät, saa yhden "elkun" eli elämän. Sovitaan montako "elkkua" voi enimmillään kerätä, esim. kolme.

Pesiä kiertäessä voi myös palaa, jos polttaja ehtii palata heittoviivalleen ja sanoa leikkijän nimen ja "palo". Tästäkin tilanteesta pelastuu, jos on yksi "elkku" hankittuna jo ennestään. Jos tästä tilanteesta palaa, tulee palaneesta uusi polttaja.

### Huomioitavaa:

- kannustetaan
- muistutetaan, että jokainen on rehellinen laskiessaan omia "elkkujaan"

### Helpottaminen:

- poltettavat seisovat
- lyhennetään pesänkiertomatkaa

### Vaikeuttaminen:

- heitetään kauempaa
- sovitaan joitakin liikkeitä pesänkiertoreitille

### Tietoisuus ja käsitteet:

Lapsi osaa arvioida, koska kannattaa juosta riitti hankkiakseen "elkun" eli elämän.

### Vaihtoehtoiset toimintaympäristöt:

Maasto ja luonto, sali