



# HANKIELÄMÄÄ – TALVENTÖRRÖTTÄJÄT LIIKKEELLE

## PERHEIDEN TALVIOLYMPIALAISET

### Heittomestarit

#### Lumipallojen pituusheitot

- Perinteinen pituusheitokisa - Heittoviivalta heitetään lumipalloja mahdollisimman pitkälle  
*Muunnelmia:*
- Eri-ikäisillä heittäjillä omat heittoviivat
- Aikuiset heittävät heikommalla, lapset vahvemmalta kädellään
- Heitot jalkojen välistä etu- tai takaperin
- Heitto ja koppi; pareittain heitetään lumipalloa toiselle, jokaisen onnistuneen kopin jälkeen molemmat ottavat askelen taaksepäin. Pisimmälle heiton ja kopin onnistuneesti saanut pari voittaa.
- Joukkueheitto: Mitataan kaikki joukkueen heitot ja lasketaan kokonaistulos yhteen

#### Lumipallojen tarkkuusheitot

*Joukkueelle piste jokaisesta onnistuneesta heitosta*

- Heitot puunrunkoon tai oksanhaaraan
- Heitot maalitauluun

Piirretään hankkeen jättikokoinen maalitaulu. Esimerkiksi laitetaan suihkupulloon vesivärillä tai elintarvikeväriä värjättyä vettä ja suihkutetaan sillä maalirenkaat tai -taulu lumeen. Merkitään myös heittopaikka. Sovitaan, monenko pisteen arvoinen kukin rengas on ja heitetään sovittu määrä lumipalloja kohti maalitaulua. Lasketaan pisteitä sitä mukaa, kun heitetään.

## Nyt hypätään!

### Pitkän pitkä loikka

Loikkimiseen voi osallistua kuinka monta tahansa! Ensimmäinen hyppääjä loikkaa aloitusviivalta niin pitkälle kuin mahdollista. Seuraava hyppääjä loikkaa siitä kohdasta, johon edellisen hyppääjän loikka loppui. Katsotaan, miten pitkälle yhdessä päästään. Voidaan ottaa toinen kierros ja kokeillaan, päästäänkö vielä pidemmälle.

### Hankihyppy

Sopivalta kumpareelta pituushyppyjä pehmeään hankkeen.

Huom! Hypätään vain sellaiseen paikkaan, josta tiedetään, ettei hangen alla ole mitään, mihin voi loukata itsensä.

### Lumitornin rakennuskisa

Joukkueiden tehtävänä on rakentaa annetussa ajassa mahdollisimman korkea lumitorni. Rakentamisessa voidaan käyttää lapioita tms. (jokaisella joukkueella samanlaiset välineet), mutta itse tornin rakentamisessa saa käyttää vain lunta.



## Erilaisia viestejä

### Pulkkaviesti

Muodostetaan max 10 hlön joukkueita, jotka kisaavat keskenään. Jos alue on ahdas ja joukkueita on paljon, voidaan kisa toteuttaa niin, että aina kaksi joukkuetta kerrallaan on radalla ja näiden suorituksista otetaan aika. Lopuksi kaksi nopeimman ajan saanutta joukkuetta ottavat finaalissa mittaa toisistaan. Alueelle merkitään reitti, joka joukkueiden pitää kiertää. Hauskin on ympyräreitti, jolla on pieniä kumpareita ja/tai mutkaosuuksia, mutta edestakainen sprinttikisakin onnistuu oikein hyvin. Pienten lasten kanssa kuitenkin tehdään helppo rata tasaiseen maastoon.

Joukkueiden ensimmäiset parit asettuvat lähtöviivalle niin, että toinen on pulkassa ja toinen vetäjänä. Lähtömerkistä kaikki parit lähtevät liikkeelle, kiertävät radan ja palaavat lähtöviivalle, missä sekä vetäjä että pulkassa istuja vaihtuvat. Näin edetään, kunnes kaikki joukkueen parit ovat kiertäneet radan. Nopein joukkue voittaa.

- Kannattaa kokeilla myös käyttää pulkkien sijasta pressua, silloin kyhdissä ja vetäjänä voi olla niin monta kuin mahtuu.

### Ratsastuskisa

Merkitään reitti, joka on mahdollista juosta/kävellä. Jos osallistujat ovat heittäytyvää sorttia, voi matkan varrella olla myös esteitä, joita pitää ylittää tai alittaa. Joukkueet asettuvat aikuinen-lapsi -pareina lähtöviivalle, lapset aikuisen reppuselkään. Kustakin joukkueesta yksi pari kerrallaan menee radan ja lähtöviivalle palatuaan seuraava pari lähtee matkaan. Nopein joukkue on voittaja.