

# Kunnariketun pesisliikkari



## LIIKUTTAMINEN

Innostaa lapset jo pienestä pitäen liikunnalliseen elämäntapaan

## SISÄLTÖÄ KOKO PERHEELLE

Tuetaan perheiden yhteistä liikumista kotona



Kunnariketun pesisliikkari  
TUUNTISUUNNITELMA

## TUNTEET JA VUOROVAIKUTUS

Tunne- ja vuorovaikutustaidot liikuntataitojen rinnalla

## KASVATTAMINEN

Yhdessä tekeminen, ryhmässä toimiminen, uudet kaverit

## HYVINVOINTIA JA ELINVOIMAA

Seurat luovat vireyttä pikkukylistä suurkaupunkeihin



**ALKU TUOKIO 5min**  
Kokoa ryhmä yhteen, piirrin / rivin seisomaan. Tehkää aluksi yhteinen alkujumppa! Alkujumpan jälkeen käydään nimikierroksen yhteydessä oma fillis läpi. Ohjeet alkujumppaan sekä filliskierrokseen erillisellä tiedostolla.

**ALKULEIKKI 10min**  
**Kettu ja hanhiemo**  
Valitaan kettu, hanhiemo ja leput ovat hanhengaikaa. Hanhiemo ja poikaset asettuvat jonoon, toisiaan vastapäätä kiinni pitäen. Hanhiemo annimäiseksi: kettu asettuu hanhiemoa vastapäätä ja yrittää saalistaa (ottaa kiinni) jonossa viimeisenä olevaa hanhengaikasta. Hanhiemo sunjetele poikasiaan ja kokee jonne liikkuu hanhiemoon mukana. Kun kettu saa poikasen kiinni, niin vaihdetaan. Kettu siirtyy hanhiemoksi ja viimeisenä ollut poikasen ketuksi. Soviva jonon pituus on 4-6 lasta.

**KIINNIOITTO 10-12min**  
**Kiinniotaminen**  
Sali jaetaan kahteen osaan. Toisella puolella lapset harjoittelevat maapallon ja kappaleen kiinniotamista räpylillä.

Ensimmäisellä kierroksella lapset tehtävät on saada 3 kappale ohjajaan tai huoltajan hoidosta. Tämän jälkeen lapset siirtyvät toiselle puolelle salia, jossa on hippa (ohjaja). Lapset etsivät on paassa hiipien ohjeistettua vastapäätä salin seinää tai ulkoseinää esimerkiksi siirtämällä ja sovitettuna kiinniottopuolelle ilman, että hippa saa kiinni, jos tässä ohjeistuu, lapsi saa pisteen. Toisella kierroksella lapset vähitellen on saada 3 maapalloa kiinni ohjajaan tai huoltajan hoidosta, minkä jälkeen saa taas yrittää pistettä väkämällä hippa. Kappale ja maapallokiinniottoja suoritetaan vuoroitellen.

**PELIOSIO 10min**  
**Oikea pesis**  
Kappale annetaan oikeaksi painettuna pesin läpi ja harjoitellaan pesin jalkapohjilla. Jastan ostan lapset väkään jalkapohjilleen, ja tarkoituksena on saada osaksi peli. Toinen poikake on kiinniottoosiossa ja toinen lyönti- ja jalkapohjiosiossa. Lähtöasema on sama kuin edellisellä osalla, mutta kaikki lapset pääsevät osallistumaan maapallomaihin ja jalkapohjien aikana, mikä tarkoittaa pelikalan odottaa lyöntivuoroa. Jokainen lapsi saa lyödä niin kauan, kunnes osaa kiinniottoja pelikalan pelinomaile ohjajalle. Luokassa toimiva ohjeistus ohjaa lyönti, kiinniotto ja jalkapohjien pelinomaile ohjajalle. Vahvistetaan värejä, kun kappale ovat lyöneet oman maahan. Mahdollisesti voidaan lyödä myös kutsu kierrosta pelikalan oman vuoroitellen.

**LOPPUTUOKIO 5min**  
Kokoa loppuleikin jälkeen ryhmä yhteen, piirrin / rivin seisomaan. Tehdään uudestaan Pempu Banskun pempuut sekä Kiva Kirahvin venyttykset. Pyytä lapset loppuleikin jälkeen jonoon. Hyvästele lapset jokaisen toivomalla tavalla. Ohjeet loppuleikin erillisellä tiedostolla.

**VÄLINEET**  
Pehmeä- ja pesimailloja, eri kokoisia pehmpaloja, räpylily, kartit, tenavapalloja

### KOTITEHTÄVÄ 4

**STOP!**  
Harjoittele yhdessä aikuisen kanssa nopeaa pysähtymistä ulkona, pihalla tai kentällä. Kävele ensin ja kiihdytä aikuisen merkistä juoksuun. Aikuisen sanoessa STOP, pysähdy mahdollisimman nopeasti. Vaihatakaa rooleja, jotta sinäkin pääset pysäyttämään aikuisen sanalla STOP!

**Välineet:**  
-



### KOTITEHTÄVÄ 9

**Liikkuvat eläimet**  
Leikkisä on tarkoitus liikkua yhdessä erilaisten eläinten tavoin. Lapulta voi ensin lyyä, miten eläin liikkuu ennen kuin näyttää matlia.

- Rapu: Asetutaan lattialle jalkapohjien ja käsien varaan, vatsa katkoo kohti ja peppu irti lattiasta.
- Sammako: Asetutaan kyökkiasentoon ja loikitaan kuin sammako eteenpäin.
- Elefantti: Lapsi ojentaa käntensä eteenpäin ja ottaa toisella kädellä kiinni nenästään ojennettun käden alta.
- Käärme: Mennään vatsalleen lattialle ja luikerrellaan eteenpäin.
- Lintu: Levitetään kädet sivulle ja liidetään.
- Karu: Kädet ja jalkapohjat maahan, pidetään kädet ja jalat mahdollisimman suorina.
- Voitte keksiä myös ihan omia eläimiä ja niiden liikkeitä.

**Välineet:**



# Miksi liikkarikonsepti uudistettiin?

- Strateginen valinta
- Uudistamisesta tuli selkeä toive seuraväeltä.
- Nyt on markkinarako päiväkotii-ikäisissä.
- Toiveissa oli laadukas ja nykyaikainen konsepti, jota voisi monistaa ympäri Suomen.
- Toiveissa oli sellainen brändi / konsepti, joka vetoaa lapsiin ja perheisiin.
- Uudistus tarjoaa seuroille uusia materiaaleja ja työkaluja.
- Uudistuksen myötä pesisliikkari kulkee jatkossa nimellä Kunnariketun pesisliikkari.



# Mikä Kunnariketun pesisliikkari on?

Kunnariketun pesisliikkari on **3-6-vuotiaille** suunnattu liikuntaleikkikoulu, jossa kannustetaan lapsia aktiivisuuteen ilon ja onnistumisten kautta.

Tärkeintä Kunnariketun pesisliikkarissa on monipuoliseen liikunnallisuuteen kannustaminen, ryhmässä toimimisen opettelu sekä tunne- ja vuorovaikutustaitojen omaksuminen leikin varjolla. Pesisliikkarissa lapsi oppii motorisia perustaitoja sekä pesäpallon alkeita leikinomaisesti ja lapsilähtöisesti. Liikunnallisuuden lisäksi tuokioissa opetellaan joka kerta tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Tunne- ja vuorovaikutustyökalut tuotetaan yhteistyössä Ympyräisten kanssa.

Uudessa pesisliikkarissa mukana seikkailee Pesäpalloliiton maskotti Kunnarikettu innostaen lapsia liikkumaan. Kunnariketun pesisliikkari kannustaa lapsia liikkumaan myös perheensä kanssa liikkarin ulkopuolella erilaisten tehtävien avulla.

Tavoitteena on, että kaikki seurat järjestävät jatkossa pesisliikkarin uuden Kunnariketun pesisliikkarin konseptin mukaisesti. Jäsenseura saa Pesäpalloliiton tarjoamat materiaalit käyttöönsä maksutta.



## LIIKUTTAMINEN

*Innostaa lapset jo pienestä pitäen  
liikunnalliseen elämäntapaan*

## HYVINVOINTIA JA ELINVOIMAA

*Seurat luovat vireyttä  
pikkukylistä suurkaupunkeihin*



## SISÄLTÖÄ KOKO PERHEELLE

*Tuetaan perheiden yhteistä  
liikkumista kotona*

## TUNTEET JA VUOROVAIKUTUS

*Tunne- ja vuorovaikutustaidot  
liikuntataitojen rinnalla*

## KASVATTAMINEN

*Yhdessä tekeminen, ryhmässä  
toimiminen, uudet kaverit*



# MAKSUTTOMIA MATERIAALEJA JA TYÖKALUJA SEUROILLE

Kunnariketun pesisliikkarin **uudet logot ja piirroskuvat**

**Markkinointivideo**

**Pesisliikkarijärjestäjän opas** (digiversio)

Kunnariketun **tehtäväkortit** – paino- sekä digiversioina

**Kotitehtävävihot ja tarrat liikkarilaisille** – kannustetaan liikkumaan yhdessä perheen kanssa

Valmiita **tuntisuunnitelmia** (digiversio)

**Harjoitepankki**, jossa on valmiita harjoitteita, pelejä, leikkejä

Järjestäjän ja ohjaajien **koulutukset** sekä tilaisuudet

**Tarroja** jaettavaksi päiväkotii- ja esikoulukäynneillä

**>>Tutustu ja tilaa materiaalit**

# Materiaalit



# Ohjeistus logojen ja piirroskuvien käytöstä

- Kunnariketun pesisliikkarista on kolme erilaista logoa ja 12 piirroskuvaa. Niitä kaikkia voi hyödyntää, kun liikkarista kerrotaan ja viestitään.
- Käytä Kunnariketun pesisliikkarista logoja, kuten ne on alla esitetty.
- Alla oleva logo on pääasiallinen liikkarin logo.
- Käytä ensisijaisesti aina niitä versioita logoista, jotka ovat valmiiksi luotuina.
- Älä muuta kuvasuhdetta.
- Älä lisää logon yhteyteen tekstiä liian lähelle logo.
- Älä käytä mielivaltaisia värejä, vaan määriteltäviä värejä.
- Jos seurassasi Kunnariketun pesisliikkarin tarjoaa esimerkiksi joku kumppaninne, kuten ”Raunon kuljetus Oy”, älä yhdistä yrityksen logoa ja pesisliikkarilogoja keskenään. Logot voivat toimia esim. kuvassa omina irrallisina logoinaan.





Logot ja piirroskuvat ladattavissa [www.pesis.fi/pesisliikkari](http://www.pesis.fi/pesisliikkari)



Suomen Pesäpalloliitto ry

# Markkinointivideo

- Pesisliikkarista on kuvattu markkinointivideo, jota seurat voivat hyödyntää toimintaa markkinoidessaan.
- Markkinointivideota ei saa luovuttaa kolmansille osapuolille, esim. seuran yhteistyökumppaneille.
- Videoon voi loppuun lisätä oman seuran tiedot/loppuplanssin, jossa kerrotaan seuran järjestämästä pesisliikkarista.
- Markkinointivideo löytyy Pesäpalloliiton kotisivuilta ja pääset siihen myös [tästä](#).



# Pesisliikkarin järjestäjän opas



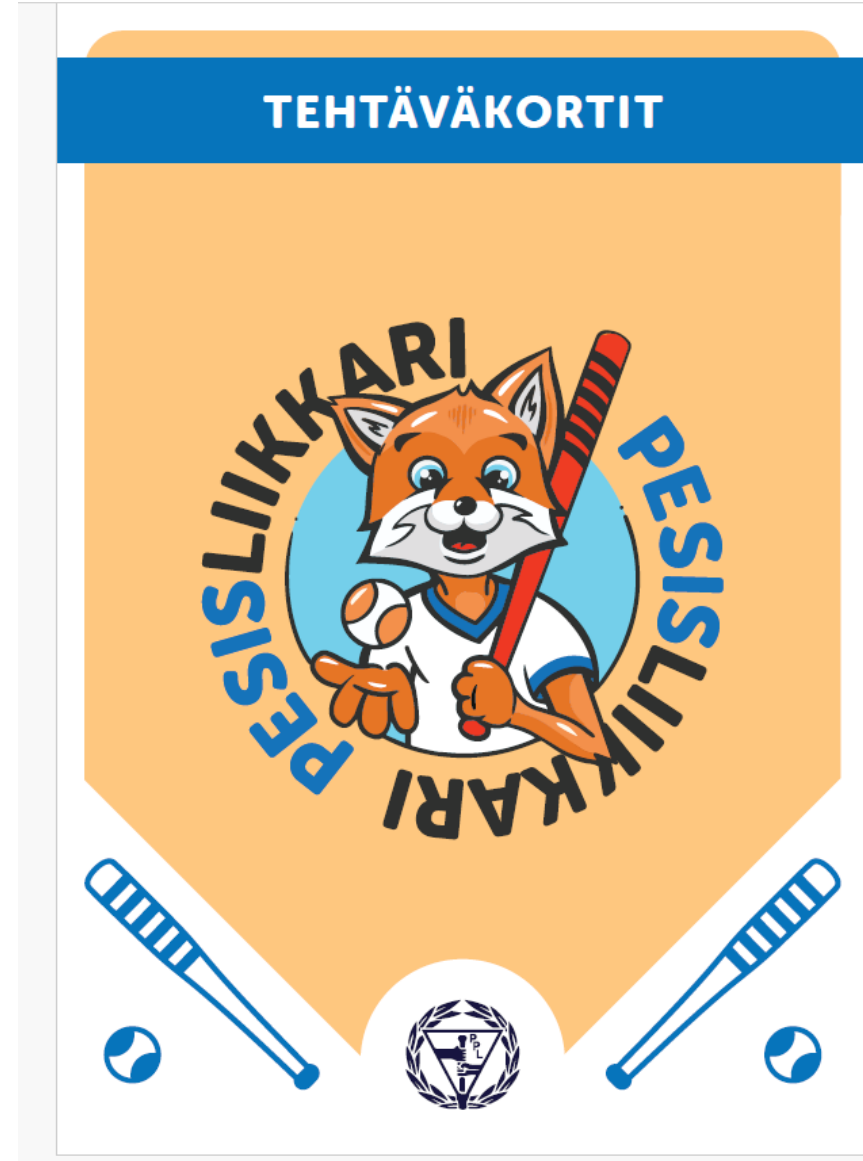
Sisällys	
1 Kunnariketun pesisliikkarit	3
1.2. Materiaalit	4
2 Pesisliikkarin järjestäminen	5
1.1. Toiminnan suunnittelu	5
1.1.1. Pesisliikkarivastaava	5
1.1.2. Vastaavan toimenkuva	5
1.1.3. Milloin ja miten järjestämme pesisliikkaria?	5
1.1.4. Missä liikkaria järjestetään?	6
1.1.5. Mitä liikkari maksaa?	6
1.1.6. Millaisia ryhmiä liikkarilaisista perustetaan?	6
1.1.7. Muita huomioitava asioita	6
1.2. Toimenpidelista pesisliikkarin järjestämiseksi	7
1.3. Ilmoittautuminen pesisliikkarin	7
1.4. Pesisliikkarin tapahtumat	8
1.5. Välineet	8
1.6. Vastuullisuus	9
1.7. Turvallisuus	10
1.8. Vakuutus / pesispassi	11
2. Pesisliikkarin sisältö	11
2.1. Tunnin rakenne	11
2.2. Materiaalit liikkaritunneille	12
2.2.1. Kunnariketun tehtäväkortit	12
2.2.2. Tuntisuunnitelmat	12
2.2.3. Harjoitepankin pelit, leikit ja harjoitteet	13
2.2.4. Kotitehtävivihko	13
2.2.5. Terrat	13
2.3. Pelaaminen pesisliikkarissa	13
3. Turne- ja vuorovaikutustaidot	14
3.1. Ympyräiset	14
3.2. Liikunnan varhaiskasvatus	14
3.3. Mitä turne- ja vuorovaikutustaidot ovat? Miksi niitä on tärkeää harjoittaa?	14
3.4. Miten ohjaaja voi tukea lasten turne- ja vuorovaikutustaitojen oppimista?	14
3.5. Turne- ja vuorovaikutustaidot pesisliikkarissa	14
4. Viestintä ja markkinointi	15
4.1. Päivikoti- ja esikoulukäynnit	15

- Järjestäjän opas löytyy sähköisenä versiona Pesäpalloliiton [kotisivuilta](#).
- Järjestäjän oppaaseen liittyen on koulutuksia aina syksyisin ja keväisin.

# Kunnariketun tehtäväkortit

- Kunnariketun tehtäväkortit koostuvat yhteensä 80 kortista, jotka on jaettu lajitaito-, motoriikka- sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. Teemat on merkitty kortteihin eri väreillä. Korttien harjoitteet on suunnattu pääasiassa 3–6-vuotiaille lapsille. Tutuissa leikeissä ja harjoituksissa on otettu mukaan pesäpallon lajitaitoja. Lisäksi korteista löydät runsaasti soveltamis- ja eriyttämismahdollisuuksia, joiden avulla voit ylläpitää harjoitusten mielenkiintoa!
- Tehtäväkortteja voi hyödyntää esimerkiksi tehtävärasteina tai valita korttien joukosta liikuntatuokioon harjoitteita jokaisesta teemasta. Lapsia voi myös osallistaa harjoitteiden tai leikkien valinnassa – anna siis lasten valita korteista mieleisensä harjoitteet! Voit myös ennalta valita päivän teemat liikuntatuokioon. Jos esimerkiksi valitset teemoiksi heittämisen ja tasapainotaidot, valitse harjoitteet näiden teemojen korttien joukosta!
- Ohjekorteista löydät yksityiskohtaiset ohjeet korttien käyttöön, mukaan lukien harjoitteen sisältö, soveltamis- ja eriyttämisvaihtoehdot, tarvittavat välineet sekä sopivan tilan harjoituksen suorittamiseen.
- Tehtäväkortit ovat saatavilla myös digitaalisessa muodossa. Voit ladata digitaalisen version osoitteesta [www.pesis.fi/pesisliikkari](http://www.pesis.fi/pesisliikkari)

**Kunnariketun pesisliikkari –konseptin käyttöönottava jäsenseura saa käyttöönsä maksutta yhden valmiiksi painetun korttipakan.**



# Kunnariketun tehtäväkortit, lajitaidot

## HEITTÄMINEN



## PESÄNRYÖSTÖLEIKKI HEITTOTEHTÄVILLÄ

### Mitä tehdään?

Leikitään kahdella joukkueella pesänröstöleikkiä, jossa joukkueilla on tehtävänä ryöstää palloja vastustajan pesästä omalle pesälle. Salin molempiin päätyihin sijoitetaan yhtä paljon palloja sekä hernepusseja. Lapsi saa ryöstää vain yhden pallon kerrallaan. Ennen kuin pallon saa jättää omaan pesään, täytyy matkalla suorittaa heittotehtävä. Pesien väliin on kartoilla merkityt heittotehtäväpaikat, pallolle ja hernepusille eri tehtävät. Aina pallon tai hernepusin pesään jättämisen jälkeen, saa juosta suoraan vastustajan pesälle.

Toisella (pallo) heittotehtäväpaikalla täytyy onnistua heittämään pallo ennakolta sovitun heittokohteen. Sopiva heittokohde on yleisluotoon suuntautuva heitto vaativa paikalla esim. teipattu seinään. Toisella (hernepusi) heittotehtäväpaikalla täytyy onnistua heittämään hernepusi polvilta seinään siten, että hernepusi tippuu seinän viereen asetetulle patjalle. Leikin päätyttyä lasketaan, montako palloa on omassa pesässä. Enemmän palloja kerännyt joukkue on voittanut.

### Soveltaminen / eriyttäminen

Keksitään yhdessä lasten kanssa erilaisia tehtäviä pesien väliin, mitä röstömatkalla pitää tehdä.

### Välineet:

Pallon (ainakin 30 kpl) erilaisia pehmpalloja, hernepusseja, patjat, heittokohde (teippi seinässä).

### Tila:

Liikuntasali



## LIKKUMISTAITOT



## ELÄINKÄVELYT

### Mitä tehdään?

Sovitaan lyhyt noin 5 metrin kävelymatka eri tavoilla.

- Rapu: liikutaan kädet ja jalat lattiasa peppu alas päin, mutta peppu ei saa osua maahan. Ravulla voi olla pallo kuljetettavan sylissä.
- Karhu: liikutaan sekä jalat että kädet suorina lattiasa
- Sammakko: loikitaan niin, että kädet samaan aikaan lattiaan, tämän jälkeen jalat samaan aikaan lattiaan lähellä käsiä jne.
- Mittarimato: pidetään jalat paikoillaan ja kävellään käsillä eteenpäin niin pitkälle kuin pystyy, tämän jälkeen pataa lähtöasentoon kädet paikoillaan ja suoriin jaloin eteenpäin

### Tee viesti:

Joukkueet seisovat viivan takana. Sopivan matkan päähän asetetaan kartti, joka joukkueiden tulee kiertää. Viestin erikoisuutena on, että jonon 1. on rapu (rapukävely), 2. on karhu (karhukävely), 3. on sammakko (sammakko-loikka) jne. Nopein joukkue voittaa.

### Soveltaminen / eriyttäminen

Keksi, miten erilaiset eläimet (esim. pupu, kääpiö, gorilla) kävelevät ja matki niiden liikkumista. Lisää haastetta saat eläinkävelyihin, jos kävelet takaperin tai matkit loukkaantunutta, esimerkiksi jalkavaivasta eläintä. Keksi itse lisää erilaisia eläinkävelyitä.

### Välineet:

Mahdollisesti iso pallo ravun syliin

### Tila:

Liikuntasali, kenttä tai areena



## PELIT



## TUNNELIPALLO

### Mitä tehdään?

Pelataan tunnelipalloa kahdella joukkueella. Toinen joukkueista on kiinnittämässä ja toinen sisäpelissä keräämässä juoksua. Sisäpelijoukkueesta yksi kerrallaan lyö pallon kohti noin 15 metrin etäisyydellä lyöntipaikasta sijaitsevaa kartiolla merkattua porttia. Lyönnin lähdeytyä sisäpelijoukkueen pelaajien tehtävänä on juosta kartiolla merkattua väliä yrittäen ehtiä juosta mahdollisimman monta ennen kuin kiinnottovuorossa oleva joukkue palauttaa pallon kotipesän olevalle lukkarille.

Kiinnottavan joukkueen on tehtävä jono sen lapsen taakse, kuka saa lyönnin kiinni. Pallo on vieritettävä jaloista (haara-asennossa) muodostuneesta tunnelista jonon viimeiselle lapselle, joka heittää pallon kotipesässä olevalla ohjajalle. Kun kotipesässä oleva ohjaja saa pallon kiinni, päättyy sisäpelijoukkueen juoksu.

Kun kaikki sisäpelijoukkueen lapset ovat lyöneet, vuoro vaihtuu. Joukkueet laskevat juoksusta yhteistuloksen. Tunnelipalloa kannattaa pelata 4-5 lapsen joukkueilla.

### Soveltaminen / eriyttäminen

Sisäpelijoukkue voi kerätä pisteitä juoksemisen sijasta monella muullakin tapaa esim. syöttämällä palloa (oikea syöttö tuottaa pisteen), heittelemällä isoa palloa piirissä (koppi tuottaa pisteen) jne.

### Välineet:

Kartiot, iso pehmpallo, pesäpallomalla

### Tila:

Liikuntasali, kenttä tai areena



## TASAPAINOTAIDOT



## TASAPAINORATA

### Mitä tehdään?

Rakennetaan tilaan rata, josta lapset kiertävät omaan tahtiinsa aloittaen eri paikoista ruuhkien välttämiseksi. Rata kierretään useaan kertaan.

1. Penkillä kävely: asetetaan väärinpäin käännetyn voimistelupenkin molemmille puoleille kaksi esinettä (esim. hantäpallot), edetään penkkiä pitkin ja siirretään lattialla olevat esineet penkin toiselle puolelle pysyen itse koko ajan penkillä
2. Yhden jalan hyppy: asetetaan lattialle sikin sokin paljon punaisia ja keltaisia merkikartioita, hypytään yhdellä jalalla kartiotta toiselle, keltaisen kohdalla vaihdetaan aina jalkaa ja punaisen kohdalla pyörähdetään ympäri
3. Yhdellä jalalla neli: hypytään yhdellä jalalla eteen – sivulle – taakse – sivulle jne. pysähtyen aina tasapainoiseen asentoon hyppyjen välillä.
4. Potkikävely: asetetaan lattialle 2-3 jumppapatjaa peräkkäin, asetetaan patjalla polvisisontaan, koukistetaan molemmat jalat ja otetaan käsillä kiinni kummankin jalan jalkapöydästä, yritetään kävellä polvilla otetta irrottamatta patja pästä päähän
5. Vanteen pyöritys: Pyöritetään vannetta kädessä, tehdään sama loykkyn ja ylös mennessä sekä myös yhdellä jalalla seisten

### Soveltaminen / eriyttäminen

Rataa voi muokata haluamallaan tavalla.

### Välineet:

Voimistelupenkkejä, hantäpallot, jumppapatjoja, vanteita

### Tila:

Liikuntasali



## PESISLIKKARI OHJEKORTIT

Kunnariketun tehtäväkortit koostuvat yhteensä 80 kortista, jotka on lajiteltu lajitaito-, motoriikka- sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoihin. Korttien harjoitteet on suunnattu pääasiassa 3-6 –vuotiaille lapsille. Tuttuihin leikkeihin ja harjoitteisiin on lisätty pesäpallon lajitaitoja mukaan sekä korteista löydyt paljon soveltamis- ja eriyttämismahdollisuuksia, joilla ylläpitää harjoitteen mielekkyyttä!

Lajitaito-osioista löydyt yhteensä 35 eri harjoitetta pesäpallon lajitaitojen harjoitteluun. Lajitaito-osion harjoitteet on jaoteltu heitto-, lyönti-, syöttö-, etenemis- sekä peliharjoitteisiin. Teemat on merkitty korttelihin eri värikoodien.

Motoriikkaosiossa puolestaan harjoitellaan motorisia perustaitoja hauskojen ja monipuolisten leikkien sekä tehtävien avulla. Motoriikkakortteja on yhteensä 30. Myös motoriset perustaidot on jaoteltu eri teemoihin värikoodien avulla. Harjoitteita löytyy tasapaino-, liikkumis- sekä käsittelytaitojen opetteluun.

Tunne- ja vuorovaikutuskortit on tehty yhteistyössä Ympyräisten kanssa. Korteissa Kunnarikettu harjoittelee tunne- ja vuorovaikutustaitoja yhdessä Ympyräisten omien hahmojen kanssa! Harjoittelu Ympyräisten kanssa on tunteikasta, nimittäin Ympyräisten maailmassa kaikki tunteet ovat sallittuja! Ohjekorteista löydyt tarkemmat ohjeet korttien käyttöön.

Harjoitteet ja lisätietoja löydyt osoitteesta

[www.pesis.fi/pesisliikkari](http://www.pesis.fi/pesisliikkari)

Illoisia ja liikunnallisia hetkiä toivottaen,

Pesäpalloliitto & Ympyräiset



# Kunnariketun tehtäväkortit, tunne- ja vuorovaikutustaidot

## OPITAAN TUNNETAITUREIKSI

Tule mukaan! Harjoitellaan yhdessä Ympyräisten kanssa!

## TUNTEET TUTUIKSI

Kunnarikettu tietää, että harjoittelemalla oppii – myös tunteita. Kaikki tunteet ovat sallittuja, mutta tunteista puhumista ja tunteiden hallintaa on hyvä treenata, sillä silloin yhdessä pelaaminen ja leikkiminen on kaikille helpompaa. Sen saavat myös Ympyräiset huomata.

**Joko tunnet Ympyräiset?**  
Ympyräiset ovat kaikki erilaisia. **Räyhä Rapu** näyttää tunteensa voimakkaasti. Kun **Räyhä Rapu** kiukustuu, tunne on kuin riehuva pyörremyrsky. **Räyhä Rapu** tarvitsee apua rauhoittuakseen. **Pomppu Banskku** imrostuu väliä ilkaa ja käy silloin yläleikkona. Onneksi **Pomppu Banskku** on oppinut erilaisia rauhoittumiskelkoja. **Koala Karhu** puolestaan haluaisi olla kaikessa aina paras. **Koala Karhu** tuntee olonsa usein kateelliseksi, vaikka ei hän kaikkea voi osata, vaikka joku on hyvä jossain. **Pelokas Pingviini** jännittää uusia tilanteita ja tarvitsee usein ystävien rohkaisua. **Kiva Kirahvi** ottaa kaikki ystävät aina huomioon ja on mestari kannustamaan muita. Ympyräisillä on usein hauskaa keskenään, mutta toisinaan tulee väärinkäsityksiä ja pahaa mieltä.

**Harjoitellaan tunteita yhdessä Ympyräisten kanssa!**  
Lue pieni tunnetarina ja keskustele lasten kanssa tarinaan liittyvästä tunteesta. Käytä tarvittaessa apukysymyksiä tukena. Tehkää sitten yhdessä tunteeeseen liittyviä harjoituksia. Tutustu myös ohjaajan vinkkeihin ja palaa niihin aina tarvittaessa.

**Harjoitellaan**  
Tehkää harjoitus heti tunnetarinan ja siihen liittyvän keskustelun jälkeen.

**Vinkki**  
Vinkkeistä löydät ideoita, miten tunteen hallintaa voidaan harjoitella tai miten toimia, jos tunne herää liikkarin peli- tai leikkialueella.

**Ohjaajalle**  
Ohjaajan tieto-osiossa on vinkkejä, kuinka sanoittaa hankalaa tilannetta ja/tai tunne, kuinka puuttua kiussamiseen ja kuinka opettaa anteeksi pyytämistä.

## KANNUSTUS

Milloin sinä olet tarvinnut kannustusta?

## KANNUSTUS

”Ei tämä onnistu! Ei tästä tule yhtään mitään!” turhautunut **Kiva Kirahvi** huutaa. **Kiva Kirahvi** on sinnikkäästi harjoitellut tukkarina oloa, mutta syötöt eivät vieläkaan onnistu niin hyvin kuin se toivoisi. Olo tuntuu jarkata. Kentän laidalla ollut Kunnarikettu on seurannut sivusta **Kiva Kirahvin** harjoitusta. Kunnarikettu tietää, miten piristää ystävänsä. Se menee lähemmäksi ja alkaa kannustaa kaveriaan: ”Sinä onnistut kyllä! Tsemppiä! Hyvin menee **Kiva Kirahvi!**” Kunnariketun kannustus tuntuu **Kiva Kirahvistä** hyvältä ja saa sen yrittämään vielä uudestaan.

- **Mitä tuntuu, kun kaveri kannustaa?**
- **Milloin sinä olet tarvinnut kannustusta?**
- **Otetto itse joskus kannustanut kaveria?**

**Harjoitellaan:** Keksikää erilaisia kannustushuutoja. Esimerkiksi ”1.2.3. Hyvä meidän joukkue!” tai ”Pesis on parasta!” Miettikää kannustushuutoon myös sopiva liike tai tempu.

**Vinkki:** Kokeilkaa tehdä laiharjoitukset kiinnittämällä erityistä huomiota kaverin kannustamiseen. Ohjeista lapsia kannustamaan toisiaan mahdollisimman paljon. Lopuksi voitte keskustella, mitä tuntuu kun kaveri kannustaa.

**Ohjaajalle:** Pyri aina kiinnittämään huomiota onnistumisiin, olivat ne miten pieniä tai lyhykestoisia tahansa. Kehu ja kannusta lasta aina, kun saat siihen tilaisuuden. Myönteinen kasvatustyyli on tehokas tapa vahvistaa ja lisätä lasten toivottuja käytösmalleja ja vahvistaa terveen itsetunnon kehitymistä. Se mielin aikuinen kiinnittää lapsen toiminnassa huomiota, lisääntynyt entsestään!

## ILO

Ilo tarttuu helposti!

## ILO

Kunnarikettu ja Ympyräiset ovat tekemässä alkulämmittelyä. Myös **Koala Karhu** on mukana. **Koala Karhu** hymyilee, nauraa ja hassuttelee harjoitusten lomassa. Ystävykset kannustavat toisiaan äännekkäästi ja riemutsevat toistensa onnistumisista.

Juomatauon aikana Kunnarikettu lintoutuu kertomaan hauskaa tarinaa, joka saa koko porukan nauramaan yhteen ääneen. Yhdessä tehdyt harjoitukset ja ystävien seura on saanut jokaisen osallistujan hymähtäville mielelle, iloiseksi. Ilo nimittäin tarttuu, kukapa jaksaisi murjottaa, kun muut ovat hyvältä mieleltä!

- **Mitä tuntuu olla iloisen? Tuntuuko se hyvältä vai ikävältä?**
- **Missä kohtaa ilo voi tuntua kehoissa?**
- **Mistä näkee, että joku on iloisen?**
- **Mitkä asiat pesilläliikarissa saavat sinut iloiseksi?**

**Harjoitellaan:** Istutaan ringissä ja laitetaan ilo kiertoon. Ohjaaja aloittaa ja näyttää pienen iloisen ilmeen, pienen hymyn. Seuraava yrittää näyttää ilmeen eteenpäin, mutta vähän voimakkaampana. Muut ringissä olijat voivat myös markkia liikkeellä olevaa ilmettä. Tavoitteena on, että kopussa voidaan jopa nauraa kippurassa yhdessä.

**Vinkki:** Pohitkaa päivän laiharjoitusten aikana, mitkä asiat tekevät iloiseksi. Sanokaa esimerkiksi heittoharjoitusten aikana asioita, jotka tekevät iloiseksi tai leikkikää hippaa niin, että petastaminen tapahtuu sanomalla kaverille asian, joka tekee iloiseksi.

**Ohjaajalle:** Myös ilon tunne voi paistaa ilian suureksi, ja silloin lapsi on ylikierroksilla. Auta lasta sanoittamaan tunteita tunteiden tuulikanan avulla. Palauta mieleen erilaiset tunteiden selitykset ja mieli lapsen kanssa yhdessä, mikä häntä auttaisi rauhoittumaan.

## KIUKKU

Ikävä olo sisälläni vain kasvaa!

## KIUKKU

Pesikentällä harjoitellaan juoksemaan tujaa ja lähemmän liikkeelle räväkäästi. Harjoituksien on saapunut myös **Räyhä Rapu**. Sen päivä ei ole sujunut suunnitelmien mukaan, ja olo on ärtyneä. **Räyhä Rapu** tiuski ja potki hiiskaa. Juokseharjoitusten aikana **Räyhä Rapu** kaatuu, ja ärtymys kasvaa entisestään. **Räyhä Rapu** tuntee olonsa entistään kurjennemäksi, ja se on vihainen.

**Räyhä Rapu** kiukuttaa ja ärystää valtaosan paljon, tuntuu kuin sisällä riehuis pyörremyrsky. Kunnarikettu huomaa vihaisen ystävänsä ja menee sen luokse. Kunnarikettu on oppinut, että syvähengitys auttaa rauhoittumaan. Se sanoo **Räyhä Ravulle** rauhalliseen tahtiin: ”Sisään... ulos... sisään... ulos...” Rauhallinen hengittely kaverin kanssa auttaa **Räyhä** rauhoittumaan. Pikkuhiljaa viha laantuu ja pyörremyrsky tyyntyy.

- **Missä tilanteissa vihan tai ärtyntymisen tunne herää?**
- **Missä kohtaa kiukku tuntuu kehoissa?**
- **Mistä näkee, että joku on vihainen tai kiukkuisen?**

**Harjoitellaan:** Näytellään vihan eri asetta. Aloittakaa harjoitus näyttämällä hieman ärtyntyneeltä tai kiukkuiselta, sitten vähäistä ja lopuksi alivan rauvoissaan olevalta. Juttele lasten kanssa siitä vihan eri asettaiden näyttelemisen tuntu.

**Vinkki:** Kun lasta kiukuttaa harjoitusten aikana, harjoitella koko ryhmän kanssa **Räyhä Ravun** syvähengitystä. Voit sanoa: ”Nyt minusta tuntuu siltä, että me kaikki tarvitsemme pienen tauon. Hengitetään kaikki rauhallisesti oloin syvään sisään... ulos...”

**Ohjaajalle:** Kun lapsella on jokin voimakas tunne päällä, aikuisen tehtävä on olla turvallisesti läsnä ja varmistaa, ettei mitään ikävää pääse tapahtumaan. Voit kokeilla auttaa lasta rauhoittumaan esimerkiksi tarjoamalla läheisyyttä, mutta joskus täytyy vain odottaa, että tunne laantuu. Kun tilanne on rauhoittunut, voit sanoa lapselle esimerkiksi: ”Tuo oli tosi hankala tilanne ja huomaisin, että sinua suostui todella paljon. Olen iloinen siitä, että onnistuit rauhoittumaan. Mikä sinua auttoi silloin?” Tilanteesta voi keskustella sen verran kuin lapsi itse haluaa.

## Ympyräiset

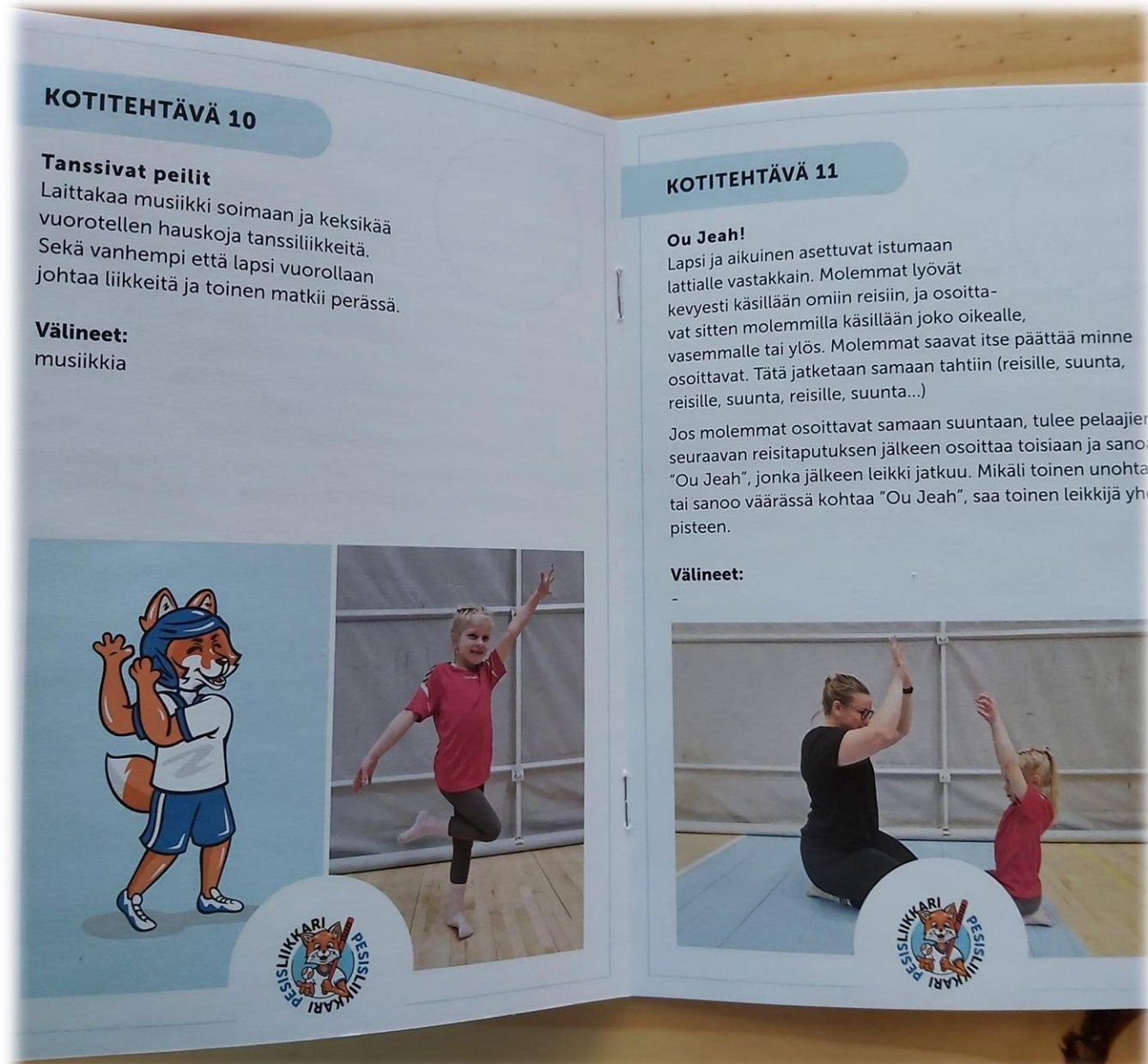
# Kotitehtävävihko

**Idea:** Lisätä lasten liikkumista vapaa-ajalla ja ennen kaikkea matalalla kynnyksellä yhdessä perheen muiden jäsenten ja varsinkin vanhempien kanssa.

**Toteutus:** Jokainen osallistuja saa 24-sivuisen kotitehtävävihon, jossa on 20 tehtävää kotona yhdessä perheen kanssa tehtäväksi. Suoritettu kotitehtävä palkitaan tarralla, jonka lapsi saa seuraavalla kerralla ohjaajalta pesisliikkarissa.

Kotitehtävävihot postitetaan tilausten mukaan jokaiselle Kunnariketun pesisliikkaria järjestävälle PPL:n jäsenseuralle.

Syksyllä 2024 on tehty uusi toinen versio kotitehtävävihosta (oranssi kansi).



# Harjoitepankki ja tuntisuunnitelmat

**Harjoitepankki:** Erilaisia leikkejä noin 150 kpl pesisliikkari-ikäisten lapsien liikuttamiseen. Harjoitteet jaotellaan teemoittain.

Osaan harjoitteista on olemassa ohjeiden lisäksi videot. Lajitaitojen opettaminen liikkariissa – videot tulossa.

[Harjoitepankki](#)

**Tuntisuunnitelmat:** Malliksi on luotu tuntisuunnitelmia, joissa toistuu sama rakenne jokaisella liikkaritunnilla. Tuntisuunnitelmiin on sisällytetty myös tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelua sekä yhteiset alku- ja lopputuokiot.

Tuntisuunnitelmat löytyvät Pesäpalloliiton [kotisivuilta](#).







### ALKUTUOKIO 5min

Kokoa ryhmä yhteen, piiriin / riviin seisomaan. Tehkää aluksi yhteinen alkujumppa! Alkujumpan jälkeen käydään nimikierroksen yhteydessä oma fiilis läpi. Ohjeet alkujumppaan sekä fiiliskierrokseen erillisellä tiedostolla.

### ALKULEIKKI 10min

#### Pidä puolesi puhtaana

Jaetaan lapset kahteen joukkueeseen, rajataan alue, jolla ja jaetaan molemmille puolin saman verran hernepusseja/pehmeitä palloja. Hernepusseja/sulka-/pehmpalloja pyritään heittämään vastustajajoukkueen puolelle. Kun peli puhalletaan poikki, niin se joukkue voittaa kumman puolella on vähemmän hernepusseja/palloja.

### LYÖNTI 10-12min

#### Lyönnin harjoittelu

Lyöntiä harjoitellaan lyöntitelineen päältä lyöden. Ohjaaja näyttää ensin mallisuorituksen.

Lyödään pehmpalloa. Lyönti tapahtuu pienissä 2-3 pelaajan ryhmissä. Kukin pelaaja lyö kerralla aina 3 lyöntiä. Lyönti tapahtuu joko seinää päin tai vuoroaan odottavat lapset toimivat kiinniottajina.

#### Vaihtoehtoja:

- Roikkuvan häntäpallon lyöminen pehmpomailalla
- Narussa roikkuvan juomapullon lyöminen
- Lyöntitelineen päällä olevan juomapullon lyöminen
- Jne.



### MOTORIIKKA 10-12min

#### Katerpillarit

Kaksi toisiaan vastaan työntävää katerpillaria istuu selät vastakkain lattialla. Merkistä kumpikin alkaa työntämään selällään toista pois alueelta / sovitun viivan yli jaloilla ja käsillä lattiasta ponnistaen. Vaihdellaan pareja.

#### Tiikerin kaato

Toinen lapsista on tukevassa konttausasennossa ja toinen yrittää kaataa häntä.

#### Sumot

Kaksi sumopainijaa yrittää saada kaverin astumaan sovitun rajan yli tai jokin muu vartalon osa kuin jalkapohja koskemaan aluetta. Leikkialue voi olla patja tai salin ympyrä tms. Vaihdellaan pareja.

### PELIOSIO 10min

#### Tunnelipesis

Pelataan tunnelipalloa kahdella 4-5 lapsen joukkueella. Toinen joukkueista on kiinniottamassa ja toinen sisäpelissä keräämässä pisteitä. Sisäjoukkueen pelaaja lyö pallon ja lyönnin lähdeytyä toisten pelaajien tehtävänä on juosta karttolla merkattua väliä yrittäen ehtiä juosta mahdollisimman monta kertaa ennen kuin kiinniottovuorossa oleva joukkue palauttaa pallon kotipesään. Kiinniottavan joukkue tekee jonon sen lapsen taakse, kuka saa lyönnin kiinni. Pallo vieritetään jaloista muodostuneesta tunnelista jonon viimeiselle lapselle, joka heittää pallon kotipesässä olevalle ohjaajalle. Kun ohjaaja saa pallon kiinni kotipesässä, päättyy sisäpelijoukkueen juoksuaika. Kun kaikki sisäjoukkueen lapset ovat lyöneet, vuoro vaihtuu. Joukkueet laskevat juoksujen (ehdityt kartion välit) yhteistuloksen.

### LOPPUTUOKIO 5min

Kokoa loppuleikin jälkeen ryhmä yhteen, piiriin / riviin seisomaan. Tehdään uudestaan Pomppu Banskun pomput sekä Kiva Kirahvin venytykset. Pyydä lapset lopputuokion jälkeen jonoon. Hyvästele lapset jokaisen toivomalla tavalla. Ohjeet lopputuokioon erillisellä tiedostolla.

### VÄLINEET

erilaisia pehmpalloja/hernepusseja, lyöntitelineet, pesimailloja tai pehmpomailloja, häntäpalloja, juomapulloja, kartiot

# Tuntisuunnitelmat

- Pesisliikkaritunteja varten on työstetty 17 erilaista tuntisuunnitelmaa.
- Tuntisuunnitelmissa toistuu sama rakenne jokaisella tunnilla.
  - Alkutuokio
  - Alkuleikki
  - Pienryhmät: lajitaidot / motoriiikka/ tunnetaidot / peliosio
  - Peliosio / tunnetaidot
  - Lopputuokio
- Tuntisuunnitelmista löytyy myös perhekerta ja Kunnariketun tehtäväkorttien hyödyntäminen.
- Pesisliikkaritunnin rakennetta ja sisältöjä käydään tarkemmin läpi kevään koulutuksissa.
- Tuntisuunnitelmat ladattavissa osoitteessa [www.pesis.fi/pesisliikkari](http://www.pesis.fi/pesisliikkari)



# Materiaalien lataaminen

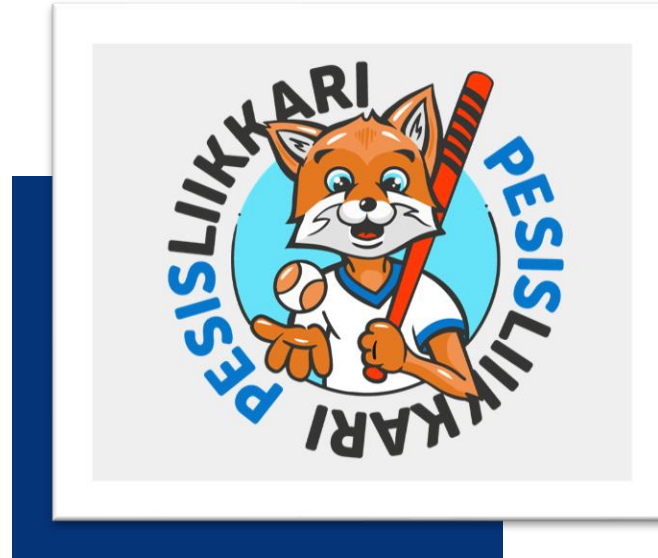
- Seura voi ladata materiaalit itselleen osoitteesta [www.pesis.fi/pesisliikkari](http://www.pesis.fi/pesisliikkari)
  - Pesisliikkarin logot
  - Piirroskuvat
  - Järjestäjän opas
  - Tuntisuunnitelmat
- Lisäksi samasta osoitteesta [harjoitepankista](#) tulee löytymään valmiita harjoitteita ja leikkejä liikkaritunneille.



# Tilattavat painomateriaalit seuroille



Tehtäväkortit hyödynnettäväksi  
liikkaritunneille



Tarrat jaettavaksi päiväkotij- ja  
esikoulukäynneillä



Kotitehtävävihot ja  
suoritustarrat liikkariin  
osallistuville lapsille

*HUOM: Toinen painos  
ilmestynyt marraskuussa 2024*

[Tilaa tästä!](#)



# Materiaalien tilaaminen

- Materiaalit tilataan osallistujamäärien mukaan. Maksutta seura voi tilata
  - 1 kpl tehtäväkorttipakka
  - XXX kpl tarroja päiväkotij- ja eskarivierailuja varten.
  - XX kpl kotitehtävävihkoja suoritustarroja osallistuville liikkarilaisille (Tilauksen yhteydessä seura voi tilata tarroja sekä kotitehtävävihkoja 5-10 kpl ylimääräisenä).
- Tämän jälkeen lisätilaukset ovat maksullisia.

Tuote	Hinta	Tilausmäärä
Tehtäväkortit	160 euroa	1
Kotitehtävävihko	85 euroa	20 kpl
Pikkutarrat kotitehtävävihkoon	5 euroa	20 arkkia (480kpl)
Isommat tarrat esim. palkinnoiksi	25 euroa	20 kpl



# Ohjeistus konseptin käyttöön



# Ohjeistus konseptin käytöstä

Materiaalit vain pesisliikkaritoimintaan, materiaaleja ei tilata pesiskouluun tai ihan muuten vaan!!!

Materiaalit ovat tarkoitettuja pesäpalloseurojen käyttöön eikä seurojen tule luovuttaa niitä kolmansille osapuolille.

## Nimen käyttö

- Nimi on Kunnariketun pesisliikkari vrt. Leijona -kiekkokoulu
  - Ei siis: Loimi-Hämeen Jätehuollon Kunnariketun pesisliikkari
  - Näin voi olla: Humppilan Veikot järjestää Kunnariketun pesisliikkarin, jonka yhteistyössä mahdollistaa Loimi-Hämeen Jätehuolto

## Logojen, kuvien ja piirrosten käyttö

- Pesäpalloliitto omistaa oikeudet kuviin, logoihin ja piirroksiin.
- Seura saa käyttää logoja piirroksia, mutta niitä ei saa muokata
  - Logoja ja kuvia saa käyttää kotisivuilla ja somessa
  - Logoja saa painaa esitteeseen, julisteeseen ym. Painomateriaaliin (ei omaan paitaan)
  - Ei siis: värimuutoksia, venytyksiä jne. kuvamuutoksia

Pesispassit on hankittava osallistujille!



# Ohjeistus konseptin käytöstä



## Yhteistyökumppanit

- Kunnariketun pesisliikkarilla voi olla yhteistyökumppaneita - muista kuitenkin nimen käyttö
- Seura voi hankkia omia kumppaneita: kun myyt tuotetta yritykselle, muista nostaa esille toiminnan merkitystä: hyödynnä dia 5.

## Hinnoittelu

- Arvosta tuotetta, sitouta maksulla toimintaan.
- Vähimmäissuositus hinta osallistumismaksuun on 50 euroa kaudesta (esim. talvikausi marras-huhtikuu 50 euroa)



# Pesispassien hankinta

- PESISPASSI JA VAKUUTUS ON JOKAISEN PESISLIIKKARILAISEN PERUSOIKEUS.
- Kunnariketun pesisliikkarin toteuttamisen edellytyksenä on, että seura hankkii osallistujille PESISPASSIT.
- Vakuutuksellinen pesispassi maksaa tänä vuonna 15 euroa. (+Suomisportin transaktiomaksu 1,50€)
- Mikäli liikkaritoimintaa järjestetään ilman passien hankintaa – sanktio on 1.000-10.000€, päättävä elin on PPL johtokunta. (vrt. materiaalipaketti, liikkarituki ym.)
- [Pesispassin tuoteseloste](#)
- [Ohje passin lunastamiselle](#)





# Raportointi liikkaritoiminnasta

- Jokaiselle Kunnariketun pesisliikkari –konseptia käyttävälle seuralle lähetetään liikkarikauden päätteeksi raportointilomake, joka seuran tulee täyttää.
  - Raportointilomakkeella kysytään mm. palautetta uuden konseptin toimivuudesta, oman seuran liikkaritoiminnasta sekä päiväkotij- ja eskarikerrosten määristä.
- Pesäpalloliitto seuraa pesisliikkarilaisten määrien kehitystä sekä pesispassien lunastamista.



# Koulutukset ohjaajille sekä järjestäjille



# Pesisliikkarin Teams-koulutukset

- **Uuden liikkarikonseptin, Kunnariketun pesisliikkarin, myötä Teams-koulutukset ovat pakollisia ohjaajille ja järjestäjille.**
- Teams-koulutuksia on tarjolla sekä keväällä että syksyllä. Koulutusten sisällöt ovat samat. Seuraa ilmoittelua koulutuksista pesis.fi sivuilla.
- *Teams-koulutusten lisäksi tullaan tarjoamaan tallenne -mahdollisuutta niille, jotka eivät pääse osallistumaan paikan päälle Teams-koulutuksiin. Tästä mahdollisuudesta tiedotetaan lisää myöhemmin. Ensisijaisesti toivomme osallistumista Teams-koulutuksiin. Ota tarvittaessa yhteyttä seurakehittäjiin.*



# Konseptin lanseeraus & Kunnariketun pesiskiertue



# Vinkit Kunnariketun pesisliikkarin markkinointiin

- Hyödynnä viestinnässä Pesäpalloliiton tarjoamia valmiita materiaaleja osoitteessa [pesis.fi/pesisliikkari](https://www.pesis.fi/pesisliikkari)
  - Tiedote
  - Markkinointivideo (voit lisätä videon loppuun oman liikkarisi perustiedot)
  - Somepohjat
  - Logot ja kuvat Kunnariketusta
- Kerro seurasi järjestämästä Kunnariketun pesisliikkarista monipuolisesti seurasi omissa kanavissa (mm. nettisivut, somekanavat, Whatsapp-ryhmät, mahdollinen uutiskirje jne.)
- Mainosta liikkaria paikkakunnallasi esim. erilaisten tapahtumien yhteydessä, ilmoitustauluilla, paikallislehdissä ja muilla mahdollisesti jo aiemmin hyvin toimineilla tavoilla
- Mainosta somessa – jo muutamalla kymppillä tavoitat tehokkaasti lasten vanhempia mm. Facebookissa ja Instagramissa
- Nosta viestisi kärkeen tärkeimmät asiat
  - Kunnariketun pesisliikkari
  - 3–6-vuotiaille
  - Milloin liikkaria järjestetään
  - Miten voi ilmoittautua mukaan



← #pesisliikkari



puhtijuniorit Tänään käynnistyi Puhdin pesisliikkari! Wau mitä tekemisen meininkiä ja iloa 🥰 Paikalle saatiin myös yllätysvieras, kun Kouvolan kaupungin liikuntamaskotti Kääkki kävi mukana kisilemassa tyttöjen kanssa 🥰 #kuusankoskenpuhti #tyttöpesis #pesisliikkari #pesis #puhti #meissäonpuhtia

14. helmikuuta 2023

Jaa pesisliikkarin kuvia ja päivityksiä somessa.

Käytä päivityksissä tägiä #pesisliikkari



Suomen Pesäpalloliitto ry

Lisää seurasi järjestämä pesisliikkari [sporttihakuun](#) mukaan!

Lisää tapahtumaan mukaan tägi [#pesisliikkari](#)

# Kunnariketun pesiskiertue

## Mikä on kiertueen tarkoitus?

- Liikuttaa lapsia, nuoria ja perheitä tapahtumissa
- Rikastuttaa ottelutapahtumia
- Esitellä seurojen pesistoimintaa
- Rekrytoida uusia harrastajia
- Jalkauttaa uutta pesisliikkarikonseptia

## Mitä kiertue pitää sisällään?

- Erilaisia hauskoja liikuntavälineitä ja toimintapisteitä
- Pesistoiminnan esittelyä ja arvontoja
- Jaossa Kunnariketun tarroja ja paikallisen seuran infoa toiminnasta
- Kunnarikettu mukana tapahtumissa
- Mahdollisuus yhteiskuviin Kunnariketun kanssa



# Kunnariketun talven 2024-2025 seurakiertue

Syksy 2024	Talvi 2025
<p>su 27.10. Eurajoen Veikot            ma 28.10. Fera            ke 30.10. Ulvilan Pesä-Veikot            ma 4.11. Kokemäen Kova-Väki            ke 6.11. Harjavallan Jymy            pe 8.11. Kankaanpään Maila            la 9.11. Hämeenkyrön Räpsä            su 10.11. Manse PP            ti 12.11. Ikaalisten Tarmo            to 14.11. Humppilan Veikot            ma 18.11. Pesäkarhut            ti 19.11. Pesäkarhut            ke 20.11. Pomarkun Pyry            ti 26.11. Pöytyän Urheilijat            su 1.12. Turku-Pesis            ma 2.12. Mynämäen Vesa            ti 3.12. Merimaskun Ahto            to 5.12. Loimaan Palloilijat jr            ma 9.12. Laitilan Jyske (Pyhäranta)            to 12.12. Laitilan Jyske (Uusikaupunki)            pe 13.12. Laitilan Jyske (Laitila)</p>	<p>la 4.1. Talvisuper Seinäjoki            Ma 6.1. Talvisuper Lapua            To 9.1. Hyvinkään Tahko            Ma 13.1. Puna-Mustat            Ke 15.1. Kinnarin Pesis            Ti 21.1. Riihimäen Pallonlyöjät            Su 26.1. Haminan Palloilijat            Ke 29.1. Summan Ponnistus            To 30.1. Imatran Pallo-Veikot            La 1.2. Talvisuper Joensuu            Su 2.2. Talvisuper Joensuu            Ke 5.2. Joensuun Maila            Su 9.2. Kiteen Pallo            Ke 12.2. Viinijärven Urheilijat            Ma 17.2. Puurtilan Kisa-Pojat            La 22.2. Siilinjärven Pesis            Ma 24.2. Puijon Pesis            Ke 26.2. Puijon Pesis</p>

Kevät 2025	Kevät 2025 (uusi)
<p>la 1.3. Talvisuper Joensuu            pe 7.3. Laihian Luja-Pesis            la 8.3. Jurvan Liekki            su 9.3. Vähänkyrön Viesti            to 13.3. Ähtärin Urheilijat            su 16.3. Lapuan Virkiä            ma 17.3. Lappajärven Veikot            ke 19.3. Alajärven Ankkurit            la 22.3. Talvisuper (N) Tampere            su 23.3. Talvisuper (N) Tampere            la 29.3. Talvisuper (M) Seinäjoki            su 30.3. Talvisuper (M) Seinäjoki            ti 1.4. Seinäjoen Maila-Jussit            su 6.4. Ylihärmän Pesis-Junkkarit</p>	<p>ma 10.2. Yliveskan Kuula            ti 11.2. Oulaisten Huima            ma 17.2. Haapajärven Pesä-Kiilat            ti 18.2. Kärsämäen Kataja            ke 26.2. Sotkamons Jymy            to 27.2. Kajaanin Pallokerho            pe 7.3. Jyväskylän Kiri&amp;Kirittäret            ma 10.3. Jyväskylän Kiri&amp;Kirittäret            su 16.3. Kempeleen Kiri            ma 17.3. Kempeleen Kiri            to 20.3. Kempeleen Kiri            su 23.3. Oulun Lippo jr            ke 26.3. Simon Kiri</p> <p>Pe 11.4. Lapsimessut Helsinki            La 12.4. Lapsimessut Helsinki            Su 13.4. Lapsimessut Helsinki</p>





# Kunnariketun kesäkiertue 2025

## Miesten Superpesis

18.5. Tampere  
23.5. Joensuu  
24.5. Kitee  
29.5. Hyvinkää  
7.6. Hamina  
8.6. Imatra  
3.7. Alajärvi  
7.7. Vimpeli  
18.7. Kouvola  
27.7. Sotkamo  
29.7. Pattijoki  
30.7. Kempele

## Naisten Superpesis

10.5. Seinäjoki  
17.5. Hyvinkää  
24.5. Laitila  
25.5. Lapua  
28.5. Rauma  
3.6. Pöytyä  
10.6. Tampere  
12.6. Helsinki  
4.7. Vaasa  
22.7. Joensuu  
23.7. Jyväskylä

## Leirit ja tapahtumat

13.-15.6. Alueleiri Espoo  
13.-15.6. Alueleiri Ulvila  
6.7. Ykköspesiksen Itä-Länsi Kuopio  
7.-12.7. Tenavaleiri Tampere  
14.-18.7. Naperoleiri Ylivieska  
19.-21.7. Itä-Länsi Kouvola



# Lisätiedot

## Lisätiedot:

### Seurakehittäjät

Mika Mikola

[mika.mikola@pesis.fi](mailto:mika.mikola@pesis.fi)

050 557 8522

Mona Hupli-Kotiranta

[mona.hupli-kotiranta@pesis.fi](mailto:mona.hupli-kotiranta@pesis.fi)

040 761 3068

Anna Tuomola

[Anna.tuomola@pesis.fi](mailto:Anna.tuomola@pesis.fi)

040 774 7728

### Toiminnanjohtaja

Miika Rantatorikka

[miika.rantatorikka@pesis.fi](mailto:miika.rantatorikka@pesis.fi)

040 502 2035

