

KOONNUT PIIA KLEIMOLA 2020

# Leikki ja huumorintaju

– parasta arjen taidetta ja kulttuuria

**T**ulevaisuuden lukujärjestys (Otava 2020) kirjassaan futuristi Perttu Pölönen kehottaa meitä pysymään leikkisinä. Ilo, hauskuus ja näkökulmien vaihtelu ruokkivat luovuuttamme. Pölönen myös kannustaa kokeilemaan uusia asioita ja tekemään virheitä kevein mielin. Tulevaisuuden haasteita ei ratkota yksin otsa rypyssä vaan tiimeissä ja monialaisessa yhteistyössä. Tässäkin leikki on avainsana. Leikissä ja luovuudessa ei ole pakkoa, ei oikeaa, ei väärää. Leikin luonne on kokeileva.

Leikillisyyden ilmeneminen aikuisen toiminnan kontekstissa kiinnostaa paitsi tulevaisuudentutkijoita, myös pelialaa, taiteentutkimusta sekä johtamisen ja organisaatioiden tutkimuksen parissa toimivia. Leikkivä aikuinen on mieleltään utelias, joustava, optimistinen, mielikuvitteluun kykeneväinen ja vastoinikäymisten ilmentyessä resilientti – siksi myös nuoremmille leikkijöille hyvä esimerkki ja verraton kanssalleikkijä. Eri-ikäiset voivat oppia toisistaan ja toisiltaan herkemmin yhdessä leikkiesään. Ylisukupolvinen leikki on myönteistä vuorovaikutusta parhaimmillaan. Ja mikä parasta kaiken ikäisille; leikkisä asenne suojaa synkkyydeltä.

Lapset tarvitsevat turvallisen aikuisen läsnäoloa, kiireetöntä puuhailua ja aikaa jutella sekä tulla kuulluksi. Lapsen mielen voimavaroihin vaikuttavat ennen kaikkea leikki, jaettu ilo ja sukupolvia yhdistävät ihmissuhteet. Mitä enemmän lapsi leikkii, sitä kestävämmäksi hän kasvaa.

Leikki rikastuttaa niin lasten kuin aikuisten elämää. Yhteiset toiminnot vähentävät yksinäisyyttä ja lisäävät yhteisöllisyyttä. Leikki-, taide-, kulttuuri- ja liikuntatoiminnan mukanaan tuoma vapaaehtoistyö tarjoaa monille aikuisillekin mielekästä tekemistä yhdessä lasten kanssa, samalla lisäten sukupolvien välistä vuorovaikutusta.

Leikin tarkka määrittelyminen on ilmiönä osoittautunut vaikeaksi. Yhteen määrittelmään on mahdotonta sisällyttää kaikkea, mikä kuuluu tai ei kuulu leikkiin. Määrittelyn sijasta voidaan luetella leikin tunnusmerkkejä. Ensinnäkin leikki tuottaa mielihyvää. Leikki on vapaaehtoista, ennakoimatonta, tuottamatonta, säännönmukaista ja kuvitteellista toimintaa.

Lastenpsykiatrian professori Tuula Tammisen mielestä leikki on kaiken



luovuuden ja tunne- sekä vuorovaikutustaitojen perusta, avain tunteiden ja käyttäytymisen hallintaan. Leikkiessä opitaan melko lailla kaikki elämässä tarvittava. Lista on pitkä; kieltä ja vuorovaikutustaitoja, ongelmanratkaisua, suunnittelua, itseymmärrystä, sosiaalisia taitoja, jakamista, kuuntelemista, omien ajatusten esille tuontia, ristiriitojen ratkaisua ja vaikeiden asioiden purkamista.

Väitän, että leikki, luovuus, liikkuminen ja huumorintaju auttavat myös aikuisia jaksamaan paremmin. Vanha aforismi sanoo, että emme lopeta leikkimistä koska vanhenemme. Vanhenemme, koska lopetamme leikkimisen.

Eri taiteen alueisiin liittyvä ilmaiseminen on voimaannuttavaa kaikenikäisille. Musiikki, kirjallisuus, draama, tanssi,

kuvataide, luova liikunta ja käsityöt vahvistavat mielikuvitusta ja rohkaisevat toimimaan elämässä luovasti. Emme kasva yksilöinä emmekä yhteiskuntina ilman kokeilua, testausta, toisin tekemistä. Leikki on tila, jossa kaikki on mahdollista, ja jossa jokainen todellisuus on yhtä aikaa aivan yhtä totta, iloa ja huumoria unohtamatta!

**Ulle dulle dof,  
kinkke laade kof,  
koffe laade,  
kinkke laade,  
ulle dulle dof!**

Eloa ja iloa Kaakkois-Suomeen – kulttuurista hyvinvointia kuntalaisille  
Projektipäällikkö **Piia Kleimola**,  
XAMK, Kymenlaakso,  
[piia.kleimola@xamk.fi](mailto:piia.kleimola@xamk.fi),  
[www.xamk.fi/eloajailoa](http://www.xamk.fi/eloajailoa)

*Koko Suomi leikkii oli 2014–2016 toteutunut valtakunnallinen suurhanke. Suomen Kulttuurirahaston rahoittaman hankkeen toteuttivat MLL ja SPR. Suurhankkeen taustalla oli huoli leikkimiseen käytetyn ajan vähenemisestä, mutta myös huomiot sukupolvien elämän eriytymisestä. Hankkeen aikana eri-ikäisiltä kerättyjen lempileikkien perusteella löytyivät ”Kaakonkulman suosikit”.*



# Sisällys



## TUTUSTUMISLEIKKEJÄ

|   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
| 1 | Etunimet pikakierroksena.....  | 6 |
| 2 | Hauska tutustumiskilpailu..... | 6 |
| 3 | Hymyn heitto.....              | 6 |
| 4 | Karjatarha.....                | 6 |
| 5 | Katseet kohtaavat.....         | 7 |
| 6 | Kivi kätkeytyy.....            | 7 |
| 7 | Kuka täällä kolkuttaa.....     | 7 |
| 8 | Kuuma peruna.....              | 7 |

## LEIKKI ON YHTEINEN!

|    |                                              |    |
|----|----------------------------------------------|----|
| 9  | Askelnaatta.....                             | 8  |
| 10 | Avaimen piilotus.....                        | 8  |
| 11 | Etsintä.....                                 | 9  |
| 12 | Evoluutio-leikki.....                        | 9  |
| 13 | Hampaattomat eläimet.....                    | 10 |
| 14 | Hedelmäsalaatti.....                         | 10 |
| 15 | Heijastinpiilo.....                          | 10 |
| 16 | Herra Hulkkonen<br>ei osta mitään uutta..... | 10 |
| 17 | Hura hura häitä.....                         | 11 |
| 18 | Hyppynaru.....                               | 11 |

|    |                               |    |
|----|-------------------------------|----|
| 19 | Ilmapallon rikkominen.....    | 12 |
| 20 | Junatarkastaja.....           | 12 |
| 21 | Kahden tulen välissä.....     | 12 |
| 22 | Kapteeni käskee.....          | 12 |
| 23 | Keinupallo.....               | 13 |
| 24 | Keppihevosleikki.....         | 13 |
| 25 | Kim-leikki.....               | 14 |
| 26 | Kirkonrotta.....              | 14 |
| 27 | Kuurupiilo.....               | 15 |
| 28 | Kivettyneet.....              | 15 |
| 29 | Kymmenen tikkua laudalla..... | 16 |
| 30 | Köydenveto.....               | 16 |
| 31 | Laivasilla.....               | 16 |
| 32 | Laiva on lastattu.....        | 17 |
| 33 | Laiva-vene-hyökyaalto.....    | 17 |
| 34 | Lipunryöstö.....              | 17 |
| 35 | Lohikäärmeen pyrstö.....      | 18 |
| 36 | Läpsy.....                    | 18 |
| 37 | Muorin torimatka.....         | 18 |
| 38 | Mikä eläin?.....              | 18 |
| 39 | Maa.....                      | 19 |
| 40 | Mitä tiedät ystävästäni?..... | 19 |

|    |                                   |    |
|----|-----------------------------------|----|
| 41 | Mur.....                          | 19 |
| 42 | Myrsky.....                       | 19 |
| 43 | Mölkky.....                       | 20 |
| 44 | Nurkkajussi.....                  | 20 |
| 45 | Neppis.....                       | 21 |
| 46 | Numeroleikki.....                 | 21 |
| 47 | Olen puu.....                     | 22 |
| 48 | Paha kuningas.....                | 22 |
| 49 | Paistisilla.....                  | 22 |
| 50 | Peili.....                        | 23 |
| 51 | Porkkanamaa.....                  | 23 |
| 52 | Purkkis.....                      | 23 |
| 53 | Polttopallo.....                  | 24 |
| 54 | Puuhippa.....                     | 24 |
| 55 | Rikkinäinen puhelin.....          | 24 |
| 56 | Ruutuhypely eli kinkkaus.....     | 24 |
| 57 | Saippuakuplat.....                | 24 |
| 58 | Seuraa johtajaa.....              | 25 |
| 59 | Sokkoleikki.....                  | 25 |
| 60 | Sillan ylitys.....                | 26 |
| 61 | Solmu.....                        | 26 |
| 62 | Sulavat lumiukot.....             | 26 |
| 63 | Tervapata.....                    | 26 |
| 64 | Tikkupeli.....                    | 27 |
| 65 | Tulitikkulaatikon kaataminen..... | 27 |
| 66 | Työntä ja myrskyä.....            | 27 |
| 67 | Varo häntääsi.....                | 27 |
| 68 | Verkonkudonta.....                | 28 |
| 69 | Vettä kenkään!.....               | 28 |
| 70 | Viimeinen pari uunista ulos.....  | 29 |
| 71 | Vinkki eli taskulamppupiilo.....  | 29 |
| 72 | Värikalikka.....                  | 29 |
| 73 | Väri.....                         | 29 |

## TAIDELEIKKEJÄ

|    |                                          |    |
|----|------------------------------------------|----|
| 74 | Lue kirja – tai<br>lukekaa yhdessä!..... | 30 |
| 75 | Selkäkuvia.....                          | 30 |
| 76 | Paperikirppu.....                        | 31 |
| 77 | Sydänleikki.....                         | 32 |
| 78 | Tarinan selvittäminen.....               | 32 |
| 79 | Toivepiiri.....                          | 32 |
| 80 | Tätä neuvoa tarvitsen kun.....           | 32 |
| 81 | Runo piirtäen.....                       | 33 |
| 82 | Yhteispiirros ja tarina.....             | 33 |

## LAULULEIKKEJÄ

|    |                                |    |
|----|--------------------------------|----|
| 83 | Hopoti hopoti.....             | 34 |
| 84 | Kanoottilaulu.....             | 35 |
| 85 | Harakka huttua keittää.....    | 35 |
| 86 | Karhu nukkuu.....              | 35 |
| 87 | Kehrätkäämme silkkilankaa..... | 36 |
| 88 | Kuusankosken partahalla.....   | 36 |
| 89 | Körö körö kirkkoon.....        | 36 |
| 90 | Metrolla mummolaan.....        | 37 |
| 91 | Onko koira kotona?.....        | 37 |
| 92 | Oravan pesä.....               | 38 |
| 93 | Pienet sammakot.....           | 39 |
| 94 | Piippolan vaari.....           | 39 |

## LUONTOLEIKKEJÄ

|     |                          |    |
|-----|--------------------------|----|
| 95  | Retki lähiluonnossa..... | 40 |
| 96  | Maataide.....            | 40 |
| 97  | Kukkien prässäys.....    | 41 |
| 98  | Voikukkataidetta.....    | 41 |
| 99  | Värikollaasi.....        | 41 |
| 100 | 100/100.....             | 42 |

# Tutustumis- LEIKKEJÄ

01

## ETUNIMET PIKAKIERROKSENA

Kaikki leikkijät tervehtivät toisiaan ja sanovat nimensä. Ensimmäisellä kierroksella tervehditään kätteleillä ja silmiin katsomalla. Seuraavalla kierroksella otetaan kiinni nilkasta, polvesta, olkapäästä tai vaikka korvasta.

02

## HAUSKA TUTUSTUMISKILPAILU

Leikkijät muodostavat noin viiden hengen ryhmiä. Ryhmäläiset seisovat rivissä. Leikinjohtaja määrää, millaiseen järjestykseen he rivissä asettautuvat: esim. aakkosjärjestyksen, kengännumeron, pituuden tai iän mukaan. Ryhmille voi antaa nopeus- ja nokkeluuspiteitä.

03

## HYMYN HEITTO

Leikkijät istuvat piiriin. Joku alkaa hymyllä, vetää kädellään hymyn pois kasvoiltaan ja osoittaa jotakuta. Hymyn vastaanottanut henkilö aloittaa hymyilemisen ja heittää sen seuraavaksi jollekin muulle. Toiset eivät saa nauraa eivätkä hymyllä. Se joka nauraa joutuu pelistä pois.

04

## KARJATARHA

Jokainen leikkijä nostaa hatusta lapun, jossa on eläimen nimi, esimerkiksi possu, kana, tai hevonen. Kun-kin eläimen nimeä on vähintään kolmessa lapussa. Leikkijät eivät näytä lappuaan muille vaan hajaantuvat ympäri huonetta. Tarkoituksena on löytää oman ryhmän jäsenet. Leikkijät eivät saa puhua, vain matkia lappussa olevan eläimen ääntä tai eläintä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet omaan ryhmäänsä. Leikkiä voi vaikeuttaa leikkimällä sitä pimeässä huoneessa tai silmät sidottuina.

## KATSEET KOHTAAVAT

Leikkijät seisovat piirissä. Jokainen kääntyy katso-maan vasemmalla puolellaan olevaa. Katsottuaan hetken hän siirtää katseensa seuraavaan ja taas seuraavaan jne. Katseen pitää pysähtyä hetkeksi jokaiseen piirissä seisovaan. Jos kaksi ihmistä huo-maa katsovansa toisiaan suoraan silmiin, eivät he siirräkään katsettaan eteenpäin vaan vaihtavat hiljaa paikkoja keskenään. Uudella paikalla aloitetaan taas katsominen vasemmalla puolella seisovasta. Leikin aikana ei puhuta.

## KIVI KÄTKEYTYY

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle valitsevat yhden tai kaksi leikkijää. Piirissä olevat alkavat kierrät-tää jotakin esinettä, esimerkiksi pyyhekumia, kädestä käteen, niin että keskellä olijat eivät huomaa, missä esine kulkee. Kaikki piirissä olevat tekevät käsillään sellaisia liikkeitä, että esine voisi olla juuri heidän kohdallaan. Keskellä olijat yrittävät ratkaista, missä esine on menossa. Uudeksi arvaajaksi joutuu se, jonka kohdalla esine on oikein arvattaessa. Jos piirin keskel-lä on kaksi leikkijää, voi uusi arvaaja valita parin, jonka kanssa menee keskelle.

## KUKA TÄÄLLÄ KOLKUTTAA

Leikkijät istuvat puoliympyrässä. Vapaaehtoinen aset-tuu selin toisten eteen kyykkyyn ja sulkee silmänsä. Leikinohjaaja valitsee jonkun henkilön kolkuttajaksi. Tämä menee kyykyssä olijan luokse ja koputtaa tätä etusormellaan kolmesti selkään sanoen samalla: "Ar-vaa pieni ystäväni kuka täällä kolkuttaa". Sokko yrittää tunnistaa hänet äänen perusteella. Koputtajasta tulee sokko, jos hänet tunnistetaan.

## KUUMA PERUNA

Osallistujat istuvat piirissä. Kuuma peruna (hernepussi tai pallo) kulkee leikkijältä toiselle, kunnes peruna-netsijä, joka seisoo piirin ulkopuolella kasvot pois päin käännettyinä, huutaa: "Kuuma peruna!". Se, jolla on peruna kädessään, liittyy etsijöihin. Uusi perunanetsijä valitsee jonkin numeron, johon asti perunanetsijät las-kevat yhdessä hiljaisella äänellä ennen kuin huutavat "Kuuma peruna!" Leikkiä jatketaan, kunnes viimeinen-kin osallistuja on siirtynyt perunanetsijöihin.

05

06

07

08



# Leikki on yhteinen!

*Sukupolvien kohtaamista ja leikkiä on sekin, että yhdessä jutellaan siitä, mitä sukua ollaan, miten sukupolvien ketju menee, millaista oli kun mummo tai vaari olivat lapsia ja nuoria. Valokuvista voidaan katsoa, millainen irvistys vaarilla oli koululaisena tai millainen oli mummon leikkimökki. Entä mitä syötiin sukupäivällisillä, millaisia rakkaustarinoita suvusta löytyy tai onko suvussa salaisuuksia. Tai jos eri sukupolvien kodit merkattaisiin kartalle, mistä kaikkialta niitä löytyisi. Millaisia lahjoja on annettu syntymäpäivillä tai jouluna, onko suvulla jokin oma traditio. Millaista on ollut arki, juhla, työ tai leikki.*

09

## ASKELNAATTA

Leikkijät asettuvat samalle lähtöviivalle ja se, joka on askelnaatta määrää, montako askelta harpataan ja mihin suuntaan. Leikkijät harppaavat määrätyt askeleet ja jäävät paikalleen seisomaan. Askelnaatta harppaa yhden askeleen vähemmän kuin muut leikkijät. Harpattuaan askelnaatta yrittää ylettyä koskettamaan lähinnä itseään olevaa. Itseään saa yrittää venyttää niin pitkälle kuin pystyy, mutta toisen jalan on pysyttävä maassa. Jos askelnaatta saa kosketettua leikkijää, tästä tulee uusi askelnaatta ja leikki jatkuu siitä, mihin jäätiin. Askelten lajit voidaan leikin alussa sopia: esim. kääpiö-, hiiri-, jättiläisaskelia tms.

## AVAIMEN PIILOTUS

Avaimen piilotusta voidaan olla kahdella eri tavalla. Joko niin, että yksi on piilottaja ja kaikki muut etsijöitä, tai vastaavasti niin että kaikki muut yhdessä piilottavat ja vain yksi etsii. Avain voi toki olla jotain muutakin – vaikka appelsiini! Kun piilopaikka on valmis, kutsutaan etsijä(t). Etsijä(t) kysyy; lintu vai kala? Vastaus on piilopaikan mukainen. Vinkkejä voidaan yhdessä keksiä lisää. Etsijöille annetaan leikin edetessä vihjeinä 'Kuumaa' tai 'Kylmää', 'lämpenee' tai 'viilenee'. Löytäjä on seuraava piilottaja. Haastetta lisää, kun etsintäalue on ulkona! Joko kesämökin piha-alue tai ennalta sovittu alue metsässä.

## ETSINTÄ

Jaetaan osallistujat kahteen ryhmään (voi leikkiä myös vaikka kahdestaan). Arvotaan, kumpi ryhmä on piiloutuja ja kumpi etsijä. Piiloutuja-ryhmä saa tietyllä etumatkalla (sovitaan esim. minuuttiraja, esim. 5 minuuttia) lähteä piilopaikkaan. Kannattaa sopia ainakin aloitussuunta, etenkin jos alue on laaja. Kun leikki alkaa, lähtevät piiloutujat liikkeelle. Etsijät eivät saa katsoa tai yrittää tarkkailla minne piiloutujat menevät. Piiloutujat jättävät itsestään merkkejä maastoon, jotka antavat etsijöille vinkkejä siitä, missä piiloutujat ovat; esim. kävyistä polulle muodostettu nuoli, irtonaisista oksista tehty suuntamerkki ym. (Huom! Luontoa kunnioittaen eli ei oksia taittaen tai sammalta irrottaen...) Piiloutujien on aikarajan sisällä piilouduttava sovitulle leikkialueelle. Aikarajan mentyä umpeen etsijät voivat lähteä liikkeelle ja yrittää seurata piiloutujien laittamia luonnon materiaaleilla tehtyjä merkkejä. Piiloutujat eivät saa vaihtaa paikkaa enää sen jälkeen, kun etsijät ovat liikkeellä. Piiloutujien viimeinen merkki voi olla esim. rastin muotoon laitettut kaksi oksaa tai muu sovittu merkki, joka osoittaa sen, että piiloutujat ovat tämän merkin lähellä. Kaikkien piiloutujien ei tarvitse olla samassa piilossa, kunhan he ovat kaikki sovittun matkan sisällä kyseisestä merkistä.

## EVOLUUTIO-LEIKKI

Evoluutio-leikissä on neljä eri vaihetta; kala, jänis, apina, ihminen. Jokaisella tasolla on oma liikkumistapansa: kalalla uintiliike käsillä, jäniksellä pomppiminen kädet korvina ja apinalla rintaan takominen. Päästessään viimeiselle tasolle eli ihmiseksi leikkijä pääsee pelistä pois. Leikin alussa kaikki ovat ensimmäisellä tasolla eli liikkuvat kaloina. Kun kaksi kalaa kohtaavat, pelaavat he "kivi-paperi-sakset" (kivi voittaa sakset, paperi voittaa kiven ja sakset voittavat paperin). Voittaja etenee jänikseksi ja pelin hävinnyt pysyy kalana. Leikissä yritetään siis voittaa kivi-paperi-sakset niin monta kertaa, että edetään eri vaiheiden kautta ihmiseksi. Kivi-paperi-sakset pelataan aina samalla tasolla olevan leikkijän kanssa.

11

12

13

### HAMPAATTOMAT ELÄIMET

Pyydä kaikkia leikkijöitä asettumaan piiriin. Sano vasemmalla puolella olevalle henkilölle jonkin eläimen nimi siten, että hampaat ja ikenet eivät saa näkyä. Henkilö, jolle eläimen nimi sanottiin, ei saa nauraa. Jos vastaanottaja nauraa, hän tippuu pois leikistä. Jos hän onnistuu olemaan nauramatta, hän jatkaa ja sanoo seuraavalle saman eläimen. Suuntaa voi vaihtaa keksimällä uuden eläimen. Tavoitteena on pysyä leikissä mahdollisimman kauan mukana.

14

### HEDELMÄSALAATTI

Leikkijöille kuiskataan kullekin jokin hedelmä, voidaan kuiskata esim. omenaa, päärynää ja banaania niin moneen kertaan kuin leikkijöitä on. Keskelle jäänyt alkaa huudella esim: "omenat ja päärynät vaihtaa paikkaa" ja kun leikkijät alkavat vaihdella paikkoja, keskelle jäänyt yrittää päästä jollekin paikoista. Ilman paikkaa jäänyt jää keskelle. Jos keskellä huudetaan: "hedelmäsalaatti", kaikki vaihtavat paikkaa.

15

### HEIJASTINPIILO

Jokaisella leikkijällä tulee olla heijastin ja etsijällä taskulamppu. Etsijä laskee sataan, sillä aikaa muut piiloutuvat leikkialueelle, niin että heillä on heijastin näkyvillä. Piiloutuneet eivät saa vaihtaa paikkaa. Etsijä etsii piilossa olijoita lampun kanssa. Viimeksi löytynyt on seuraava etsijä.

16

### HERRA HULKKONEN EI OSTA MITÄÄN UUTTA

Leikinhajaaja sanoo "Herra Hulkkonen meni kauppaan. Hän ei ostanut mitään uutta. Mitä hän osti? Hän osti esimerkiksi perunoita". Jokainen saa vuorollaan arvailla, mitä herra Hulkkonen osti ja ohjaaja ratkaisee, kelpaako se. Ideana on, että jokaisessa tavarassa täytyy olla u-kirjain (ei ostanut mitään uutta eli ei ilman u-kirjainta...). Hauska oivaltamisleikki!

### HURA HURA HÄITÄ

*Hura hura häitä, kello löi jo kakstoista –  
Keisari seisoo palatsissa.*

*Niin musta kuin multa ja valkea kuin varsa,  
se ken tulee viimeiseksi, ompi kuolemaks.*

Valitaan kaksi portinvartijaa. Vartijat seisovat kädet ylhäällä, vastakkain asettuen, niin että alta "portista" mahtuu kulkemaan. Portinvartijat keksivät yhdessä molemmille salasanat. Salasanan tarkoitus on houkutella muut leikkijät omalle puolelle. Muut asettuvat rinkiin. Rinki kulkee laulaen portinvartijoiden portin läpi. Kun laulu loppuu, portinvartijat laskevat kätensä alas. Käsien väliin jääneelle kuiskataan salasanat. Kiinnijäänyt valitsee toisen, ilman että muut kuulevat salasanaa. Valittu salasana määrää sen, kumman vartijan taakse hän siirtyy. Kun kaikki ovat päätyneet vartijoiden taakse, voidaan leikki lopettaa ja voittajaksi julistaa se vartija, jolla on enemmän leikkijöitä takanaan.

### HYPPYNARU

Hyppynarun molemmissa päissä olevat pyörittäjät voivat ennustaa hyppijän tulevaisuutta. Narun pyörittäjät sanovat ääneen kohdan kerrallaan, ja narun pysähtyminen on vastaus. Esimerkiksi näin:

- **A, B, C, D, E, ....**  
(Tulevan puolison nimen alkukirjain)
- **Tykkää – ei – tykkää – ei....**
- **Hääpuku – juhlapuku – uikkarit – naku...**  
(Hääpukuna)
- **Korkkarit – lenkkarit – saappaat – sukat...**  
(Hääpuvun kengät)
- **Kirkko – vessa – sauna – koulu...**  
(Hääpaikka)

Ennustettavaa voi keksiä itse. Hääkimpun kukat, häälahjat, montako lasta on ennustettavissa, mitä vain! Mutta kiusata ei saa. Hyppynaru-ennustuksen on oltava kaikille mukanaoleville hauskaa!

17

18

19

## ILMAPALLONRIKKOMINEN

Ulos laitetaan kahden puun tms. välille lanka, johon sidotaan puhallettuja ilmapalloja. Leikkijät yrittävät rikkoa ilmapalloja, mutta keinona saa käyttää vain sanomalehdestä käärittyä ja teipattua pötkylää. Kilpailu voi esimerkiksi toista leikkijää tai ennalta sovitua aikaa vastaan. Haastavaa mutta hauskaa! Huom! Ilmapalloroskia ei saa jättää luontoon!

20

## JUNATARKASTAJA

Tuolit asetetaan vierekkäin jonoon kuten junanpenkit. Leikkijät istuvat omille paikoilleen, yksi on junantarkastaja. Hän menee jokaisen luo ja kysyy, minne tämä on matkalla ja katsoo tarkkaan, missä tämä istuu. Tarkastaja poistuu huoneesta ja jotkut leikkijät vaihtavat keskenään paikkaa ja matkustuskohdetta. Tarkastaja palaa ja yrittää keksiä, ketkä ovat vaihtaneet paikkoja.

21

## KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Suorakaiteen muotoinen pelialue jaetaan kahtia ja leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Joukkueet asettuvat omille puolilleen. Joukkueet heittelevät toisiaan pallolla. Jos pallo osuu, pelaaja palaa ja siirtyy toiselle kenttäpuoliskolle takapolttajaksi. Kopista ei pala, mutta jos pallo tippuu, pelaaja palaa. Myös viivan päälle astumisesta palaa. Pallon kiinni saanut saa seuraavan heittovuoron. Samoin palanut saa seuraavan heittovuoron. Peli päättyy, kun toisen joukkueen kaikki pelaajat on poltettu.

## KAPTEENI KÄSKEE

Yksi leikkijöistä on vuorollaan kapteeni. Kapteeni antaa muille leikkijöille erilaisia käskyjä. Kapteeni voi käskeä esimerkiksi seisomaan yhdellä jalalla, nostamaan kädet ylös tms. Se, tottelevatko muut leikkijät käskyä, riippuu siitä edeltääkö kapteenin käskyä sanat 'Kapteeni käskää...' Jos käsky ei ala näillä sanoilla, sitä ei pidä noudattaa. Virheen tehneet tippuvat pelistä pois, ja viimeiseksi jäänyt on seuraava kapteeni.

## KEINUPALLO

Valitaan etupolttaja ja takapolttaja, loput eli poltettavat keinuvat keinusssa. Etupolttaja seisoo pelaajien edessä viivalla noin 5m päässä ja takapolttaja seisoo keinujen takana. Polttajat yrittävät polttaa pelaajia heittämällä heitä pallolla ja näin päästä itse takaisin penkille. Heiton saa suorittaa siitä mistä pallon saa kiinni, muutoin heittoviivalta. Etupolttajan päästessä keinumaa, takapolttajasta tulee etupolttaja ja poltetusta takapolttajasta. Pelaaja palaa polven yläpuolelle osuneesta heitosta (ei päästä) sekä kopista tai kahdesta "puolarista" eli yhdellä pompulla kiinni otetuista kopeista. Takapolttaja palauttaa pallon etupolttajalle tai yrittää polttaa keinujia heittämällä pallon keinujen vaakapuun yli. Keinussa istuvat leikkijät yrittävät potkaista heitetyn pallon mahdollisimman kauaksi. Pelissä on mahdollista kerätä "armiksia/elämiä", jos niin sovitaan. Eli sinä aikana kun polttaja hakee palloa, keinujat voivat käydä sovitulla merkillä ja ansaita itselleen elämän, jolloin hän ei joudukaan seuraavasta palosta polttajaksi. Pelaaja kuitenkin palaa, jos ei ehdi penkille ennen kuin polttaja on palannut viivalle ja huutanut "Irti!".

## KEPPIHEVOSLEIKKI

Tätä voit leikkiä itsekseen, kaverisi kanssa tai suuremmalla joukolla! Keppihevosleikki on monipuolinen tapa viettää aikaa, sillä siitä löytyy tekemistä kaikenlaisille ja ikäisille ihmisille. Ehdotuksia erilaisista leikkitavoista:

**Rakenna oma keppari.** Materiaalit: vanhoja sukkia, neula ja lankaa tai liimaa, täytteeksi lisää sukkia, kangaspaloja tai pumpulia, silmäksi nappeja tai kangaspaloja, lankaa harjaksi, keppi, mielikuvitus

**Keppihevosrata.** Tee oma keppihevosrata ja järjestä kisat! Voitte hyppiä esteiden yli, kumartua niiden ali, tai pujotella niiden välistä. Vain mielikuvitus on rajana. Tämä sopii parhaiten leikkittäväksi ryhmässä.

**Maastoratsastus.** Ota keppari ja lähde luonnon helmaan ratsastamaan. Voit etsiä lähimmän ulkoilupolun ja antaa tuulen puhaltaa hiuksissa, tai lähteä metsäreitille seikkailemaan. Tämä leikki on optimaalinen, jos haluaa pitää hauskaa itsekseen, mutta mikään ei estä ryhmän laajentamista!

23

24

25

## KIM-LEIKKI

Pikkuesineet (esim. ruuvi, laastari, klemmari, avain...) laitetaan pöydälle kaikkien osallistujien nähtäväksi. Mitä enemmän esineitä on, sen haastavampi on peli. Leikkijät painavat mieleensä näkemänsä esineet ja sulkevat silmänsä. Leikin vetäjä poistaa tavaroista yhden ja kehottaa sitten osallistujia avaamaan silmänsä. Se, joka keksii ensimmäiseksi puuttuvan esineen, saa poistaa seuraavan. Kim-leikki on mukava ajanviete myös metsäretkellä. Tällöin pikkuesineet voivat olla kiviä, käpyjä, oksia...

## KIRKONROTTA

Sovitaan leikkialueen rajat. Valitaan leikkijöistä etsijä, joka asettuu sovittuun huutopaikkaan. Ennen varsinaisen leikin alkua etsijä voidaan 'pestä'. Etsijä pitää kasvonsa huutopaikkana toimivaa seinää tms. vasten ja yksi muista leikkijöistä pesee hänen selkensä lausuen "Vasta pesty puhdas selkä, rexonalla raikastettu, ympyrä ja risti, kuka siihen viimeisenä likaisella sormellansa pisti?" Joku leikkijöistä pistää etsijää selkään sormellaan, jonka jälkeen etsijä yrittää arvata millä sormella piiloutuja tökkäisi. Jos hän arvaa esimerkiksi kahdeksannella kerralla oikein, hänen pitää laskea kahdeksaankymmeneen. Peseminen ei välttämättä kuulu leikkiin - usein vain sovitaan mihin asti etsijä joutuu laskemaan. Ääneen laskemisen aikana muut leikkijät juoksevat piiloihin. Kun etsijä on valmis, hän huutaa: 'Rotta kotona!' ja lähtee etsimään toisia. Löydettyään jonkun, molemmat lähtevät juoksemaan kotipesäksi valitun seinän tms. viereen. Jos etsijä ehtii ensin, hän huutaa nähdyn nimen, jolloin löydetty jää huutopaikalle odottamaan. Jos piilossa ollut ehtii ensin, hän voi huutaa joko 'Omat!', jolloin on turvassa eli ts. ei voi jäädä seuraavan kierroksen etsijäksi, tai hän voi pelastaa jo nähdyt huutamalla 'Kaikki pelastettu!' Huutoaikalla olleet voivat mennä tällöin uudestaan piiloon. Peli loppuu, kun kaikki piiloutujat on löydetty. Seuraava etsijä on edellisen kierroksen ensimmäisenä löydetty.



26



## KUURUPIILO

Piiloleikkiä voi leikkiä sekä sisällä että ulkona! Yksi (tai useampi) valitaan etsijäksi. Etsijä laskee paikallaan ääneen sovittuun määrään, jonka aikana muut pelaajat juoksevat piiloon. Kun etsijä on päässyt numeroidensa lopputulokseen, hän huutaa esimerkiksi: "Tullaan!" jolloin muut pelaajat saavat tietää etsinnän alkavan. Piilossa olijat saavat vaihtaa piiloa leikin aikana. Kun etsijä on löytänyt kaikki piiloutuneet, tulee ensimmäisenä löydetystä uusi etsijä.

## KIVETTYNEET

Leikkijät käyvät kahteen joukkueeseen. Toinen ryhmä seisoo rivissä selkä muihin päin. Toinen ryhmä alkaa esittää yhdessä aluksi päättämäänsä asiaa; esimerkiksi ammattia, eläintä, paikkaa, tapahtumaa... Joku ennalta sovittu leikkijä selin olevista huutaa haluamassaan hetkessä 'Kivettykää!' Silloin esiintyjät kivettyvät eli pysähtyvät patsaaksi. Selin esittäjiin olleet kääntyvät ympäri ja arvaavat mitä kivettyneet patsaat esittävät. Jos he eivät arvaa, otetaan uusi kivetytys. Jos he arvaavat, joukkueet vaihtavat osia. Ennalta voidaan sopia sekin, saako esittäessä äänellä vai pitääkö olla hiljaa.



27

28



29

## KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

Peliin tarvitaan vähintään kolme pelaajaa, mutta heitä voi olla kuinka monta tahansa. Lisäksi tarvitaan kymmenen puutikkua sekä lauta ja kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle. Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon. Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautaa kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään. Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetyt, jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.

## KÖYDENVETO

Köydenvedossa voi kaksi joukkuetta kokeilla voimiaan vetämällä samaa köyttä eri suuntiin. Maahan piirretään viiva, ja molemmat yrittävät vetää toisen sovitun rajan yli. Leikki alkaa sovitulla merkillä.

## LAIVASILLA

Hauska eteläkarjalainen perinneleikki! Laiva rakennetaan ihmisistä. Laivan rakentaja määräsi keulamiehen eteen seisomaan. Sitten hän lastasi laivan niin, että tyttö istui aina pojan syliin. Kun laiva oli lastattu, lähdettiin liikkeelle: parien piti kallistua keulamiehen kallistumisten mukaan. Kun laiva pääsi satamaan, myyjät ja ostajat saapuivat paikalle. Myyjä kertoi, mitä jokaisessa tynnyrissä eli tytössä tai pojassa on. Tynnyreissä saattoi olla viiniä, viinaa, etikkaa, tervaa tai lantaa. Sen jälkeen aloitettiin lastin purkaminen: miehet tarttuivat rivissä ensimmäisenä olevaa tyttöä käsistä ja yrittivät vetää hänet pystyyn. Tytön parina ollut poika piti tyttöä vyötäröstä kiinni, jotta lastia ei saataisi purettua. Leikki loppui, kun kaikki tytöt saatiin pois poikien sylistä.

## LAIVA ON LASTATTU

Leikkijät sopivat yhdessä kirjaimen, jolla alkavilla asioilla laiva on lastattu. Leikin alussa voidaan sopia, onko kirjaimen lisäksi jokin aihealue, esim. eläimet, nimet, ammatit... Vuoro siirtyy järjestyksessä leikkijältä toiselle. Saman sanan saa sanoa vain kerran pelin aikana. Pelaaja putoaa pois pelistä, mikäli hän ei keksi määritelmän mukaista sanaa, jota ei olisi jo sanottu. Laiva on lastattu -peliä voi periaatteessa pelata lukematon määrä pelaajia. Leikissä voi olla mukana pallo tms. heitettävä, jonka avulla vaihdetaan vuoroa. Laiva on lastattu -leikkiä voi leikkiä vaikka uimareissulla vedessä!

## LAIVA-VEENE-HYÖKYAALTO

Maahan on piirretty leikkialue, jossa on kolme viivaa. Laitimmaisat viivat ovat laiva ja vene. Keskellä on hyökyaalto. Leikinohjaaja huutaa jonkun näistä viivoista, esimerkiksi "Vene". Kaikki juoksevat tällöin vene-viivalle. Jos taas leikinohjaaja huutaa "Laiva", juoksevat kaikki laiva-viivalle. Jos hän huutaa "Hyökyaalto", täytyy kaikkien juosta hyökyaalto-viivalle ja käydä kyykkyyn. Se, joka viivoille juostessa tulee viimeiseksi tai tekee virheen, joutuu pelistä pois. Viimeiseksi peliin jääneestä leikkijästä tulee huutaja.

## LIPUNRYÖSTÖ

Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen ja kummallekin joukkueelle annetaan oma lippu suojeltavaksi. Kenttä jaetaan kahtia, jolloin oma puolisko on turva- aluetta ja vastustajan puolella saa vastustaja ottaa kiinni. Tarkoituksena on löytää ja ryöstää vastustajan lippu omalle kenttäpuoliskolle. Peli alussa kumpikin joukkue piilottaa oman lippunsa omalle kenttäpuoliskolle. Tämän jälkeen yritetään löytää vastustajan lippu ja kuljettaa se omalle kenttäpuoliskolle ennen kuin vastustaja tekee saman. Omalla kenttäpuoliskolla voidaan ottaa vastustajia kiinni koskettamalla. Tällöin vastustaja joutuu vankilaan, josta hänet voidaan pelastaa koskettamalla takaisin peliin. Peliin voittaa joukkue, joka on saanut kuljetettua lipun omalle kenttäpuoliskolleen. Lipunryöstön sääntöihin on useita variaatioita, riippuen siitä leikitäänkö sisätilassa vai ulkona.

32

33

34



35

36

37

38

## LOHIKÄÄRMEEN PYRSTÖ

Leikkijät menevät jonoon ja tarttuvat edellä olevaa vyötäröstä molemmin käsin. Jonon viimeisenä oleva on lohikäärmeen pyrstö, ja hänen takataskustaan tai vyötäröltään roikkuu huivi tms. Jonon ensimmäisenä oleva yrittää saada pyrstön itselleen. Jonon tulee pysyä koko ajan koossa. Kun ensimmäisenä oleva saa pyrstön napatuksi, pääsee hän pyrstöksi. Jonossa toisena oleva alkaa tavoitella pyrstöä seuraavaksi.

## LÄPSY

Asettukaa piiriin lattialle. Leikkijät asettavat kätensä niin, että oikea käsi tulee oikealla puolella istuvan vasemman käden yli. Leikissä on tarkoitus läpsäistä käsiä lattiaa vasten siinä järjestyksessä, jossa ne ovat. Kaksi peräkkäistä läpsäystä vaihtaa liikkeen kulkusuuntaa. Käsi, joka liikkuu väärään aikaan, tippuu pois. Se, jonka käsi jää viimeiseksi, on voittaja.

## MUORIN TORIMATKA

Yksi leikkijöistä on muori ja muut lapsia. Muori seisoo lasten edessä ja sanoo lähtevänsä torille. Lapset tahtovat torille mukaan, mutta muori keksii erilaisia esteitä. Lopulta muori suostuu ottamaan lapset mukaan. Muori lähtee kulkemaan lapset perässään. Joku lapsista huutaa KRAKS, jolloin kaikki pysähtyvät ja muori kysyy "Mikä se oli?" Lapset keksivät esimerkiksi, että oksa katkesi. Jatketaan kävelyä ja taas joku lapsista sanoo KRAKS. Muori kysyy ja lapset keksivät taas jotain syyksi. Kolmannella kerralla kun joku lapsista sanoo KRAKS ja muori kysyy "Mikä se oli?", lapset vastaavat "Muorin hame repei." Tällöin lapset juoksevat takaisin kotiviivalle ja muori koettaa saada jonkun kiinni. Kiinni saadusta tulee muori ja leikki alkaa alusta.

## MIKÄ ELÄIN?

Leikinhaja kiinnittää jokaisen leikkijän selkään lapun, jossa on jonkun eläimen kuva tai nimi. Leikkijä yrittää saada selville, mikä eläin hän on. Hän kyselee toisilta leikkijöiltä kysymyksiä, joihin voi vastata vain "kyllä" tai "ei". Esim. "Onko minulla neljä jalkaa?", "Olenko minä karvainen?", "Asunko viidakossa?" Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen on saanut selville, mikä eläin hän on.

## MAA

Osallistujat piirtävät omien kenkiensä kokoiset alueet maahan. Aloittaja heittää kepin omalta maa-alueeltaan kohden jotakuta toista leikkijää. Se, ketä kohti keppi tulee, yrittää potkaista kepukan mahdollisimman kauas omalta maa-alueeltaan. Potkaisija saa jatkaa omaa maa-alueettaan kepin putoamispaikkaan asti. Jos keppi putoaa omalle jo vallatulle maa-alueelle, menettää leikkijä kepin pituussuunnan osoittaman alueen maastaan. Se, joka ei enää mahdu seisomaan omalla maallaan, joutuu pois pelistä.

## MITÄ TIEDÄT YSTÄVÄSTÄNI?

Yksi leikkijöistä menee hetkeksi pois. Muut valitsevat hänelle ystävän, joka voi olla joku leikkijöistä, julki-suuden tai historian henkilö, miksei satuolentokin – miten sovitaan! Kun ystävä on valittu, leikkijä kutsutaan takaisin. Hän kysyy jokaiselta vuorollaan; "Mitä teidät ystävästäni, onko hän....?" Vastata saa vain kyllä, ei tai en tiedä. Kun kyselijä lopulta arvaa ystävän, jää seuraavaksi kysyjäksi se, kenen kohdalla hän on arvannut.

## MUR

Leikkijät ovat piirissä. Yksi alkaa leikin sanomalla "yksi", seuraava "kaksi" jne. kunnes tullaan "seitsemään", jonka asemesta sanotaan "mur". Seuraavat jatkavat sanomalla taas lukuja. Milloin luku sisältää numeron seitsemän (esim. seitsemäntoista) tai on seitsemällä jaollinen, sanotaan mur. Kun päästään seitsemäänkymmeneen, sanotaan "mur-yksi" jne. Joka erehtyy, joutuu pois leikistä ja viimeksi jäänyt voittaa. Leikkiä voidaan leikkiä muillakin luvuilla.

## MYRSKY

Leikin johtajan avulla tutkitaan ensin, millaisia puita ja kasveja on leikkialueella, jotta kaikki ne varmasti leikin kuluessa tunnistavat. Kun leikin johtaja huutaa jonkin puun nimen, esim. koivu, juoksevat kaikki leikkijät kyseisen puun luokse. Näin jatketaan leikin johtajan huutaessa puiden nimiä. Kun leikin johtaja huutaa "MYRSKY" menevät kaikki kyykkyy. Se, joka viimeisenä menee kyykkyy tai toimii tässä kohtaa väärin, on seuraava leikin johtaja. Leikki auttaa tunnistamaan erilaisia puulajeja.

39

40

41

42

43

## MÖLKKY

### Mölkkyyn tarvitaan:

- 12 toisesta päästään viistoksi sahattua ja numeroitua kapulaa
- yksi viistoksi sahattu jokerikapula
- yksi tasapäinen heittokapula

Peli aloitetaan laittamalla numeroidut kapulat (sekä jokeri, jos niin on pelaajien kesken sovittu) tiiviiksi rykelmäksi maahan pystyyn siten, että numeroidut, viistot päät ovat pelaajiin päin. Pelaajat heittävät vuorotellen sovitun matkan (esim. n. 4 m) päästä heittokapulalla rykelmää. Jos rykelmästä kaatuu vain yksi kapula, saa heittäjä pisteitä kapulan osoittaman pistemäärän verran. Jos rykelmästä kaatuu useampia kapuloita, saa heittäjä täysin kaatuneiden kapuloiden lukumäärän verran pisteitä. Toisia vasten nojaavia ei lasketa. Kunkin heiton jälkeen kapulat nostetaan pystyyn siihen, mihin ne ovat kaatuneet, joten pelin kuluessa kapulat voivat levitä laajallekin alueelle. Se pelaajista, joka ensimmäisenä saa tasan 50 pistettä kokoon, on voittaja. Mikäli pelaaja heittää yli 50 pistettä (esim. koossa on 48 pistettä ja kaatuu kolmen pisteen arvoinen kapula tai kolme kapulaa, jolloin pisteitä 51), laskee hänen pistemääränsä 25:een. Mikäli pelaaja heittää kolmella heittovuorolla peräkkäin ohi osumatta yhteenkään kapulaan, putoaa hän pois pelistä.

## NURKKAJUSSI

Nurkkajussia leikitään talon ympärillä. Yksi leikkijöistä valitaan nurkkajussiksi. Hän ottaa kepin käteensä ja lähtee kiertämään taloa. Ennen kuin hän saa itse tulla esille, hänen on pistettävä keppi näkyviin nurkan takaa tai kopautettava kolmasti talon nurkkaa – kummin vain sovitaan. Nähtyään tai kuultuaan kepin muut yrittävät juosta piiloon seuraavan nurkan taakse. Jos nurkkajussi näkee jonkun, hän huutaa tämän nimen. Nähty joutuu pelistä pois. Nurkkajussi saa vaihtaa suuntaa koska haluaa ja laittaa hämäykseksi kepin näkyviin aivan maan rajassa tai mahdollisimman korkealla. Kun kaikki on nähty, nurkkajussi vaihtuu.

44

## NEPPIS

Neppis, toiselta nimeltään neppaus, on varsinkin poikien suosiossa oleva hiekkalaatikolla pelattava kilpa-ajo. Virallinen neppiauto on muovirunkoinen vanhan kilpa-auton mallinen leikkiauto. Neppistä voi kuitenkin pelata aivan hyvin millä tahansa pikkuautoilla. Neppistä pelataan hiekkaan tehdyllä radalla. Rata on yleensä noin kengänpohjan levyinen. Radan voi vetää hiekkaan kengänpohjalla ja haluttaessa ehostaa sitä lapiolla. Rataan voi rakentaa hyppyreitä, kuoppia ja muita esteitä lisäjännitystä luomaan. Neppaajat asettavat kukin autonsa lähtöviivalle ja kukin "neppaa" autoansa 3 kertaa vuorotellen. Nuorin pelaajista aloittaa. Neppaaminen tapahtuu koukistetun etusormen syrjällä. Jos auto lentää ulos radalta tai jos se päättyy katolle ("kelli"), joutuu sen palauttamaan takaisin sinne mistä kyseinen neppi alkoi. Jos auto päättyy kyljelleen ("puolikelli"), se siirretään kyseisen nepin lähtöpisteen ja päätepisteen puoleen väliin. Se pelaajista, jonka auto saapuu ensimmäisenä maaliin, voittaa.

## NUMEROLEIKKI

Joku leikkijöistä aloittaa sanomalla yksi, joku (kuka tahansa) jatkaa sanomalla kaksi ja taas joku toinen sanoo kolme jne. Mutta jos kaksi henkilöä sanoo yhtä aikaa saman numeron joudutaan leikki aloittamaan alusta eli ykkösestä. Tavoitteena on saada laskettua yhdessä mahdollisimman pitkälle. Seuraavalla kerralla voidaan sitten yrittää rikkoa ennätys.

45

46

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16



## OLEN PUU

Olen puu on teatterileikki ja improvisaatioharjoitus. Leikkijät asettuvat ringiin. Yksi leikkijöistä aloittaa siirtymällä keskelle esittämään miimisesti puuta ja sanomalla "Olen puu!". Tämän jälkeen kuka tahansa leikkijöistä voi mennä täydentämään kuvaa, esimerkiksi asettumalla omenaksi puun kylkeen ja sanomalla "Olen pudonnut omena!". Kolmas tulee myös mukaan, asettuu miimisesti kuvaan ja sanoo mikä on, esimerkiksi "Olen poika, joka syö pudonnutta omenaa!". Kolmannen leikkijän jälkeen kuva on valmis ja kuvan ulkopuolelta kuka tahansa voi valita yhden elementin jäämään keskelle huutaen esimerkiksi "Omena jää!". Tällöin kaksi muuta poistuvat kuvasta takaisin ringiin ja omena toistaa: "Olen omena!". Kuva alkaa alusta. Tätä leikkiä voi leikkiä myös kolmen hengen ryhmissä, niin että ensimmäisenä kuvan aloittanut sanoo kumpi jää.

## PAHA KUNINGAS

Leikkijöistä valitaan paha kuningas, joka menee kuninkaan viivalle. Muut leikkijät menevät ensin kotiviivalle keksimään kuninkaan kysymyksiin vastaukset ja siirtyvät sitten kyselyviivalle.

Leikkijät sanovat "Hyvää päivää paha kuningas!" Kuningas vastaa: "Hyvää päivää kiltit lapset! Mistä te tulette?" Lapset vastaavat sen, mitä ovat sopineet. Kuningas kysyy "Mitä te syötte ja mitä te juotte?" Lapset vastaavat, mitä ovat sopineet. Kuningas kysyy "Mitä te osaatte tehdä?" Leikkijät jäljittelevät liikkein aiemmin sovittua työtä. Kuningas yrittää arvata, mitä työtä he tekevät. Kun hän arvaa oikein, lähtevät leikkijät juoksemaan kotiviivalle. Ne, jotka kuningas saa koskettamalla kiinni, tulevat kuninkaan avustajiksi. Leikki alkaa alusta, kunnes kaikista on tullut kuninkaan avustajia.

## PAISTISILLA

Perinneleikki. Valitaan yksi leikkijöistä "paistiksi". Loput ovat "kärpäsiä" ja muodostavat piirin "paistin ympärille". "Paisti" asettuu istumaan tai kyykkyyn piirin keskelle sokkona kädessään huivi tms. "Kärpäset" yrittävät vuorotellen käydä koskettamassa "paistia" samalla, kun "paisti" koettaa huivia tms. huitaisemalla osua "kärpäsiin". Se "kärpänen", johon huivi osuu, joutuu vuorostaan keskelle "paistiksi".



## PEILI

Valitaan yksi pelaajista peiliksi. Peili asettuu seinän tms. sopivan paikan viereen ja loput pelaajat viivan taakse muutaman metrin päähän. Peili kääntyy seinän muihin pelaajiin. Silloin kun peili on kääntyneenä eikä näe muita pelaajia, saavat he liikkua peiliä kohti. Aina kun peili kääntyy pelaajia kohti, pitää pysähtyä ja olla 'patsaana' mahdollisimman nopeasti. Jos peili näkee jonkun liikkuvan, huutaa hän tämän pelaajan nimen. Nähdyn tullessa pitää palata takaisin lähtöviivalle ja aloittaa alusta. Pelin voittaa se, joka pääsee peilin huomaamatta ensimmäisenä koskemaan peilin selkää. Voittaja saa toimia seuraavan kierroksen peilinä.

## PORKKANAMAA

Valitaan porkkanamaan omistaja. Muut leikkijät käyvät ympärään lattialle vatsalleen makaamaan käsistä toisiaan kiinni pitäen. Porkkanamaan omistaja yrittää vetää porkkanoita irti maasta nilkoista vetämällä. Jos joltakulta leikkijältä irtoaa molempien käsien ote, siirtyy hän auttamaan omistajaa. Mikäli ote irtoaa vain toisesta kädestä, otetta ei saa uusia eikä kahdella kädellä saa pitää kiinni. Leikki jatkuu, kunnes kaikki porkkanat ovat irti maasta.

## PURKKIS

Tähän leikkiin tarvitaan monta pelaajaa. Pelialueen rajat on hyvä määritellä. Yksi leikkijöistä on etsijä. Palo laitetaan keskelle nurmikkoon ja joku potkaisee sen mahdollisimman kauas.

Etsijä hakee pallon ja muut menevät piiloon. Kun etsijä on tuonut pallon entiselle paikalleen hän huutaa "Purkki kotona!" ja alkaa etsiä toisia pelaajia. Aina, kun etsijä näkee jonkun, hän juoksee pallon luo ja huutaa esim. "Jaana purkissa!" Toiset pelaajat voivat yrittää pelastaa kiinnijääneen siten, että he juoksevat pallon luokse etsijän huomaamatta ja potkaisevat pallon uudelleen. Tällöin kaikki kiinnijääneet pelastuvat ja etsijä joutuu alkamaan etsimisen alusta. Kun etsijä on löytänyt kaikki, ensimmäisenä löydetyistä tulee seuraava etsijä.



53

**POLTTOPALLO**

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä. Leikkijät seisovat ympyrässä ja yksi leikkijöistä seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää pallolla osua ympyrän sisällä olevia polven alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Ne, joihin osuu joutuvat myös polttajiksi. Viimeiseksi ympyrään jäänyt on voittaja.

**PUUHIPPA**

Jokainen leikkijä valitsee itselleen puun. Yksi leikkijöistä on ilman puuta. Kun ilman puuta oleva huutaa: "Talo palaa, pakko vaihtaa", täytyy kaikkien leikkijöiden vaihtaa puuta. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää samalla saada itselleen puun. Se, joka jää ilman puuta, on seuraava huutaja.

**RIKKINÄINEN PUHELIN**

Leikkijät istuvat piirissä. Yksi aloittaa ja kuiskaa seuraavalle jonkun hassun lauseen. Juoru kulkee niin, että kukin kuiskaa seuraavalle juuri sen mitä kuuli edelliseltä. Lause saattaa muuttua matkalla.

**RUUTUHYPPELY ELI KINKKAUS**

Piirretään hiekkaan ruudukko. Heitetään yhteen ruuduista kivi. Hyppijän tulee poimia kivi yhdellä jalalla seisoen mukaansa. Ruudukoiden teossa voi käyttää mielikuvitusta!

**SAIPPUAKUPLAT (ISOT!)****Resepti:**

- 3 l vettä
- 0,5 kg sokeria
- 0,5 dl tapettiliisteriä
- 2,5 dl Fairy

Vesi keitetään ja sokeri liuotetaan kuumaan veteen. Liuos jäädytetään ja siirretään ämpäriin. Huoneenlämpöiseen liuokseen lisätään liisteri ja vihreä Fairy. Sekoitetaan hämmentäen ja annetaan seistä yön yli. Liisteri jää usein valmistaessa paakkuseksi, mutta yön aikana liuos kypsyä valmiiksi. Liuos säilyy joitakin kuukausia suljetussa astiassa.

**SEURAA JOHTAJAA**

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi. Muut seuraavat ja matkivat kaikkea, mitä hän tekee. Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi kiertää esteitä, hyppiä, kävellä takaperin... Metsäretkellä tämä on entistä hausempaa!

**SOKKOLEIKKI**

Sokkoleikissä yhden tai useamman leikkijän silmät ovat sidottuna. Sokko yrittää saada toisia leikkijöitä kiinni. Kun sokko saa jonkun kiinni, hän yrittää tunnistaa kuka kiinni saatu on. Sokkoleikkiin voi keksiä oman leikitavan, sokko voi esimerkiksi kisata nopeudesta tai taitavuudesta.



58

59

60

**SILLAN YLITYS**

Piirretään kaksi n. 10 m pitkää yhdensuuntaista viivaa n. 30–50 cm etäisyydelle toisistaan. Leikkijät yrittävät vuorotellen kulkea sokkona siltaa pitkin (viivojen välissä). Jos leikkijä ”tippuu” sillalta, ts. ohittaa jomankumman piirretyn viivan, huutaa leikinjohtaja seis ja leikkijän paikka merkitään. Se, kuka on päässyt lähimmäs sillan päätyä, on leikin voittaja.

**SOLMU**

Tehdään rinki, ojennetaan molemmat kädet ringin keskusta. Tartutaan käsistä sikin sokin niin, että ’ketju’ on valmis. Kun kaikkien kädet ovat kiinni, lähdetään selvittämään solmua puikkelehtimalla käsien välistä, yltä ja alta, niin kauan että solmu on auki ja piiri valmis. Solmua voi leikkiä niinkin, että muut leikkijät ovat solmu ja yksi leikkijöistä on solmun avaaja.

**SULAVAT LUMIUKOT**

Rentoutusleikki. Leikkijät keskittyvät ajatukseen, että jokainen on pihalla kököttävä lumiukko. Kevät saapuu ja aurinko alkaa sulattaa lumiukkoja pikkuhiljaa. Lumiukko muuttuu yhä pienemmäksi ja pienemmäksi ja lopulta lattialle leviäväksi vesilätäköksi.

**TERVAPATA**

Maahan piirretyn ympyrän kehälle piirretään jokaiselle leikkijälle oma puoliympyrän muotoinen paikka. Yhdestä leikkijästä tulee kiertäjä ja muut asettuvat ympyrän kehälle omiin paikkoihinsa. Kiertäjä kulkee leikkijöiden takaa kepin/kävyntikun kanssa ja pudottaa sen mahdollisimman huomaamattomasti jonkun leikkijän kohdalle tämän taakse. Kepin tms. taakseen saanut leikkijä nappaa sen ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin kiertäjä. Molemmat yrittävät päästä tyhjäksi jääneeseen paikkaan. Se, joka ei ehdi ensimmäisenä perille, jatkaa kiertäjänä. Ympyrän keskelle on piirretty myös pienempi ympyrä eli tervapata. Tervapataan joutuu, jos ei huomaa selän taakse jätettyä keppiä sillä aikaa, kun kiertäjä on tehnyt kepin jättämisen jälkeen kokonaisen kierroksen. Tervapadasta pääsee pois, kun seuraava leikkijä joutuu sinne tai miten erikseen sovitaan.



63

**TIKKUPELI**

Tarvitaan kasa tikkuja. Tikut pudotetaan hajanaiseen kasaan. Jokainen pelaaja ottaa vuorollaan yhden tikun liikuttamatta muita. Pelaaja saa yrittää niin kauan, kunnes joku väärä tikku likahtaa. Peli jatkuu, kunnes kaikki tikut on poimittu. Voittaja on se, jolla on eniten tikkuja.

**TULITIKKULAATIKON KAAATAMINEN**

Laskeudu polvillesi tulitikkulaatikko oikeassa kädessäsi. Aseta oikea kyynärpää vastaavaa polvea vasten. Ojenna sitten käsivartesi pitkin maata suoraan eteenpäin ja aseta laatikko pystyyn sormenpäitteesi kohdalle. Pane sen jälkeen kädet selän taakse ja koeta nenällä kaataa tulitikkulaatikko.

**TYYNTÄ JA MYRSKYÄ**

Leikkijät muodostavat meren, joka vuoroin aaltoilee rauhallisesti, vuoroin myrskyä raivokkaasti. Leikkijät voivat seistä ja liikkua koko vartalollaan tai olla polviltaan ja liikuttaa vain käsiään ja ylävartaloaan.

**VARO HÄNTÄÄSI**

Kaikille leikkijöille annetaan narunpätkä, jonka he laittavat selkäänsä hännäksi. Leikin johtajan annettua merkin jokainen rupeaa keräämään itselleen lisää häntiä koettaen salaa vetäistä toisilta hännän. Se leikkijä, jolla leikin loputtua on eniten häntiä, on voittaja. Häntänsä menettäneet joutuvat pelistä pois.

64

65

66

67

*Perinneleikeillä on ollut muitakin tavoitteita kuin hauska ajanvietto. Leikkien avulla on tutustuttu paitsi toisiin ihmisiin niin myös opeteltu työntekoa.*



68

## VERKONKUDONTA

Lapset istuvat lattialla pareittain. Jokaisella parilla on köysi, jonka päistä kumpikin pitää kiinni. Ohjaaja alkaa kutoa verkkoa. Hän sanoo esim.

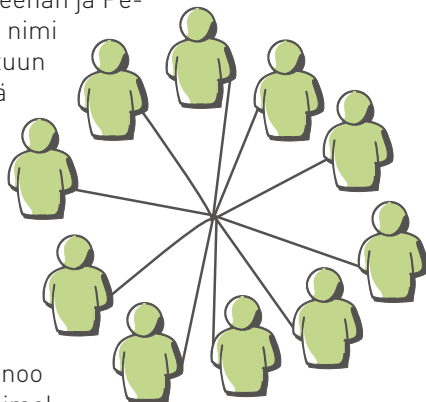
”Matti siirry istumaan Leenan ja Pekan väliin”. Lapsi, jonka nimi mainitaan, siirtyy toivottuun paikkaan parin jäädessä istumaan paikalleen.

Näin jatketaan, kunnes jokainen lapsi istuu uudella paikalla.

Myös köydet ovat tässä vaiheessa mukavasti ristikkäin ja verkko on valmis. Aloitetaan työn purkaminen. Ohjaaja sanoo jonkun lapsen nimen. Nimeltä mainittu lähtee pujottelemaan

parinsa luo seuraten tarkkaan köyden kulkureittiä: yli, ali, kiertäen jne. Otetta köydestä ei saa irrottaa.

Vähitellen saadaan verkko purettua. Vaihtoehtoisesti purkaminen voidaan tehdä koko ryhmänä yhtä aikaa, jos se vaan onnistuu. Mahdollista on, että tällä tavoin leikittäessä verkko menee entistä enemmän solmuun!



## VETTÄ KENKÄÄN!

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään, joista toinen ryhmä menee ulos. Sisälle jääneet valitsevat kukin itselleen parin ulkona olevista.

Ulkona olevat tulevat yksi kerrallaan sisälle kumartamaan jollekulle toisen ryhmän leikkijöistä. Jos hän kumartaa sellaiselle, joka ei ole valinnut häntä pariukseen, sanotaan ”Vettä kenkään!” ja hänen on hypittävä yhdellä jalalla eli kinkattava takaisin ulos. Jos hän kumartaa oikealle ihmiselle sanotaan ”Taivaaseen” ja hän saa jäädä sisälle. Jokaisen on käytävä kumartamassa, kunnes valitut parit ovat löytäneet. Kun leikki on valmis, joukkueet vaihtuvat niin että toiset jäävät sisälle ja toiset menevät vuorostaan ulos.

69

## VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Leikkipaikaksi valitaan tasainen alue. Leikkijät seisovat pareittain. Pariton leikkijä seisoo jonon edessä selin toisiin ja huutaa ”Viimeinen pari uunista ulos!” Silloin viimeisenä olevat lähtevät juoksemaan omaa puoltaan eteenpäin tavoittaakseen parinsa. Edessä ollut pariton yrittää saada kiinni toisen juoksijoista. Jos hän onnistuu ennen kuin takaa-ajettavat ehtivät koskettaa toisiaan, heistä tulee uusi pari jonon etupäähän. Yksin jäänyt juoksija on vuorostaan huutaja.

## VINKKI ELI TASKULAMPPILO

Jokaisella leikkijällä on taskulamppu. Valitaan yksi etsijä. Kun etsijä laskee sataan, muut menevät piiloihin. Piilossa olijat saavat vaihtaa piiloa. Laskettuaan etsijä lähtee etsimään muita. Nähdessään jonkun saa etsijä viedä löydetyn ennalta sovittuun paikkaan eli ’vankilaan’. Muut voivat pelastaa vinkkaamalla taskulampulla vankilassa olevalle. Vaarana toki on, että tällöin etsijä pystyy paikantamaan vinkin antaneen leikkijän. Peli päättyy, kun kaikki ovat vankilassa.

## VÄKIKALIKKA

Kaksi leikkijää asettuu lattialle istumaan ja laittavat jalkapohjat vastakkain. Leikkijät ottavat käsiinsä yhteisen puukepin. Molemmat leikkijät vetävät niin kovaa kuin jaksavat ja se, joka saa toisen nousemaan lattialta, on voittaja.

## VÄRI

Valitaan yksi leikkijä johtajaksi. Muut leikkijät menevät sovitun matkan päähän johtajasta. Johtaja sanoo jonkun värin ja askelmäärän. Kaikki, joilla on vaatteissaan mainittua väriä, saavat lähestyä johtajaa sanotun askelmäärän verran. Johtaja voi myös keksiä hauskoja askel-tapoja kuten ’Kaikki joilla on punaista saavat edetä kolme laiskan kissan askelta’ tai ’Kaikki joilla on sinistä saavat edetä viisi vihaisen ampiaisen lento-matkaa’. Tyyli vapaa! Se, joka ensimmäisenä pääsee johtajan luokse, on seuraava johtaja.

70

71

72

73

# Taide- LEIKKEJÄ

## LUE KIRJA – TAI LUKEKAA YHDESSÄ!

Koko perhe yhdessä, vaihtaen ääneen lukijaa per luku. Yhdessä lukeminen on hauska tapa viettää aikaa yhdessä. Rauhoittuminen, rentoutuminen ja hyvä tarina tuottaa iloa kaikenikäisille!

## SELKÄKUVIA

Piirtäkää vuorotellen kuvia toisen selkään ja arvailkaa, mitä kuvissa on. Haastetta voi lisätä esimerkiksi

niin, että leikkijöillä on taidekortteja, joita pidetään piirtämisen mallina. Mielinkiintoista on myös jutella taidekortteista. Mitä maalauksessa on, kuka sen on maalannut tai millaisia ajatuksia ja tunteita kuva herättää.

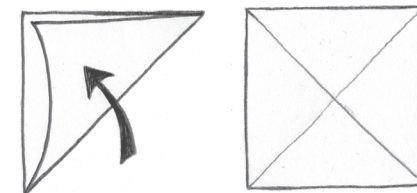


## PAPERIKIRPPU

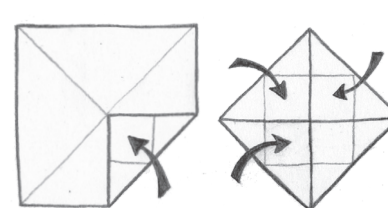
Muistatko, miten taitellaan paperikirppu? Voit taitella paperista kysymys-, tehtävä-, ennustus- tai toivotuskirpun, tai minkä vain ikinä keksit!

76

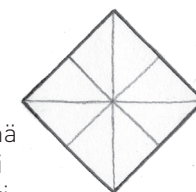
1. Leikkaa neliö paperista. Taita neliö kulmasta kulmaan puoliksi. Paina taite teräväksi ja aukaise takaisin neliöksi. Toista sama toisesta kulmasta kulmaan.



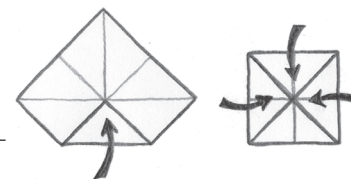
2. Taita kaikki neljä kulmaa tarkasti keskelle.



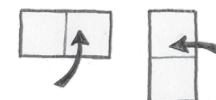
3. Käännä paperi ympäri.



4. Taita kaikki kulmat kohti keskipistettä. Muista painaa taitteet kynnellä teräväksi.



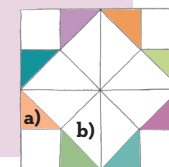
5. Taita kirppu kahtia suorakaiteen muotoon. Aukaise takaisin neliöksi ja toista taitos toiseen suuntaan.



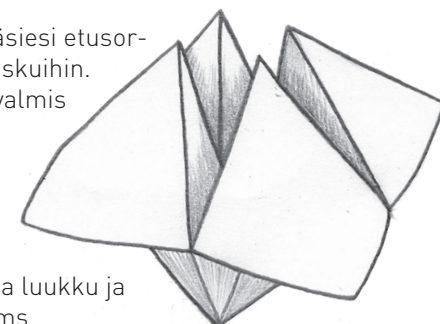
### KIRPUN VIIMEISTELY

**a)** Anna valinta-alueille eri värit, numerot, kuvat tai kirjaimet.

**b)** Kirjoita keskellä oleviin kolmioihin kysymyksiä/tehtäviä/ennustuksia tai toivotuksia.



6. Kirppu on valmis! Pujota molempien käsiesi etusormi ja peukalo paperin muodostamiin taskuihin. Sormet yhteen nipistämällä on kirppu valmis leikkiin. Pyydä kaveria sanomaan jokin luku yhden ja kymmenen väliltä. Avaa kirppu yhtä monta kertaa, vuorotellen vaaka- ja pystysuunnassa. Anna kaverin valita yksi näkyviin jäävistä sivuista, joissa on väri tai jokin muu merkki. Avaa luukku ja lue sieltä paljastuva tehtävä/kysymys tms.



77

## SYDÄNLEIKKI

Jokaiselle leikkijälle tulee paksusta paperista tai pahvista tehty sydän ja teipinpala, jolla he kiinnittävät sydämen toisen selkään. Leikkijät kirjoittavat tai piirtävät muiden pahvisydämiin jotain myönteistä siitä henkilöstä, jonka sydämeen kirjoitetaan. (Sydämeen ei ole tarkoitus kirjoittaa mitään ilkeää tai huonoja vitsejä vaan jotain jolla toiselle tulee hyvä mieli!). Kun kaikki ovat kirjoittaneet, jokainen lukee itsekseen omaan sydämeen kirjoitetut asiat.

## TARINAN SELVITTÄMINEN

Valitaan neljä leikkijää, jotka poistuvat huoneesta. Leikinhjaaja lukee jonkin lyhyen tarinan huoneeseen jääneille. Ensimmäinen leikkijä kutsutaan sisään ja leikinhjaaja esittää tarinan käyttämättä puhetta. Leikkijä esittää vuorostaan oman tulkinsa tarinasta ilman puhetta seuraavalle. Esitykset jatkuvat, ja lopuksi verrataan viimeistä tarinaa ensimmäiseen. Leikinhjaaja esittää ja lukee tarinan uudestaan kaikille.

## TOIVEPIIRI

Leikkijät seisovat piirissä, käsi kädessä. Jokainen toivoo vuorollaan jotain itselle tärkeää asiaa hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta.

## TÄTÄ NEUVOA TARVITSEN KUN...

Jokaiselle jaetaan tyhjiä paperilappuja, joihin he kirjoittavat yhden neuvon jokaiselle lapulle. Laput pannaan astiaan tms. paikkaan. Joku aloittaa ja sanoo: "Tätä neuvoa tarvitsen kun... (esim. aloitan koulun, tiskaan) ja nostaa lapun ja lukee neuvon ääneen. Jatketaan samalla tavalla lappuja kierrättäen.

## RUNO PIIRTÄEN

Tämä touhu kannustaa luovaan kirjoittamiseen. Piirtäkää paperille viisi asiaa, joista olisi mukava runoilla. Keksikää kuvista runo. Aikuiset voivat toimia lasten kirjureina.

## YHTEISPIIRROS JA TARINA

Levittäkää mahdollisimman iso paperi lattialle tai suurelle pöydälle ja luokaa yhteinen piirustus. Sopikaa yhteinen teema. Merenalainen maailma, eläintarha, avaruus, kukkaketo tai metsä. Mitä vain! Entä millainen tarina piirroksista syntyy? Jatkakaa tarinaa vuorotellen.

- Olipa kerran...
- Joka päivä...
- Kunnes eräänä päivänä...
- Siitä johtuen...
- Kunnes viimein...
- Sen päivän jälkeen...

81

82



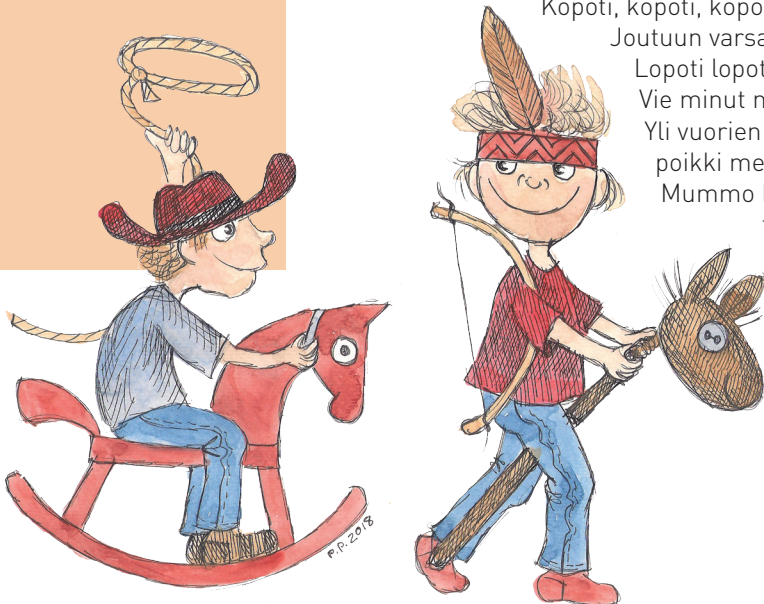
# Laulu- LEIKKEJÄ

Erilaiset loru- ja laululeikit tukevat lapsen kielen ja muistin kehitystä. Kun samoja loruja ja lauluja toistetaan usein, hän oppii muistamaan ja odottamaan tiettyjä kohtia sekä yhdistämään sanat ja erilaiset toiminnot toisiinsa. Lapsuuden laululeikeistä jää myös muistoja, joita voi palauttaa mieleen vielä vanhanakin, vuosikymmenien jälkeen.

## HOPOTI HOPOTI

Hopoti hopoti, hopoti hoi. Varsa hypäten hirtuu.  
Lopoti, lopoti, lopoti loi. Voita Valpuri kirnuu.  
Voin minä voitelen leivällein, leivän vien minä varsallein.  
Sitten ei varsani pelkää, hei, jopa pääsin mä selkään!

Kopoti, kopoti, kopoti koi.  
Joutuun varsani, juokse.  
Lopoti lopoti lopoti loi.  
Vie minut mummoni luokse.  
Yli vuorien harpataan,  
poikki merien kahlataan.  
Mummo kakkuja paistaa –  
tekisi mieleni  
maistaa!



## KANOOTTILAULU

Kanootin kapean, vesille työnsin,  
seuraan nyt majavaa vaeltavaa.

Kanootin korean kaisloihin soudan,  
hauen ja säynävän saaliiksi saan.

Kultaa ja hopeaa melassa päily,  
muistoissa melojan säilyy se ain.

## HARAKKA HUTTUA KEITTÄÄ

Harakka huttua keittää  
(Pyöritä sormea lapsen kämmenessä)  
Hännällensä hämmentää  
(Jatka laajempaa pyöritystä)  
Antaa tälle pojalle, antaa tälle pojalle...  
(Syötä huttua lapsen sormille vuorotellen)  
Yhdelle ei annakaan!  
(Kosketa nopeasti sormea)  
Vie viimeisen kotipesänsä!  
(Kutita kainalosta)

## KARHU NUKKUU

Tämä leikki vaatii tilaa liikkuu. Yksi osallistujista valitaan karhuksi. Karhu peitetään peitolla tai huivilla tms. Peitetty karhu on piirin keskellä. Muut kiertävät ketjuna nukkuvaa karhua laulaen tai lausuen:

Karhu nukkuu, Karhu nukkuu talvipesässensä.  
Ei ole varaa kellään, näin sitä leikitellään.  
Karhu nukkuu, Karhu nukkuu, eipäs nukukaan!

Kun laulu loppuu, karhu herää peiton alta ja yrittää ottaa leikkijöitä kiinni. Se, kenet hän saa kiinni ensimmäisenä, jää seuraavaksi karhuksi.



87

## KEHRÄTKÄÄMME SILKKILANKAA

Kehrätkäämme silkkilankaa  
hienompaa kuin hiuskarva,  
Liisasta vähän väärällistä,  
käärällistä, käännä itses ympäri.

Täss' on vähän väärin tehty,  
takapuol' on eteen kääty.  
Kaikista vähän väärällistä,  
käärällistä, käännä itses ympäri.

*Pyöritään piirissä käsi kädessä. Käännyttään selkä  
piirin keskelle päin, kun oma nimi mainitaan.  
Toisessa säkeistössä pyöritään piirissä käsi kädessä.  
Kun lauletaan 'kaikista', kaikki kääntyvät joko  
kasvot tai selkä piirin keskelle.*

## KUUSANKOSKEN PARTAHALLA

Kuusankosken partahalla, kiekumarallallei  
oli pieni vesimylly, kiekumarallallei  
Hei kiekumaralla, kiekumaralla, kiekumarallallei  
oli pieni vesimylly, kiekumarallallei!

Aina siinä myllyssä jauhot riittää, kiekumarallallei  
kun yhdestä pussista toiseen pussiin, kiekumarallallei  
Hei kiekumaralla, kiekumaralla, kiekumarallallei  
kun yhdestä pussista toiseen pussiin, kiekumarallallei!

Mylläri jauhaa myllyssänsä, kiekumarallallei  
kalikalla tuuppii jyviä tuuttiin, kiekumarallallei  
Hei kiekumaralla, kiekumaralla, kiekumarallallei  
kalikalla tuuppii jyviä tuuttiin, kiekumarallallei!

Jos tää laulu on liian lyhyt, kiekumarallallei  
niin lauletaan se vielä kerran, kiekumarallallei  
Hei kiekumaralla, kiekumaralla, kiekumarallallei  
niin lauletaan se vielä kerran, kiekumarallallei!

## KÖRÖ KÖRÖ KIRKKOON

Körö körö kirkkoon, papin muorin penkkiin.  
Ruskealla ruunalla, valkealla varsalla,  
kolipäällä koiralla, kirjavalla kissalla.  
Ups! Oli iso kivi tiellä!

## METROLLA MUMMOLAAN

*Hannele Huovin loru*

Limpsin, lampsin jalkapatikalla, patikalla juu  
*(pidä vauva sylissä ja nostele hänen polviaan vuorotellen)*

Köröttelen, köröttelen kympin ratikalla, ratikalla juu  
*(köröttele vauva sylissä nostamalla  
hänen polviaan yhtä aikaa).*

Soitan kelloa  
*(paina sormella vauvaa nenästä)*

Painan nappia  
*(paina sormella vauvaa mahasta)*

Tällä pysäkillä pois  
*(nosta vauvan kädet ylös)*

Liukuportaita mettoon  
*(liu'uta vauva jalkoja pitkin jalkapöydän päälle)*

ja metrolla mummolaan!  
*(nostele vauvan jalkateriä ylös alas,  
niin että vauva vähän nousee ja laskee).*

## ONKO KOIRA KOTONA?

Kaksi leikkijää laittaa kätensä vastakkain,  
sormenpäät yhdessä, sormet harallaan,  
jolloin muodostuu neljä koloa.

Toinen työntää yhden sormensa ensin pikkurillin ja  
nimettömän väliin ja kysyy: "Onko koira kotona?"  
Toinen vastaa "Miesten kanssa mettällä."

Seuraavasta kolosta kysytään "Onko koira kotona?",  
toinen vastaa "Naisten kanssa navetas."

Seuraavasta kolosta kysytään "Onko koira kotona?",  
toinen vastaa "Pöyän alla luita syömäs".

Peukalon ja etusormen välistä kysytään  
"Saako tästä kaivosta hevosta juottaa?"  
Toinen vastaa "Saa, jos ei koira pure!".

Kysyjän on reagoitava nopeasti vetämällä sormensa  
pois ennen kuin "koira puree" eli toisen leikkijän  
peukalot ja etusormet tarttuvat hänen sormeensa.

90

91



## ORAVAN PESÄ

Kas kuusen latvassa oksien alla,  
on pesä pienoinen oravalla.  
Sen poikaset siinä ne leikkiä lyö,  
ja pikkuhampahin siementä syö.

*Tehdään käsillä kuusi, tehdään käsistä pesä,  
juostaan sormilla pitkin käsivartta, nakeretaan käpyä.*

On siinä vihreä, vilpoinen katto  
ja naavoista lämpöinen lattiamatto.  
Ja pikkuruikkuiset ikkunat,  
ja vuoteena sammalet vihannat.

*Kädet eteen ylös pyöreäksi katoksi,  
painellaan käsillä kuin pehmeää lattiaa,  
sormet yhteen ikkunaksi,  
josta kurkistellaan,  
keinutellaan käsiä kehtona.*

Kun talven tuulet  
ne metsässä laukkaa  
ja lumet ne lentää  
ja pakkaneen paukkaa,  
niin oravan pesässä  
pienoinen pää  
se ikkunan reiästä pilkistää.

*Heilutetaan käsiä  
puolelta toiselle, tehdään  
sormilla lumisadetta,  
taputetaan käsiä yhteen,  
tehdään sormista ikkuna,  
josta kurkistellaan.*

Ja kuusonen tuutivi tullessa ehtoon  
siell' oravan poikaset  
tuttuhun kehtoon.  
Ja elämä heillä on herttaisa,  
kun kuusen latvassa keinua saa.

*Käsivarret yhdessä keinutellaan.*



## PIENET SAMMAKOT

∴ Pienet sammakot, pienet sammakot,  
ne lystikkäitä on ∴  
∴ Ei korvia, ei korvia  
ei häntää laisinkaan ∴

∴ Pupujussikat, pupujussikat,  
ne lystikkäitä on ∴  
∴ Pitkät korvat on, pitkät korvat on  
ja hännäntypykkä ∴

## PIIPPOLAN VAARI

Piippolan vaarilla oli talo, hiiala hiiala hei!  
Vaari se hoiteli lampaitansa, hiiala hiiala hei!  
Mää-mää siellä, ja mää-mää täällä.  
Siellä mää, täällä mää, joka puolel mää-mää.  
Piippolan vaarilla oli talo, hiiala hiiala hei!

Piippolan vaarilla oli talo, hiiala hiiala hei!  
Vaari se hoiteli porsaitansa, hiiala hiiala hei!  
Nöf-nöf siellä, ja nöf-nöf täällä.  
Siellä nöf, täällä nöf,  
joka puolel nöf-nöf.  
Piippolan vaarilla oli talo,  
hiiala hiiala hei!

Piippolan vaarilla oli talo,  
hiiala hiiala hei!  
Vaari se hoiteli kissojansa,  
hiiala hiiala hei!  
Miau-miau siellä,  
ja miau-miau täällä.  
Siellä miau, täällä miau,  
joka puolel miau-miau.  
Piippolan vaarilla oli talo,  
hiiala hiiala hei!

*Jatka laulua vaihtamalla eläintä ja eläimen  
ääntä, esimerkiksi ankka, hevonen ja koira.*



# Luonto- LEIKKEJÄ

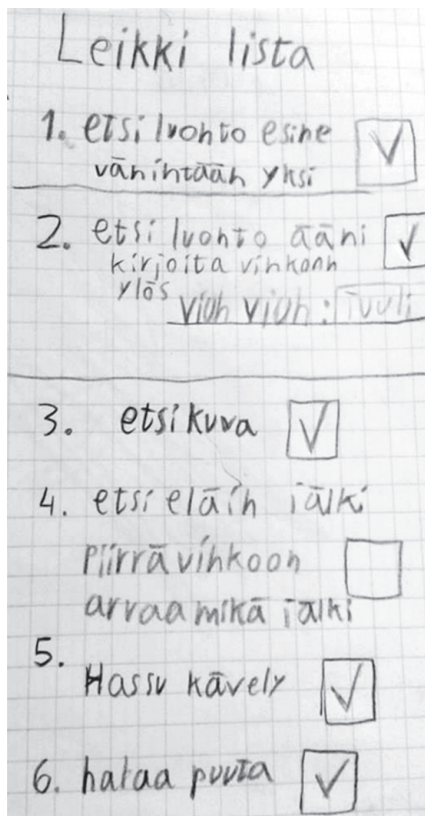
*Parhaimmassa tapauksessa luontoretki yhdistää liikkumisen, leikin ja taiteen!*

## RETKI LÄHI- LUONNOSSA

- Etsi luontoesine
- Kuuntele luontoääni
- Tee sormistasi kamera ja ota luontokuvia
- Etsi eläinten jälkiä
- Kävele takaperin
- Halaa puita

## MAATAIDE

Maataide on luontoon tehty taideteos. Lähde kävelylle luontoon. Katsele ympäristöä ja poimi kuljeskellessasi mielenkiintoista materiaalia mukaasi. Kokoa keräämästäsi materiaalista teos paikkaan, johon se mielestäsi sopii. Tee teos luontoa kunnioittaen.



## KUKKIEN PRÄSSÄYS

Kerätkää kukkia ja lehtiä. Asetelkaa ne talous- tai sanomalehtipapereiden väliin kirjapinon alle kuivumaan. Kuivuneista kukista voi askarrella esimerkiksi kortteja liimaamalla ne yleisliimalla korttipohjille. Samalla voidaan opetella kasvien nimiä.

## VOIKUKKATAIDETTA

Voikukka-aikaan voitte kerätä kimppuja ja punoa seppeleitä. Voikukilla voi kuitenkin myös värjätä. Pakatkaa kynät ja paperit matkaan ja suunnatkaa pihalle, jolta löytyy voikukkia. Piirtäkää papereille tusseilla suuria kukkia ja värjätäkää ne keltaisiksi hieromalla voikukkia paperiin.

## VÄRIKOLLAASI

Lähtekää ruskaretkelle. Kerätkää maasta kauneimman värisiä lehtiä, kiviä ja keppejä. Askarrelkaa pihan aarteista sisällä värikollaaseja.



97

98

99

# 100

## 100/100

Leikkipiirroksat on tehnyt taiteilija **Päivi Pöyhölä** Lappeenrannasta. Kuvitustöiden ohella Päivi on toiminut lukuisten Etelä-Karjalassa ja Kymenlaaksossa nähtyjen teatteriesitysten skenografina.

Luonto ja kasvit ovat hänelle tärkeitä. Piirroksen työn mukaisesti Päivi on pienestä pitäen ollut kukkien keräilijä. Kukkien katseleminen, keräily ja silmää ilahduttaviksi kimpuiksi sommittelu on mieluisaa ja mieltä rauhoittavaa puuhaa.

*"Pidän kaikista kasveista, niin pienistä kukista kuin suurista puista, sammaleisista kivistä, neulasten peittämistä poluista. Piirrän ja maalaan luontoaiheita mielelläni, valon ja varjon leikki lehdistössä saa tutuimmankin pihapensaikon muuttumaan jännittäviksi tunneleiksi ja tunnelmallisiksi palatseiksi, joissa peikot ja menninkäiset pilleskelevät ja keijut kikattelevat."*

Leikit koonnut **Piia Kleimola** on Kouvolasta. Taustaltaan Piia on teatteritoimija ja valtakunnallisen Koko Suomi leikkii – hankkeen MLL Kaakkois-Suomen piirin leikkilähetti. Nykyisin Piia toimii Eloa ja iloa kehittämistehtävän parissa.

Piian mielestä leikin käsite on laaja. Aikuisten leikki on monta kertaa naamioitu harrastukseksi. Harrastajateatteri on tästä loistava esimerkki. Leikki kuuluu kaikenikäisille.

*"Suosittelen kaikille heittäytymistä leikkiin ilman epäonnistumisen tai noloistumisen pelkoa. Maailmaa on hyvä katsoa joskus vähän ylösalaisin. Leikki on tila, jossa kaikki on mahdollista!"*

Päivin ja Piian mielestä kulttuurityön pohja on leikki ja leikkisyys. Leikki numero 100 kysyy, mikä on Sinun lempileikkisi? Mikä Sinulle on leikkiä?

---

---

---

---

---

---

---

---



100 leikkiä on Mannerheimin Lastensuojeluliiton Kaakkois-Suomen piirin ja Eloa ja iloa Kaakkois-Suomeen eli alueellisen kulttuurin kehittämistehtävän yhteistyö. 100 leikkiä -julkaisua on tuettu Kouvola kaupungin Suomi 100 -juhlavuoden avustuksella (2017). 100 leikkiä -julkaisu on ladattavissa molempien taustatahojen nettisivuilta.

**kaakkois-suomenpiiri.mll.fi**  
**xamk.fi/eloajailoa**

Mannerheimin Lastensuojeluliiton Kaakkois-Suomen piirin tarkoituksena on edistää lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvointia, lisätä lapsuuden arvostusta ja näkyvyyttä yhteiskunnassa sekä tuoda lapsen näkökulmaa päätöksentekoon. MLL Kaakkois-Suomen piiri ry on yksi MLL:n kymmenestä aluejärjestöstä. MLL:n Kaakkois-Suomen piiri toimii Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan alueella. MLL:n Kaakkois-Suomen piirissä on 34 paikallisyhdistystä; Kymenlaaksossa 18 ja Etelä-Karjalassa 16. Jäseniä paikallisyhdistyksissä on lähes 4 600. (Tilanne 2020)

*Christa Carpelan, toiminnanjohtaja*  
*p. 050 406 3763, christa.carpelan@mll.fi*

Eloa ja iloa Kaakkois-Suomeen eli kulttuurista hyvinvointia kuntalaisille on OKM-rahoitteinen, alueellinen kehittämistehtävä Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan kunnissa. Kehittämistehtävä toteutuu kahden vuoden aikana ajalla 1.1.2020–31.12.2021. Pää tavoite on kehittää luovan alan, taiteen ja kulttuurin yhteistoimintaa ja toimintamalleja, jotta kuntalaisille tuotettavat kulttuuripalvelut ja muu toiminta vahvistavat asukkaiden hyvinvointia, terveyttä ja

osallisuutta. Toiminta perustuu keväällä 2019 uudistettuun kuntien kulttuurilakiin. Kehittämistehtävän toteutus Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk yhdessä LAB-ammattikorkeakoulun kanssa.

*Piia Kleimola, projektipäällikkö*  
*p. 050 305 9392, piia.kleimola@xamk.fi*

## XAMK INSPIROI 23

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Kouvola 2020

Paino: UnitedPrint

ISBN: 978-952-344-265-8 (nid.)

ISBN: 978-952-344-266-5 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (nid.)

ISSN: 2489-6764 (PDF)

Leikkien kasa: **Piia Kleimola**

Piirroksat: **Päivi Pöyhölä**

Graafinen suunnittelu ja taitto sekä paperikirppuohjeen kuvitus:  
**Silva Kärpänoja**, Taikasipuli

Kiitos! MLL Kaakkois-Suomen piirin sekä Eloa iloa kehittämistehtävän työryhmä, CreativeKaiku Virve ja Jari Niiranen, Tom Horstio.

## LISÄÄ LEIKIN ILOA

- [leikkipankki.fi](#)
- [perinneleikit.fi](#)
- [ryhmarenki.fi](#)

#mllkaakkoissuomenpiiri  
#kaakonäipätjaiskät #yhesleikkien  
#eloailoa #xamk #luovaxamk  
#labfinland #okmfi





100LEIKKIÄ100LEIKKIÄ100leikkiä10  
 Oleikkiä100leikkiä100leikkiä100lei  
 kkiä100leikkiä100leikkiä100leikki  
 ä100leikkiä100leikkiä100leikkiä100  
 leikkiä100leikkiä100leikkiä100le  
 ikkiä100leikkiä100LEIKKIÄ100LEIKK  
 IÄ100leikkiä100leikkiä100leikkiä  
 100leikkiä100leikkiä100leikkiä100  
 leikkiä100leikkiä100leikkiä100leikk  
 iä100leikkiä100leikkiä100leikkiä100  
 leikk100leikkiä100leikkiä100leikk  
 KIÄ100leikkiä100leikkiä100leikk  
 ä100leikkiä100leikkiä100leikk  
 le100leikkiä100leikkiä100leikk  
 ki100leikkiä100leikkiä100leikk  
 eikk100leikkiä100leikkiä100leikk



XAMK  
INSPIROI

kkiä100LEIKKIÄ100LEIKK  
 IÄ100leikkiä100leikkiä