

LEIKKI



Leikitään yhdessä

- head
- hands
- heart
- health





Julkaisija: Suomen 4H-liitto
Toimitus: Virpi Skippari
Teksti: Laura Salmi
Kuvat: Hanna Vainio
Taitto: Tiina Rinne

Leikitään yhdessä

Leikkisä tervehdys Sinulle 4H-leikkioppaan käyttäjä!

Tähän oppaaseen on koottu erilaisia leikkejä 4H-harrastajien käyttöön. Leikit on suunniteltu toteutettavaksi kerhoissa, leireillä tai erilaisissa tapahtumissa. Oppaaseen on valittu niin vanhoja, muokattuja kuin uusiakin leikkejä. Tutustu leikkeihin ja kokeile, mitkä sopivat parhaiten Sinun kerhoosi. Käytä myös mielikuvitustasi ja keksi itse uusia suosikkileikkejä.

Leikit on jaoteltu seuraavasti:

Höyryt ulos –osiossa on energisiä ja liikunnallisia leikkejä. Niitä voi käyttää uusissa tilanteissa, jossa leikkijöitä vaivaa vielä pieni jännitys ja ryhmässä on ylimääräistä kuhinaa. Kun höyryt on päästetty ulos, on paljon helpompaa keskittyä päivän muihin aiheisiin.

Yhtä köyttä –leikit ovat ryhmäytymistä helpottavia, yhteishenkeä ja suvaitsevaisuutta lisääviä ryhmäleikkejä.

Reilu Peli –osiossa on erilaisia viestejä ja pientä kisailua sisältäviä leikkejä ja pelejä.

Tarkkana kuin porkkana! –leikit vaativat ja harjoittavat keskittymistä ja tarkkaavaisuutta. Saman otsikon alta löytyvät myös hiljaisuutta ja rentoutumista korostavat leikit.

Mitä leikki on?

Vanhan sanonnan mukaan leikki on lapsen työtä. Monien tutkijoiden mukaan se pitää hyvin paikkansa. Leikkiminen eroaa muusta puuhastelusta ja touhuamisesta siten, että siihen liittyy tavoitteita ja päämääriä. Leikki on oikean elämän opettelua. Leikkijä harjaantuu leikin kautta useilla eri tasoilla niin psyykkisesti, fyysisesti kuin sosiaalisestikin. Leikin tarkoitus on tuottaa iloa ja mielihyvää leikkijälle. Parhaimmillaan leikki avartaa ajattelua, auttaa solmimaan uusia ystävyyssuhteita ja opettaa jokaista olemaan oma itsensä.

Miksi leikkiminen 4H-toiminnassa on tärkeää?

Leikki kasvattaa hyvää yhteishenkeä ja sosiaalisuutta. Samalla ohjaaja saa hyvän kontaktin ohjattaviinsa ja oppii tuntemaan heitä. Leikin avulla on helppo tutustua ja purkaa energiaa ennen kerhon muita touhuja. Tästä syystä leikki on erinomainen tapa aloittaa kerhotuokioita. Muokkaamalla leikkejä päivän teemaan sopiviksi saadaan kerhokerrasta ehyt ja mielenkiintoinen kokonaisuus. Leikissä ihminen paljastaa oman itsensä ja erilaiset roolit unohtuvat. Tämä pätee niin lapsiin kuin aikuisiinkin.

Hyvä leikki 4H-toiminnassa:

- on virkistävä ja hauska.
- opettaa jotain uutta tai antaa uusia oivalluksia.
- opettaa toimimaan yhdessä toisten kanssa.
- poistaa ujoutta ja turhaa jäykistelyä.
- vapauttaa ilmapiiriä.
- lisää itsetuntemusta ja antaa onnistumisen kokemuksia.
- kasvattaa itseluottamusta.
- poistaa riehakkuutta hyväksyttävällä tavalla.
- on turvallinen ja suunniteltu tukemaan muuta 4H-toimintaa.

Lyhytkurssi leikkien ohjaajalle

- Suunnittele tuokio etukäteen hyvin ja valitse tilanteeseen sopiva leikki.
- Kokeile leikkiä aina ensin itse.
- Innostu itse leikkiin – esimerkkinä innostaa muitakin!
- Sinä johdat leikkiä, ei kukaan muu.
- Selitä leikin säännöt selkeästi ja hitaasti. Tarkista ohjeiden jaon jälkeen ovatko kaikki ymmärtäneet, mitä pitää tehdä ja miksi.
- Ole tasapuolinen ja huolehdi, että kaikki noudattavat sääntöjä.
- Valvo leikkiä ja huolehdi leikkijöiden turvallisuudesta.
- Lopeta leikki ennen kuin se alkaa käydä tylsäksi.
- Merkitse uudet leikit muistiin ja jaa kokemuksiasi.
- Käytä leikkejä rohkeasti niin lasten, nuorten kuin aikuistenkin kanssa!

Höyryt ulos

Tikat ja Varikset

Ryhmän koko: 8 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: -

Ryhmä jaetaan kahteen osaan: tikoiksi ja variksiksi. Joukkueet asetuvat vastakkain rajatulle kentälle. Varikset seisovat tikkojen pesän edessä ja päinvastoin. Ohjaaja esittää väittämiä. Väittämät on hyvä yhdistää illan muuhun aiheeseen (leipominen, puutyöt, marjat, liikunta, askartelu...). Kun ohjaaja esittää toden väittämän (esim. pullien päälle voidellaan kananmunaa), tikat alkavat jahdata variksia, jotka yrittävät päästä pesäänsä turvaan. Jos jahtaaja koskettaa, kiinnijäänyt jää seisomaan kädet pään päällä. Oma joukkueoveri voi pelastaa kosketuksella selkään. Ohjaaja katsoo kellosta puoli minuuttia ja huutaa seis, jolloin kaikki pysähtyvät paikoilleen. Ohjaaja esittää uuden väitteen. Kun ohjaaja esittää epätoden väitteen eli valheen (esim. ruohonleikkuri tankataan hiekalla), alkavat varikset puolestaan jahdata tikkoja, jotka yrittävät omaan pesäänsä. Näin leikkiä jatketaan, kunnes jompikumpi joukkue on päässyt pesäänsä. Pesästä saa irrottautua pelastamaan joukkueovereita.

Hyvä muistisääntö leikkijöille on "Valheesta varikset jahtaavat ja todesta tikat jahtaavat!".

Minuun ei saa koskea

Ryhmän koko: 4 - 12

Kohderyhmä: kaikenikäiset

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: -

Seistään huoneessa tai ulkona rajatulla alueella. Jokaisella on hyvin tilaa. Leikin ainoat säännöt



ovat: Kehenkään ei saa koskea ja ohjaaja on toltava. Lähdetään liikkumaan tilassa ohjaajan ohjeiden mukaisesti: varpailla, käsivarret ojennettuna, takaperin kävelynä, kädet pään päällä, nelin kontin, polvet koulussa, kantapäillä, kädet polvissa, kädet nilkoissa... Tärkeintä on, että liikkuesssa ei saa osua toisiin. Leikkiä voidaan vaikeuttaa tilaa pienentämällä. Jännittävän muunnoksen saa aikaan kun yhden leikkijän silmät sidotaan ja hän on "sähköjänis". Oman koskemattomuuden lisäksi leikissä on tällöin vielä varottava sähköjäniksen osumia.

Sadetanssi

Ryhmän koko: 4 - 10

Kohderyhmä: 6 - 15 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: jokaiselle yksi sanomalehti, musiikkia

Jokaiselle leikkijälle annetaan sanomalehti. Lehti taitetaan A4 kokoon ja istutaan lähekkäin lehti-

en päälle. Valitaan kolme hyppien eteenpäin liikkuva eläintä (lapset keksivät usein tosi hauskoja), esimerkiksi kauris, sammakko, jänis. Sanomalehdet ovat saarekkeitä, joilla hyppyläimet liikkuvat rankkasateen aikana. Musiikin soidessa joku ottaa eläimen hahmon ja toiset matkivat. Leikissä on hyppimisen lisäksi hyvin tärkeää tarkkailla muita. Kun joku vaihtaa toiseen eläimen rooliin, toisten on matkittava. Pienten kanssa ohjaaja voi sanoa mikä eläin milloinkin ollaan, ettei tule turhaa hämminkiä.

Hyttynen/Heinäsiirkka - Hamsteri - Hevonen - Homo Sapiens

Ryhmän koko: 4 - 16

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: paperilappuja, joihin on kirjoitettu heinäsiirkka tai hyttynen

Ohjaaja kirjoittaa hyttysiä ja heinäsiirkkoja valmiiksi paperille ja antaa jokaisen nostaa yhden. Jokainen alkaa äännellä ja esittää omaa hahmoaan ja ohjaajan käskystä lähdetään etsimään ystävää itselleen. Kun samaa lajia olevat kohtaavat he käyvät "kivi, paperi, sakset" – taistelun* ja voittaja nousee uuteen lajiryhmään; hamsteriksi. Toinen jatkaa etsintää. Pelistä pääsee pois kun pääsee muodonmuutosten kautta ravintoketjun huipulle, ihmiseksi (homo sapiens). * Yhdessä lasketaan kolmeen käsi selän takana ja valitaan joku seuraavista: käsi nyrkissä = kivi, kämmen auki = paperi, etu- ja keskisormi esillä = sakset Kivi voittaa (tly-syttää) sakset. Sakset voittavat (leikkaavat) paperin. Paperi voittaa (piilottaa alleen) kiven.

Kananlento

Ryhmän koko: 4 -

Kohderyhmä: 6 - 9 v.

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: -

Istutaan piirissä. Keskellä olija tai ohjaaja sanoo eläinten nimiä. Jos sanottu eläin osaa lentää

(esim. naakka, sudenkorento, leppäkerttu) nousee ylös. Lentokyvottomän eläimen kohdalla mennään maahan mahalleen (esim. hirvi, strutsi, lintukoira). Leikkiä voidaan leikkiä myös pudotuspelinä (virheen tehnyt putoaa pois).

Lappujen haku

Ryhmän koko: 2 -

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 15 - 60 min

Tarvikkeet: paljon pieniä paperilappuja, joihin piirretty erilaisia kuvia

Tämä leikki on erityisen hauska sitoa johonkin teemaan; esimerkiksi vuodenaikaan, juhlapyyhiin, tapahtumiin ym. Myös piha- ja siivoustalkoista saa paljon hauskemmat tämän leikin avulla. Ohjaaja on piilottanut tietyille rajatulle alueelle maastossa (tai rakennuksessa) pieniä lappuja, joihin hän on piirtänyt tietyjä koodeja (esim. kukka, pallo, rasti ym.) Leikin alkaessa jokainen leikkijä lähtee etsimään alueelta lappuja. Löydettyään yhden koodilapun hän palaa lähtöpaikalle, jossa ohjaaja kertoo, mitä koodilapulla saa tai mitä joutuu tekemään. Tehtävä voi olla arvoituksen ratkaiseminen tai jonkin työn suoritus. Koodilapulla voi saada myös palkinnon, vaikkapa herkkupalan. Tehtyään koodilapun tehtävän, leikkijä lähtee etsimään uutta lappua. Leikkijä saa tuoda lähtöpaikalle vain yhden lapun kerrallaan.

SEIS!

Ryhmän koko: 3 - 15

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: -

Tällä leikillä saadaan ryhmä liikkeelle ja höyryt ulos. Tarkoitus on reagoida mahdollisimman pian. Sovitaan äänimerkit, joilla pysähdytään (esim. seis!) ja joilla jatketaan liikkumista (esim. taputus). Ryhmä lähtee liikkumaan vapaasti tilassa kävellen tai juosten ja ohjaaja antaa käskyjä toimia. Leikkiä voidaan vaikeuttaa sopimalla muitakin toimintoja (yksi taputus merkitsee hidasta kävelyä, kaksi

taputusta merkitsee juoksua) ja harhauttamalla leikkijöitä ”väärillä” äänimerkeillä. Leikkiä voidaan pelata myös pudotusleikkinä, jolloin väärin toiminut putoaa pois.

Ambulanssihippa

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: 6 - 12 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: paksu patja keskelle lattiaa

Leikkialueen keskelle laitetaan paksu patja, joka on ambulanssi. Leikitään hippaa tavallisesti, mutta kun hippa osuu, niin kiinnisaatu kaatuu haavoittuneena maahan. Muut voivat pelastaa hänet tarttumalla jaloista ja käsistä kiinni ja kantamalla hänet ambulanssiin (silloin pelastajat ovat turvasa eikä hippa saa ottaa kiinni). Ambulanssiin ei saa jäädä makaamaan vaan sieltä on lähdettävä heti juoksemaan.

Kissa ja hiiri

Ryhmän koko: parillinen määrä

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: -

Leikkijät ovat pareittain kyykyssä eri puolilla leikkitilaa. Yksi leikkijöistä on kissa ja yksi on hiiri. Kissa ajaa hiirtä takaa. Kun hiiri menee kyykyyn jonkun parin viereen, parista ulommainen muuttuu uudeksi hiireksi. Jos kissa saa hiiren kiinni, osat vaihtuvat.

Koditon

Ryhmän koko: 5 - 15

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: tuolit tai tyynyt

Leikkijöillä on jokaisella oma istuin (tyyny kelpaa hyvin) ja hän asettaa istuimen eli kotikolonsa valitsemaansa paikkaan leikkitalassa. Yksi leikkijä jää kodittomaksi. Asuntokauppaa käydään kahden

leikkijän välillä silmäniskuilla. Otetaan katsekon-takti toiseen leikkijään ja kun molemmat iskevät silmää, voidaan paikkoja vaihtaa. Leikin tarkoituksena on vaihtaa asuntoja tiuhaan tahtiin. Kotikolon ollessa tyhjänä koditon voi vallata asunnon.

Jos Sinulla on harrastuksena 4H, niin liiku

Ryhmän koko: 10 - 20

Kohderyhmä: 9 - 15 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: tuolit leikkijöille

Kaikki paitsi yksi leikkijä istuvat piirissä tuoleilla. Keskellä olija keksii jonkun ”Jos Sinulla on...” -alkuisen lauseen, esim. ”Jos Sinulla on hevonen, niin liiku”. Ne piirissä istujat, joita asia koskettaa pongahtavat ylös ja yrittävät vaihtaa istuinta. Omalle paikalle ei saa palata. Joku jää keskelle ja keksii uuden asian.

Päätön perämies

Ryhmän koko: 5 - 20

Kohderyhmä: 6 - 10 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: penkki, josta ei irtoa tikkuja

Leikkijät istuvat hajareisin penkillä peräkkäin. Etummainen liukuu eteenpäin penkin päähän, nousee ylös ja juoksee penkin takapäähän. Koko rivistö liikkuu eteenpäin, niin että takapäähän tulee tilaa. Seuraava ei saa lähteä, ennen kuin taakse istunut on huutanut ”päätön perämies”. Leikissä on tarkoitus liikkua koko ajan. Jos leikkijöitä on paljon, voidaan päätön perämies leikkiä kilpailuna, jossa kaksi joukkuetta kilpailevat, kumman jono menee nopeammin läpi.

Yhtä köyttä

Ovi

Ryhmän koko: 6 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: n. 15 min

Tarvikkeet: side silmiä varten

Leikkijät seisovat käsikädessä piirissä. Ei puhuta. Yhdestä kohtaa piiri on avoin. Siinä on ns. ovi. Piirin keskellä on yksi henkilö silmät sidottuna. Häntä pyöräytetään paikallaan hämähäksiksi muutaman kerran. Hänen on etsittävä tie ulos piiristä kosketusten avulla. Päästyään ulos leikkijä sitoo siteen haluamansa jatkajan silmille. Oven paikkaa vaihdetaan ja leikki jatkuu niin kauan, että kaikki ovat päässeet keskelle.

Monenlaisia ihmisiä

Ryhmän koko: 10 - 20

Kohderyhmä: kaikenikäiset

Kesto: 10 - 15 min

Tarvikkeet: mahdollisesti musiikkia

Ohjaaja lukee seuraavan kertomuksen ja näyttää esimerkkiä kuinka toimitaan. ”4H-toiminnassa on mukana hyvin monenlaisia ihmisiä. Se onkin yksi suurimmista rikkauksistamme. Kunnioittamalla muita sellaisina kuin he ovat saat itsekin olla aivan oma itsesi. Juuri siksi sinusta pidetään.

On olemassa monenlaisia 4H:laisia. Toiset ovat pitkiä (seistään varpaillaan, kädet ylhäällä) tai erikoisen pitkiä (nostetaan käsiä vieläkin ylemmäksi). Toiset 4H:laiset ovat vasta pieniä (mennään kyykkyy) ja kasvavat pikkuhiljaa (hitaaseen tahtiin nousemaan oman kokoon).

4H:laiset ovat yleensä luonteeltaan hyvin iloisia (hymyilläään liioitellusti, niin että posket venyvät), mutta kuten ihmisen luonteeseen kuuluu, jotkin asiat ottavat 4H:laistakin päähän (rypistetään kas-



vot mahdollisimman kurttuun).

4H:ssa reipas elämänote on yhteinen nimittäjä. Hyvässä kunnossa pysyminen edellyttää iloista mieltä ja reippailua (reipasta liikettä, haaraperushyppyjä kädet mukana, ainakin puoli minuuttia).

4H:ssa voit tehdä monenlaisia asioita yhdessä. Mitä sinä olet tehnyt 4H:ssa? (Jokainen leikkijä saa sanoa yhden asian – saadaan pulssi tasaantumaan.)

Jotkut ihmiset ovat rauhallisia (liikutetaan käsiä hyvin rauhallisesti vartalon sivulla) ja toiset taas levottomia kuin tuuliviirit (vaihdetaan raivokkaan huitomiseen).

Toiset 4H:laiset ovat kiinnostuneita hevosista (naksutellaan kieltä kavioiden tyyliin), toiset koirista (haukutaan) ja toiset taas traktoreista (päristellään). Joku on kiinnostunut tapaamaan uusia ihmisiä 4H-toiminnassa (lähdetään kättelemään ihmisiä ja tervehditään).

4H-toiminnassa leireillä on tärkeä sijansa. Vilkkaan leirielämän keskellä lepo on hyväksi kaikille (lysähdetään lattialle makaamaan). Joskus kuunnellaan myös hiljaisuutta (ihan hiljaista tai mahdollisesti jotakin tunnelmallista musiikkia noin puoli minuuttia).

Jokainen siis voi olla 4H:lainen ihan omana itsenään. Tervetuloa kerhoon tänäänkin.”

Muistipeli

Ryhmän koko: 2 - 10

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: jokaista leikkijää kohti 6 pientä korttia ja kyniä

Leikkijöille jaetaan kuusi korttia, joihin kukin kirjoittaa tietoja itsestään. Ensimmäiseen korttiin kirjoitetaan etunimi, toiseen sukunimi, kolmannen lempinimi, neljänteen rakkain harrastus, viidenteen lempieläin, kuudenteen lause jos olisin työkalu, niin olisin.... Kortit laitetaan nurinpäin pöydälle muistipelin tapaan. Peli alkaa sillä että ensimmäinen pelaaja avaa kaksi korttia. Mikäli kortin asiat kuuluvat samalle henkilölle nostaja saa kortit itselleen. Voittajaksi selviytyy se henkilö, jolla on eniten kortteja pelin päättyttyä.

Kuuluisuuksia kerhossa

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: yli 12 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Leikin tarkoituksena on esittää tunnettua kaimaa. Kaikki leikkijät miettivät jonkun tunnetun henkilön, jolla on sama etunimi kuin itsellä. Esim. Ville (laulaja Ville Valo), Sami (jalkapalloilija Sami Hyypiä), Halonen (Tarja Halonen, tasavallan presidentti) jne. Ohjaaja voi kuiskuttelemaalla auttaa leikkijöitä keksimään oman hahmonsensa. Vuorotellen kukin käy esittämässä tunnettua kaimaansa ja muut koettavat arvata, minkä niminen esittäjä on.

Lähden leirille

Ryhmän koko: 4 - 10

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: -

Leikkijät istuvat piirissä. Jos aikaa on käytettävissä, jokainen voi aluksi kertoa parhaan leirimuistonsa. Leikki alkaa sillä, että ensimmäinen leikkijä sanoo: ”Lähden leirille, mutta ensin...” ja keksii jonkun toiminnon. Esimerkiksi ”Lähden leirille, mutta ensin pesen ikkunat” ja leikkijä esittää toimintoa. Seuraava leikkijä toistaa saman asian ja lisää jonkun toisen tekemisen. Esim: ”Lähden leirille, mutta ensin pesen ikkunat ja harjaan hampaani”. Näin jatketaan koko piiri läpi. Viimeiseksi kaikki tekevät kaiken samanaikaisesti. Jos joku unohtaa tekemiset matkan varrella, silloin kaikki tekevät yhdessä siihen asti tulleet toiminnot.

Yhtä köyttä -yhdistys

Ryhmän koko: 2 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: paria kohden 1 m köyttä/narua, jonka kummassakin päässä on solmu.

Parit ottavat saman köyden päistä kiinni, niin että he katsovat samaan suuntaan. Köysipari liikkuu ympäri huonetta tutkien, mitä liikkeitä he voivat tehdä irrottamatta köydestä. Ohjaaja antaa heille konkreettisia tehtäviä:

- Kävelkää huoneessa nostaen ja laskien käsivarsianne
- Asettukaa makuulle ja nouskaa ylös.
- Yrittäkää yksitellen astua köyden yli.
- Yrittäkää yhdessä astua köyden yli.
- Vaihtakaa paikkoja irrottamatta kättä.
- Muodostakaa vartaloillanne narua apuna käyttäen kirjaimet O, H, A, Y

Keksikää yhdessä lisää komentoja. Vaikeutta leikkiin saadaan, jos ryhmissä on kolme henkilöä kahden köyden kanssa. Vanhempien leikkijöiden

kanssa leikki saadaan vielä mielenkiintoisemmaksi vaihtamalla naru tulitikkuun, jota pidätellään etusormien välissä.

Yhteiskone

Ryhmän koko: 5 - 15

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: -

Seistään piirissä ja odotetaan, että on ihan hiljais- ta. Joku menee keskelle ja aloittaa yhden kone- maisen toiminnan. Siihen saa liittyä ääntä. Kone kasvaa osa kerrallaan, jolloin jokainen vuorollaan liittyy mukaan yhteiskoneeseen. Rytmien kuuntele- minen on tärkeää. Aloittanut ”osa” lopettaa ensin ja sitten vuorotellen jokainen hitaasti hiljentäen pysäyttää toiminnan. Leikissä ei puhuta. Lopuksi taputetaan kaikille. Tämä hyvä tuokioiden lope- tusleikki.

Kosketa toista

Ryhmän koko: 3-15

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: -

Seistään tiukassa piirissä. Ohjaaja antaa ohjeen esim.: ”Kosketa jotakin punaista”. Leikkijät etsivät itsestään kyseisen värin ja koskettavat sillä kohdal- la jonkun toisen leikkijän punaista kohtaa. Jos vain yhdellä leikkijällä on punaista, toiset koskevat si- tä kädellään. Sitten ohjaaja antaa uuden ohjeen (posket, rannekellot, raidalliset jne.).

Kuvanveistäjä

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Ollaan pareittain. Toinen on savi ja toinen kuvan- veistäjä. Ohjaaja antaa päivän aiheeseen sopivia ohjeita. Esim.

- Muovaikkaa patsas, joka esittää jotakin kotityötä.
- Muovaikkaa patsas tämän kertomuksen/ runon/laulun pohjalta.
- Muovaikkaa oma 4H-patsas.

Kuvanveistäjä muotoilee varovasti savesta pat- saan. Tarvittaessa toiset kuvanveistäjät arvaavat patsaan aiheen. Vaihdetaan rooleja. Kuvanveistä- jiiä on hyvä muistuttaa, että savea on käsiteltävä varovaisesti eikä ketään saa satuttaa. Ohjaaja an- taa sitä yksinkertaisempia aiheita, mitä pienempiä leikkijät ovat.

Keksijät

Ryhmän koko: 6 -

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: paperilappuja ja kyniä

Puhutaan ensin muutama sana vanhoista keksin- nöistä (höyrykoneesta, kuumailmapallosta tms.). Ryhmät tai parit keksivät erilaisia hassuja konei- ta, esim. purukumikone, laihdutus- kone, synttäri- kakkukone. Kirjoitetaan ideat lapuille ja arvotaan jokaiselle ryhmälle yksi kone. Ryhmä saa 5 mi- nuuttia aikaa kehittää esityksen koneesta. Yksi ryhmäläisistä valmistautuu esittelemään koneen toimintaa, muiden ryhmäläisen on oltava osa ko- netta.

Hihitysleikki

Ryhmän koko: 5 - 15

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Kaikki menevät selin makuulle lattialle siten, että jokaisen pää tulee vierustoverin vatsan päälle. En- simmäinen aloittaa sanomalla ”hah”, toinen jatkaa ”hah haa”, kolmas ”hah, hah, haa”. Yritetään koko ajan olla nauramatta. Tarkoituksena on sanoa niin monta hahhahhaata peräkkäin kuin mahdollista, ennen kuin kukaan nauraa. Tietysti se aina epäon- nistuu – mutta se on tarkoituskun.

Hassut pysäkit

Ryhmän koko: 4 - 15

Kohderyhmä: 6 - 12 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: -

Leikkijät asettuvat jonoon kädet toistensa harteilta ja lähtevät letkassa liikkeelle. Etummainen on kuljettaja, joka huutaa pysäkin nimen. Aluksi voi olla vaikeaa keksiä nimiä, joten ohjaaja voi toimia kuuluttajana. Junasta poistutaan (eli irrottaudutaan jonosta) pysäkin nimen mukaisesti. Esim. Hyppylästä poistutaan hyppimällä. Muita pysäkkejä voivat olla esim. Kyykkylä, Hiipilä, Jalkapuolimäki, Huutoniemi, Suruseutu, Ujometsä. Vihellyksestä palataan takaisin jonoon ja juna jatkaa matkaa.

Sylisokko

Ryhmän koko: 5 - 10

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: side silmille

Leikkijät istuvat tuoleilla eri puolella huonetta. Yksi leikkijä on sokko. Hän hamuilee tuoleilla istuvia leikkijöitä ja istuu löytämänsä leikkijän syliin. Sokon on arvattava, kenen sylissä hän istuu. Jos arvaus on oikea, tuolilla istuja joutuu sokoksi. Jos arvaus on väärä, sokko jatkaa kierrosta kunnes arvaa oikein. Sokkoa harhauttaakseen leikkijät saavat hiipien vaihtaa paikkoja.

Reilu peli

Räikkönen-Häkkinen

Ryhmän koko: yli 8

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: kaksi erilaista tyyntyä

Ryhmä jaetaan kahtia ja mennään lattialle tiukkaan piiriin istumaan niin, että joka toinen on eri joukkueesta. Piirissä on kaksi erilaista tyyntyä. Kummankin joukkueen yhdelle jäsenelle annetaan tyynty (tyynyn saajat ovat toisiaan vastapäätä piirissä). Toisen joukkueen tyynty on Räikkönen, toisen Häkkinen. Tyynyt lähtevät kulkemaan samaan suuntaan oman joukkueen leikkijältä toiselle. Tarkoituksena on saavuttaa vastapuolen tyynty kierrättämällä oman joukkueen tyyntyä mahdollisimman nopeasti. Tyynyn on kuljettava kaikkien joukkueen jäsenten kautta. Vastapuolta ei saa häiritä! Ruista ranteeseen ja pakoputket paukkumaan. Wrruumm!

Kopiokone

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: paperia ja kynä

Istutaan peräkkäin jonossa lattialla. Viimeisenä jonossa ollut piirtää paperiin hyvin yksinkertaisen kuvan. Seuraavaksi hän hahmottelee sormella saman kuvan edessä istuvan selkään. Seuraava taas kopioi kuvan edessä olevalleen. Jokainen tekee samoin. Jonon ensimmäisenä istuvalla on kynä ja paperi ja hän piirtää lopullisen kuvan paperiin. Verrataan, onko ”kopiokone” monistanut kuvan samanlaisena. Kopiokone -leikkiä voidaan toteuttaa myös kisailuna, jolloin joukkueissa on sama määrä leikkijöitä ja ohjaaja näyttää viimeisille kuvan, joka lähtee kopioitumaan jonoihin. Lähemmäs alkuperäistä kuvaa saanut joukkue voittaa.



Etsijätontut

Ryhmän koko: 8 - 20

Kohderyhmä: 6 - 12 v.

Kesto: 15 - 20 min

Tarvikkeet: -

Valitaan kaksi kotipesää pihamaalta tai muualta luonnosta, joihin leikkijät jakautuvat. Ohjaaja toimii tuomarina ja huutaa: ”Tontut ulos pesästä ja etsimään!” Leikkijät vastaavat: ”Mitä etsitään?”. Ohjaaja huutaa jonkun kasvin, eläimen, roskan, esineen, mitä tahansa luonnosta. Ohjaaja laskee 20:een, jona aikana etsijätontut yrittävät etsiä pyydetyn esineen. Esineitä ei saa koskea, vaan niitä osoitetaan (roskat toki kuljetetaan roskikseen lei-

kin loputtua)! Ohjaajan huudettua "Seis!" aletaan laskea pisteitä. Jokaisesta oikeasta kohteesta joukkue saa pisteen. Yhtä asiaa voi osoittaa vain yksi tonttu.

Kurjen reviiiri

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: 9 - 15 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: -

Maahan piirretään piiri (lattialle piiri merkitään teipillä). Leikkijät asettuvat lähekkäin piirin sisään. He seisovat ns. saarella. Yhden metrin päähän piirin ulkoreunasta piirretään toinen piiri. Viivojen väliin jää ns. vallihauta.

Leikkijät nousevat seisomaan yhdelle jalalle ja asettavat kädet puuskaan rinnan päälle – ovat kurkia. Leikki alkaa ohjaajan merkistä. Kurjet alkavat tyrkkiä toisia pois reviiirtään. Ne, jotka putoavat vallihautaan tai asettuvat kahdelle jalalle tai irrottavat kätensä, joutuvat "rannalle".

Höyhentäjät

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: kaikenikäiset

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: höyheniä ja noin 3 metriä narua

Jokaisella leikkijällä on höyhen. Leikin alkaessa ohjaaja antaa merkin, jolloin kaikki heittävät höyhenensä ilmaan ja yrittävät pitää sitä ilmassa puhaltamalla mahdollisimman kauan. Se, jonka höyhen putoaa viimeisenä maahan, on voittaja. Joukkuemuotoinen höyhenpeli on höyhenlentopallo. Tarvitaan kaksi joukkuetta, hyvä suurehko höyhen ja noin 3 metriä narua. Naru viritetään pelaajien koosta riippuen niin, että se osuu pisintä pelaajaa olkapäähän. Joukkueet pelaavat höyhenlentopalloa yrittäen puhaltaa höyhenen verkon yli ja pudottaa sen maahan vastapuolen alueella. Pisteet voidaan laskea tai jättää laskematta.

Tulitikkutalo

Ryhmän koko: 6 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 10 - 15 min

Tarvikkeet: tuoli ja 2 askia tulitikkuja

Leikissä on kaksi joukkuetta ja yksi tyhjä tuoli kerhuhuoneen toisessa päässä. Tyhjälle tuolille tyhjennetään 2 tulitikkuaskia. Lähtömerkistä molemmat joukkueet hakevat yksi kerrallaan tulitikun ja alkavat rakentaa lähtöpaikalle tulitikuita hirsitaloa. Kun tikut loppuvat tai sovittu aika on käytetty, katsotaan kummalla joukkueella on korkeampi ja huolellisemmin rakennettu tulitikkutalo.

Tarkkana kuin porkkana

Taikakalu

Ryhmän koko: 5 -10

Kohderyhmä: kaikenikäiset

Kesto: 5 min

Tarvikkeet: pehmeä pallo

Leikkijät istuvat piirissä ja valmistautuvat ottamaan kopiksi mitä tahansa! Ohjaaja (tai heittäjä) kertoo, mikä pallo "oikeasti" on ja leikkijät käsittelevät palloa mielikuvan mukaisesti. Pallo voi olla esimerkiksi iso jäälohkare, kuuma kekäle, vaahtokarkki, tykinkuula, tiiliskivi, linnunpoika, kaktus, ilmapallo... Tärkeää leikissä on aistia painoja, lämpötilaa, liikkuvuutta, hajua yms. Pienten kohdalla ohjaaja kertoo ja näyttää, mistä mielikuvasta on kyse ja leikin kuluessa "vaihtaa" pallon olemusta. Isompien kanssa pallon olemus voi vaihtua vaikkapa heiton aikana, jolloin vastaanottajan on oltava erityisen tarkkana.

Neljä Hoo

Ryhmän koko: 5 - 15

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: tuolit tai tyynyt istuimiksi

Istutaan tuoleilla piirissä, keskellä olijaksi valittu (aluksi ohjaaja) osoittaa jotakuta ja sanoo NELJÄ, jolloin tämä sanoo nopeasti oikealla puolella olevan henkilön nimen. Mikäli osoittaja sanoo HOO, sanoo osoitettu leikkijä vasemmalla puolella olevan henkilön nimen. Keskellä olijalla voi huutaa NELJÄ HOO, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa. Paik-



kaa ei saa vaihtaa vierustoverinsa kanssa. Keskellä olijalla yrittää päästä istumaan. Tuolilta jäävä jatkaa osoittamista. Leikin lopetuksiksi jokainen vielä sanoo vierustoverinsa nimen.

Lepakot ja yökköset

Ryhmän koko: 4 - 12

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: siteet silmille

Otetaan parit. Toinen parista on yökkönen, toinen lepakko. Lepakon silmät sidotaan tai leikitään pimeässä tilassa. Yökkönen hakee paikan etäällä lepakosta. Leikki alkaa lepakon kaiku-utauksella, jolloin lepakko sanoo "lepakko" ja johon yökkönen vastaa "yök". Tarkoitus on, että lepakko löytää äänen perusteella yökkösensä. Yökköset pysyvät paikoillaan. Leikissä maltti on valttia, sillä vain yksi lepakko saa olla äänessä yhtä aikaa. Näin yökkönen voi vastata selkeästi.

Satulatanssi

Ryhmän koko: 2 - 10

Kohderyhmä: yli 8 v. (erityisesti ratsastuksesta kiinnostuneet lapset)

Kesto: n. 15 min

Tarvikkeet: tuolit leikkijöille, rytmimusiikkia (esim. reggae)

Istutaan ympyrässä ja mietitään yhdessä ratsastamista. Millaisia asioita ratsastaja tekee lähtiesään ratsastamaan? Keksitään 8 toimintoa, esim. 1. pukee saappaat, 2. asettaa kypärän päähän, 3. laittaa suitset, 4. asettaa satulan, 5. kiristää satulan alavyön, 6. nousee satulaan, 7. ottaa ohjat, 8. lähtee liikkeelle. Jokaisen asian tulee olla toteutettavissa näytellen. Ohjaajan laskiessa kaikki esittävät samaan aikaan ratsastajaa. Musiikin tahdissa toistetaan järjestyksessä satulatanssin eri kuvioita. Nopeuttamalla voidaan vaikeuttaa (ja hassunkuristaa) tanssia.

Pesusienipiiri

Ryhmän koko: 5 - 10

Kohderyhmä: 8 - 15 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: pesusieni tai tyhjä muovipullo

Muodostetaan piiri. Kaikki istuvat jalat keskustaan ja nojaavat käsillä taakse. Pesusieni tai tyhjä muovipullo annetaan piiriin. Tarkoitus on, että pesusieni kiertyy piirissä. Esinettä saa kuljettaa ainoastaan jaloilla. Pyritään siihen, ettei esine osu lattiaan. Jokaisen tulee koskea siihen ainakin kerran.

Muuttuva pari

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: -

Seistään pareittain vastakkain n. 2 metrin päässä toisista. Katsotaan toista tarkasti päästä varpaasiin. Käännyttään hetkeksi selätysten ja kumpikin

muuttaa ulkonäköään jollain tavalla (ottaa silmälasit, vyön, sukan pois, käärii puntin tai hihan, vaihtaa kellon toiseen käteen tms.). Muutokset tehtyä käännyttään takaisin vastakkain ja yritetään huomata toisessa tapahtunut muutos. Harjoitus vaatii keskittymistä ja tarkkaavaisuutta ja on ehkä hyvä, että yksi pari kerrallaan tekee ja toiset seuraavat.

Työ ja työkalu

Ryhmän koko: 6 - 12

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Istutaan piirissä. Joku aloittaa leikin kuiskaamalla vasemmalla puolella istuvalle jonkin työkalun nimen (esim. puutarhasakset) ja oikealla puolella istuvalle jonkin työn (esim. pullan leipominen). Kaikki leikkijät tekevät samoin. Itse kuultua ei saa käyttää. Jokaiselle siis kuiskataan yksi työkalu ja yksi työ. Hetken aikaa jokainen saa miettiä, miten esittää työntekoa kyseisellä työkalulla. Toiset arvaavat. Lopuksi leikkijä itse kertoo ”Minä leivon lapiolla”.

Mikä olen?

Ryhmän koko: 4 - 15

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 10 - 15 min

Tarvikkeet: paperilappuja, kyniä ja teippiä

Jokaiselle leikkijälle jaetaan paperilaput ja kynät (jos mukana pieniä leikkijöitä, ohjaaja voi tehdä laput etukäteen). Päivän kerhoteeman mukaisesti keksitään leikin aihe. Jos puhutaan eläimistä, jokainen voi kirjoittaa paperiin yhden eläimen nimen (aihetta voidaan rajata, esim. trooppinen eläin, kotieläin, lintu, nisäkäs...). Samalla tavalla voidaan käyttää esimerkiksi ammatteja, automerkkejä, harrastuksia, kukkalajikkeita jne. Leikkijöiden kirjoitettua yhden sanan paperille, ohjaaja kerää laput, sekoittaa ne ja kiinnittää teipillä jokaisen selkään yhden lapun. Leikkijät läh-

tevät selvittämään toisiltaan kysymysten avulla, mitä he ovat. Leikin juu on siinä, että kysymyksen tulee olla sellaisia, johon voi vastata ainoastaan "kyllä" tai "ei". Suoraa kysymystä esim. "Olenko minä siili?" ei saa esittää. Arvuuttelemalla erilaisia ominaisuuksia päättellään oma laji. Ja kun omasta mielestä tietää, mitä selässä olevassa lapussa lukee, leikkijä voi siirtyä sivummalle seisomaan. Lopuksi tarkastetaan yhdessä, menivätkö arvaukset oikein.

Topi komentaa

Ryhmän koko: 4 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: 5 - 10 min

Tarvikkeet: -

Seisotaan piirissä. Kun ohjaaja käskee jotain, kukaan ei tee mitään. Mutta kun ohjaaja sanoo "Topi komentaa", tekevät kaikki komennon mukaan. Esimerkiksi: "Kädet ylös!" (kukaan ei tee mitään), "Topi komentaa, kädet ylös!" (kaikki nostavat kädet ylös). Voidaan pelata myös pudotuskisana eli virheen tai väärän liikkeen tehnyt joutuu pois pelistä. Leikkiä voidaan jatkaa, kunnes voittaja selviää.

Jarren kissa

Ryhmän koko: 2 - 15

Kohderyhmä: yli 9 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Tämä on paikoillaan tehtävä sanaleikki. Istutaan piirissä, ohjaaja aloittaa leikin sanomalla "Jarren kissa on sisukas". Seuraava täydentää lausetta (Jarren kissa on...) sillä kirjaimella alkavalla sanalla, johon edellinen sana on päättynyt. Esim. "Jarren kissa on sisukas, Jarren kissa on sievä, Jarren kissa on ällöttävä, Jarren kissa on äänekäs..." Lauseeksi voidaan valita jokin päivän teemaan sopiva aihe, esimerkiksi "Mopon korjauksessa tärkeää on ruuvimeisseli, moponkorjauksessa tärkeää on ideointi...".

Myrkkysieni

Ryhmän koko: 3 - 15

Kohderyhmä: yli 6 v.

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: paperia ja värikyniä

Leikkijät piirtävät mielikuvitusieniä. Piirretyt sienten kuvat asetetaan pöydälle. Yksi leikkijöistä menee hetkeksi muualle ja toiset valitsevat jonkun sienistä myrkkysieneksi. Arvaaja tulee sisään ja alkaa "sienien poimimisen". Kun hän ottaa myrkkysienen, muut huutavat yhteen ääneen "Myrkkysieni!" ja poimiminen on lopetettava. Lasketaan montako sientä poimija sai. Jokainen koettaa vuorollaan. Jos leikkijöitä on vähän, jokainen piirtää kaksi tai kolme erilaista sientä. Jos käytettävissä sieniä tunteva ohjaaja sekä valokuvia sienistä, tämä leikki on erinomainen sienien tunnistuksen opetusmuoto.

Sateentekijät

Ryhmän koko: 5 - 20

Kohderyhmä: 8 - 15 v.

Kesto: 10 min

Tarvikkeet: -

Leikkijät istuvat silmät kiinni piirissä. Ohjaaja ohjaa sateentekoa ja aloittaa hankaamalla käsiä yhteen. Hänen vasemmalla puolellaan istuva aloittaa saman ja näin yksi kerrallaan piirissä yhtyy "sateentekoon". Kun ohjaaja kuulee, että kaikki ovat mukana, hän aloittaa sateen ropinan eli sormien napsuttelun. Taas kaikki vaihtavat yksi kerrallaan toiminnan (käsien hankausta jatketaan uuteen toimintaan asti). Seuraavaksi sade yltyy eli taputetaan käsiä yhteen, sitten nousee myrsky eli taputetaan käsiä reisiin ja lopuksi jyriisee ukkonen eli tömistellään jalkoja lattiaan. Tämän jälkeen sade alkaa hiljetä vastakkaisessa järjestyksessä (isommilla leikkijöillä voidaan vaihtaa suuntaa). Lopussa kaikki hankaavat taas käsiään yhteen – viimeisellä kierroksella ohjaaja ottaa vasemmalla puolellaan istuvan kädestä kiinni, tämä taas seuraavan kädestä... sade lakkaa näin hiljalleen kokonaan ja sateentekijät voivat avata silmät.

Maatilasanakirja

Ryhmän koko: 5 - 20

Kohderyhmä: yli 8 v.

Kesto: n. 10 min

Tarvikkeet: paperia ja kyniä

Tämä leikki kehittää kekseliäisyyttä ja antaa sananikkeareille mahdollisuuden loistaa! Mietitään millaisin ääntein maatalon eläimet äännelevät. Esim. Kot-kot, hauhau, muu-muu.... Kaikille leikkijöille annetaan paperia ja kynä. Seuraavaksi otetaan tavuista yksi (KOT), jonka ympärille leikkijät yrittävät keksiä sanoja. Esimerkiksi KOTi, saKOTtaja, KOTka jne. Määräajassa eniten sanoja keksinyt voittaa. Samalla tavalla käydään kaikki sovitut tavut. Leikissä voidaan laskea pisteitä.

Muistathan myös vanhat tutut ja hyväiksi havaitut leikit!

- Murhaaja
- Vettä kengässä
- Laiva on lastattu
- Hedelmäsalaatti
- Tervapata
- Polttopallo
- Kahden tulen välissä
- Peili ja väri
- Kirkonrotta
- 10 tikkua laudalla
- Pullon pyöritys
- Meri myrskyä (tuolileikki)
- Läpsy
- Kim-leikit
- Salkopallo
- Köydenveto ja säkkijuoksu
- Pikaviestit kirja pään päällä, appelsiini polvien välissä, vesilasi kädessä, lantti nenällä, tulitikkulaatikko nenen välissä
- Sormusrinki
- Tukkihumala
- Viimeinen pari uunista ulos
- Seuraa johtajaa

Nämä ja monia muita käyttökelpoisia leikkejä löydät seuraavista lähdeeteoksista: *Suuri leikkikirja*, Olli Aulio, *Ryppäästä ryhmäksi*, Mikko Aalto, *Viimeinen pari uunista ulos*, Jorma Parviainen, *Onko koira kotona? Miten ennen leikittiin*, Kirsti Manninen ja Pirkko Kanerva, *Lähtisitkö leikkiin?* Ulla Piela.



4H on valtakunnallinen, sitoutumaton nuorisjärjestö. 4H-harrastuksessa lapsi ja nuori kasvaa kohti vastuullista ja yritteliästä aikuisuutta. Lapsen ja nuoren kehitysvaiheet huomioon ottavassa toiminnassa opitaan itse tekemällä. 4H-kerhossa omaksutaan käytännön taitoja ja tietoja koulutetun ohjaajan tuella. 4H-koulutukset ja -kurssit syventävät nuoren osaamista. Toiminnassa saadaan valmiuksia aktiiviseen kansalaisuuteen, yrittäjyyteen ja työelämään.

www.4H.fi

Maailmanlaajuinen järjestö.
Suomessa 79 000 jäsentä ja
yli 250 yhdistystä.