

# Leikkejä Kerhoon

## **Tutustumisleikkejä:**

**Omakuva:** (tarvitset tusseja ja A4-paperia)

Piirretään omakuva siten, että paperi on kasvojen edessä. Ohjaaja antaa ohjeita, esim. piirtäkää aluksi kasvojen ääriviivat, seuraavaksi hiukset, sitten silmät, korvat jne. Lopuksi jokainen esittelee kuvansa.

## **Mitä kenkäni/reppuni/vaatteeni/tukkani kertovat?:**

Istutaan piirissä ja jokainen kertoo mitä kyseinen asia voisi hänestä itsestä kertoa.

## **Eläintenääntely: (tarvitset eläinmuistipelin)**

Kerholaisille jaetaan yksi eläin paria kohti (esim. eläin muistipelistä). Heidän tulee etsiä oma parinsa pelkästään ääntelyn ja pantomiimin perusteella. Kun jokainen on löytänyt oman parinsa niin he esittäytyvät toisilleen (esim. nimi, ikä, harrastus). Lopuksi parit esittelevät toisensa muulle ryhmälle.

## **Liikuntapiiri:**

Seistään piirissä. Vuorotellen jokainen kertoo oman nimensä ja tekee sen perään jonkin liikkeen, muut piiriläiset toistavat nämä. Kierroksen jälkeen tehdään uusi kierros, siten että muut yrittävät vuorotellen muistella kunkin nimen sekä liikkeen.

## **Liimautuneet nimet:**

Kuljetaan joukossa kätellen. Ensimmäisellä kerralla esität oman nimesi toisella. Tästä peli jatkuu niin, että se nimi, joka sinulle esittäytyy tarrautuu sinun nimeksi. Seuraavalla kättely kerralla käytät tätä liimautunutta nimeä esitellessä itsesi ja saat jälleen uuden nimen kättelypariltasi. Kättelyä jatketaan niin pitkään että saat kättelypariksesi sinun oikean nimen.

## **Nimiralli: (tarvitaan ainakin 10 ihmistä)**

Jaetaan porukka kahteen ryhmään, jotka muodostavat omat piirit. Piirissä yksi aloittaa lyömällä kädet yhteen ja sanomalla nopealla temmolla jonkun nimen omasta piiristään. Tässä pelissä ei saa jäädä miettimään vaan seuraava nimi pitää tulla heti kuin apteekin hyllyltä. Jos kämmit, et tipu pelistä pois vaan siirryt nopeasti toiseen piiriin. Peliä jatketaan kunnes ohjaaja päättää muuta.

## **Kehokättely:**

Ohjaaja laittaa esimerkiksi puhelimestaan soimaan musiikkia ja ohjeistaa kerholaisia liikkumaan rauhallisesti joukossa. Ohjaaja tauottaa musiikkia välillä ja antaa silloin ohjeen: "kättele kavereitasi (eri ruumiinosilla) esim. kyynärpäällä, pepulla, mahalla, olkapäällä, polvella, kantapäällä, isovarpaalla, pikkusormella, takaraivolla, niskalla jne..."

## **Improvisaatiroleikkejä:**

### **Minä olen puu-leikki:**

Mennään yksitellen ryhmän eteen still-kuvaan ja mennessä kerrotaan aina, että mikä on. Uuden tulokkaan pitää aina liittyä jotenkin edelliseen henkilöön. Esimerkiksi kerholainen1 menee eteen ja sanoo "Minä olen puu" ja asettuu still-kuvaan esittämään puuta. Seuraava kerholainen tulee still-kuvaan mukaan ja sanoo "Minä olen sen puun oksa" ja esittää oksaa. Kolmas kerholainen tulee ja sanoo "Minä olen keinu, joka roikkuu oksasta". Tätä jatketaan kunnes kaikki ovat still-kuvassa.

#### **Variaatio:**

Edetään samalla tavalla kuten äskenkin mutta tällä kertaa ryhmän edessä voi olla vain

kolme henkilöä kerrallaan. Tällöin yksi aloittaa sanomalla "Minä olen auto", seuraava tulee kuvaan sanoen "minä olen sen auton korjaaja" ja kolmas tulee kuvaan sanoen "ja minä olen sen korjaajan kengät". Nyt kun kaikki kolme ovat kuvassa niin aloittaja saa päättää kumpi kahdesta muusta saa jäädä ja toiset poistuvat. Eteenjäänyt henkilö

jatkaa samalla termillä, millä viimeksi tuli kuvaan (esim kolmannen henkilön kengät).

### **Still-kuva:**

Ohjaaja antaa aiheen ja ryhmäläiset toteuttavat still-kuvan äänettömästi yksitellen kuvaan tullen. Lopuksi käydään läpi mikä kukin on.

### **JOO-leikki:**

Ryhmässä vuorotellen ehdotetaan muulle porukalle mitä tehtäisiin tyyliin "Hei mennäänkö kalaan?" ja kaikkien muiden ryhmäläisten on aina vastattava "JOO". Tämän jälkeen koko porukka alkaa näyttämään itseksensä kalastamista. Aluksi tulee sopia tietyt raamit, ettei ehdotella mitään tyhmyyksiä tai rivouksia.

## **Hippaleikkejä**

### **Vessanpönttöhippa:**

Kun hippa saa sinut kiinni asetutaan sille paikalle istuma-asentoon ilmaan ja nostetaan toinen käsi ylös odottaen, että joku tulee pelastamaan. Toinen pelaaja voi pelastaa istumalla kaverin muodostamaan "vessanpönttöön" ja vetämällä se (kaverin ylhäällä oleva käsi).

**Variaatio:** ylläolevan voi myös toteuttaa parihippana

### **Hiirenhäntä = lohikäärmehippa:**

Mennään jonoon ja otetaan edellä olevan hartioista kiinni. Ensimmäinen jonossa on hiiri, joka yrittää nämä viimeisen jonossa eli hännän.

## **Ulkoleikkejä:**

### **Pii:**

Yksi on pii ja jää pihan keskelle silmät kiinni laskemaan numeroita 15 alaspäin (15,14,13...). Muiden pelaajien on kosketettava ja juostava piiloon ennen kuin pii ehtii laskea nollaan ja avaa silmänsä. Kun pii on avannut silmänsä, hän saa ottaa kaksi askelta johonkin suuntaan ja yrittää nähdä muita pelaajia. Aina nähtyään hän huutaa “..(nimi)..nähty!”. Kun pii ei enää näe ketään, hän aloittaa laskennan uudestaan: tällä kertaa 14 alaspäin ja kaikkien on juostava pois piiloistaan koskemaan piitä ja juostava äkkiä takaisin piiloon. Tätä kaavaa toistetaan niin kauan kunnes kaikki on nähty.

#### **Polttopallo:** (tarvitset pehmeähkön pallon)

Rajataan maahan alue, jossa poltettavat on. Ulkopuolella on yksi tai kaksi polttajaa pallon kanssa. Mikäli teillä on käytössä pehmopallo voidaan sopia, että päästä alaspäin palaa mutta jos on kovempi pallo esim. jalkapallo voidaan sopia, että vain vyötäröstä alaspäin palaa.

#### **Hedelmäsalaatti:**

Ollaan piirissä ja valitaan vaikka 4 eri hedelmää. Ohjaaja jakaa jokaiselle lapselle oman hedelmän. Yksi on keskellä ja huutaa jonkin hedelmän, tällöin kaikki sen nimiset hedelmät vaihtaa paikkaa mutta ei vierustoverin kanssa. Jos keskellä olija huutaa hedelmäsalaatti on ihan kaikkien vaihdettava paikkaa.

**Variaatio:** voit käyttää jotain toista kieltä hedelmissä esim. ruotsia tai englantia.

#### **Jononmuodostusleikkejä** (voidaan hyödyntää ryhmiin jaossa)

- muodostakaa jono pikkurillin pituuden mukaan suurimmasta pienimpään
- pituuden mukaan
- kengän koon mukaan
- syntymäpäivän tai iän mukaan
- etunimen/toisen nimen/sukunimen/äidin etunimen alkukirjaimen mukaan

#### **Muita leikkejä joita ehkä tiedät:**

##### **Majakka:** (tarvitset huovin)

Ryhmästä valitaan yksi majakaksi, yksi laivaksi ja loput ovat vesimiinoja. Laiva viedään huoneen toiseen päähän ja hänen silmilleen sidotaan huivi. Majakka asettuu vastakkaiselle puolelle huonetta ja pitää tasaisesti tiettyä ääntä esim “boing boing”. Miinat asettuvat sokin majakan ja laivan väliin jäävään tilaan ja ovat ihan hiljaa. Laivan tehtävä on päästä majakan luo osumatta miinoihin. Kun laiva etenee majakan pitämää ääntä kohti ja lähestyy metrin säteelle miinaa tulee miinan alkaa tikittää “piip piip piip”, tällöin laiva tietää että tulee vaihtaa kurssia.

Ponileikki  
Pingviinitanssi  
Arigazonga = Pikkukakkosenposti  
Elämälle kiitos  
Petteri hakkaa vasaralla

Silmäniskumurhaaja  
Mustekalahippa  
Räkäpallo  
Kahdentulenvälissä  
Kissa

Norsutanssi  
Kololeikki

Kalanruoto=hah hah