



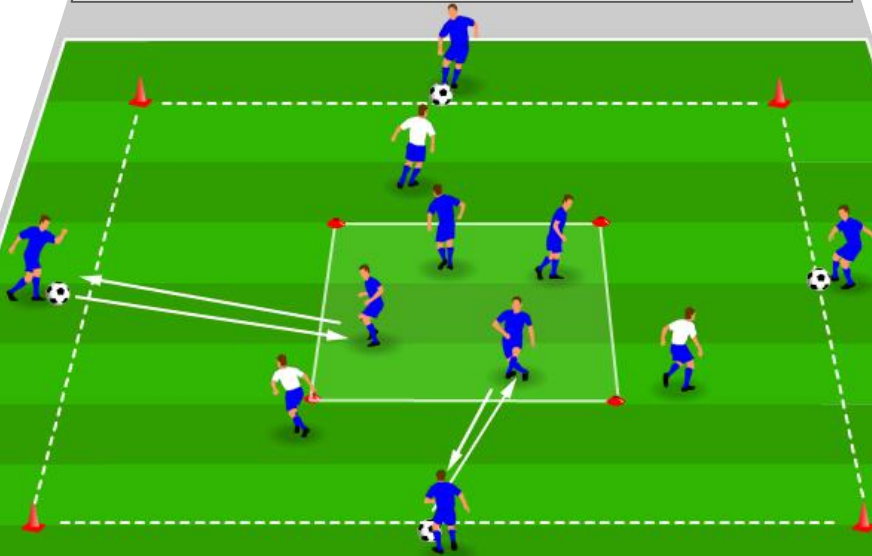
Futislaikit

osa 1.



Apinatarha

“Lapset ovat tulleet katsomaan apinoita ja halusivat ruokkia heitä, mutta eläintarhan hoitajat yrittävät estää sen. Löydätkö välin mistä ruokkia apinoita?”



Neljä pelaajaa (apinat) pienempään keskineliöön. Ison neliön ulkopuolelle pelaajat pallojen kanssa.

Eläintarhan hoitajat liikkuvat välialueella ja pyrkivät estämään syöttöjä keskialueelle.

Jos he katkaisevat syötön, he potkaisevat pallon ulos alueelta.

Lasketaan montako syöttöä saadaan keskialueelle.

! Kokeile onnistuuko myös syöttö takaisin yhdellä kosketuksella.

Lättyhippa

“Kokki on tullut hulluksi ja on alkanut heittelemään paistamiaan lättyjä kohti apukokkeja. Varkoaa!”



Pelaajat kuljettavat alueella palloa.

Valmentajat heittelevät lättyjä (pehmeät merkkilätkät tai liivit) kohti pelaajia. Jos lätty osuu pelaajaan, hänen on tehtävä ennalta määrätty tehtävä esim. punnerrus pallo käden alla, syväkyökky pallon kans, dragen ym. jonka jälkeen hän jatkaa kuljettamista.

! Valmentaja voi halutessaan määrittää tavan miten kuljetetaan esim. sisäsyryjällä ym.

Ristinolla

“Perinteinen ristinolla, mutta juosten ja pallon kanssa. Nyt pitää ajatella!”



Kaksi joukkuetta. Kummassakin joukkueessa kolme oman väristä merkkiä.

Pelaajat vievät yksi kerrallaan oman joukkueen merkkinsä ruudukkoon lätkien päälle.

Kun kaikki oman joukkueen merkit on viety ruudukkoon, seuraava pelaaja käy siirtämässä yhtä oman joukkueen merkkiä yhden kerran. Tämän jälkeen hänen on palattava takaisin jonoon.

Näin jatketaan kunnes toinen joukkue on saanut kolme merkkiään peräkkäin vaakaan, pystyyn tai nurkasta nurkkaan.

Joukkueen pelaajat voivat huutaa ohjeita vuorossa olevalle pelaajalle.

! Lisää mukaan liikunnallista taitavuutta kehittäviä liikkeitä tai kuljettakaa palloa matkalla ruudukolle.

Shooting Game

“Pallot maaliin, mutta jos päästät maalin niin tiput pelistä. Sinulla on kuitenkin mahdollisuus palata takaisin peliin!”



Yksi pelaaja aloittaa maalissa. Muut pelaajat jonoon.

Jonon ensimmäinen pelaa seinäsyötön valmentajan kanssa, joka säätelee syöttöjä pelaajien tason ja halutun teeman mukaan.

Laukaisija voi syöttää heti, kun edellinen pelaaja on laukaissut. Jos MV ei ole valmiina, käytä tilaisuus hyväksi. Viimeisenä pelissä mukana oleva pelaaja on voittaja.

MAALI

→ Laukaisija maaliin, MV maalin taakse

MV TORJUU tai pallo menee ohi/yli

→ Laukaisija maaliin, MV takaisin jonoon

PALLO YLI MAALIN

→ pelaaja joka saa pallon ilmasta kiinni pääsee takaisin jonoon

PALLO OSUU YLÄRIMAAN

→ Kaikki pelaajat pääsevät takaisin jonoon.

Pallohippa

“Apua hippaa nappaa minut! Onneksi pallo on turva. Kuka osaa auttaa hädässä olevaa pelikaveria?”



Valitaan sopiva määrä hippoja ja palloja.

Hipat yrittävät koskettaa **palloittomia** pelaajia. Jos hippa saa kiinni, roolit vaihtuvat.

Pallolliset pelaajat voivat auttaa palloittomia syöttämällä heille pallon.

! Pelatkaa palloa ensin käsillä heitellen. Taitojen karttuessa pelatkaa palloa jaloin.

? Miten peli muuttuu jos hippa ottaakin kiinni **pallollisia**? Kokeilkaa!

Nappaa pallo!

“Pää, polvet, korvat, PALLO! Kuka reagoi nopeimmin?”



Kaksi pelaaja seisoo vastakkain pallo välissä.

Valmentaja huutaa kehon osia, joihin pelaajien on koskettava. Kun valmentaja huutaa “PALLO” pelaajat yrittävät napata pallon käsiinsä. Lasketaan pisteitä. Jokaisesta erävoitosta saa pisteen.

Jos koskettaa palloa väärän sanan kohdalla pelaaja saa miinus pisteen, joka vähennetään kokonaispisteistä.

! Tämän voi yhdistää esimerkiksi maalintekoon.

Nappaa pallo! + maali

“Pää, polvet, korvat, PALLO! Kuka reagoi nopeimmin?”



Kaksi pelaaja seisovat vastakkain pallo välissään. Kaksi paria voi pelata yhtä aikaa.

Valmentaja huutaa kehon osia, joihin pelaajien on koskettava. Kun valmentaja huutaa “PALLO” pelaajat yrittävät kuljettaa ja tehdä maalin. Toinen pelaaja yrittää riistää pallon ja puolestaan tehdä maalin. Lasketaan pisteet. Jokaisesta MAALISTA saa pisteen.

Jos koskettaa palloa väärän sanan kohdalla pelaaja saa miinuspuolesta, joka vähennetään kokonaispisteistä.

! Mihin muuhun tämän voisi yhdistää?

Hännänryöstö

“Ole rohkea ja yritä ryöstää muilta häntiä, mutta muista suojella myös omaa häntääsi! Kuka saa eniten häntiä?”



Jokainen pelaaja laittaa liivin hännäkseen selkäpuolelle. Jokainen pyrkii nappaamaan toisilta pelaajilta heidän häntänsä ja lisäämään sen itselleen. Jos sinulla ei ole häntää voit hyökätä rohkeammin. Tässä pelissä kukaan ei tipu pois pelistä.

Sovitun ajan kuluttua lasketaan kenellä on eniten häntiä.

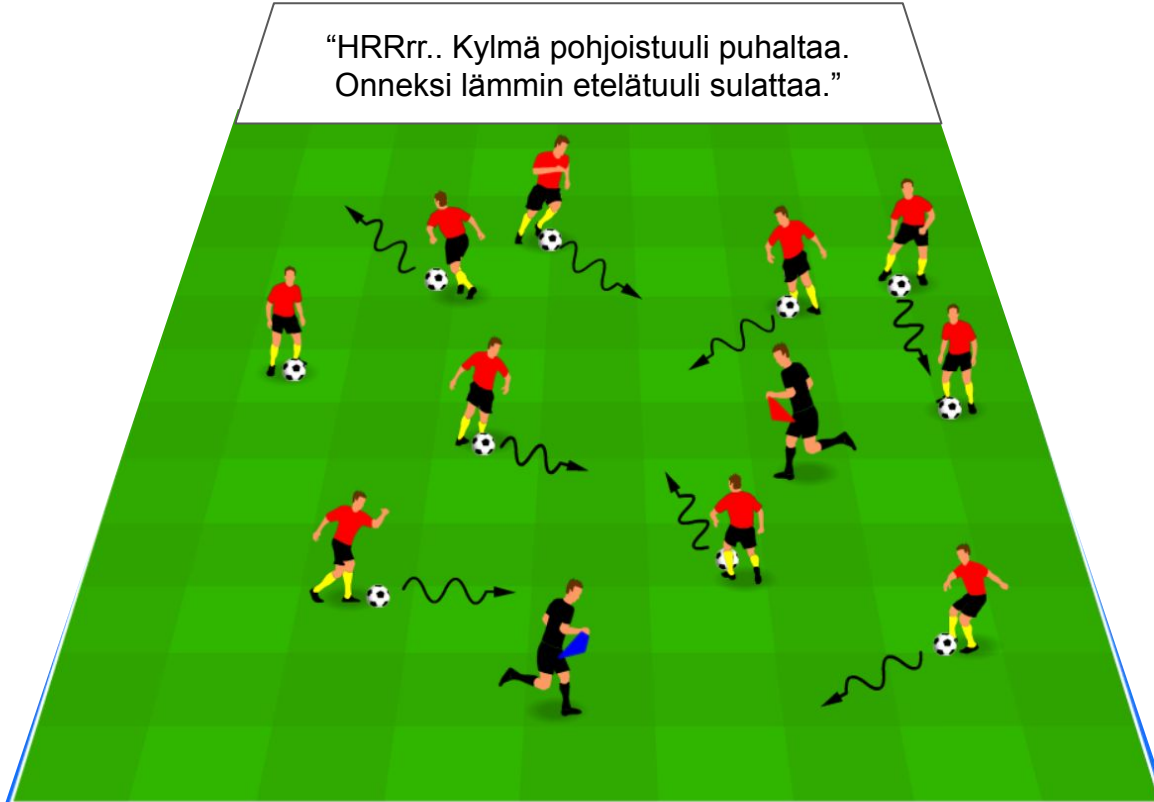
§ Vain yhden hännän voi ryöstää kerrallaan.

§ Pelaajalta, joka on asettamassa itselleen häntää ei voi riistää häntää.

! Kokeilkaa samaa, mutta siirtäkää häntä etupuolelle. Miten suojaaminen muuttuu?

Pohjois- ja Etelätuuli hippa

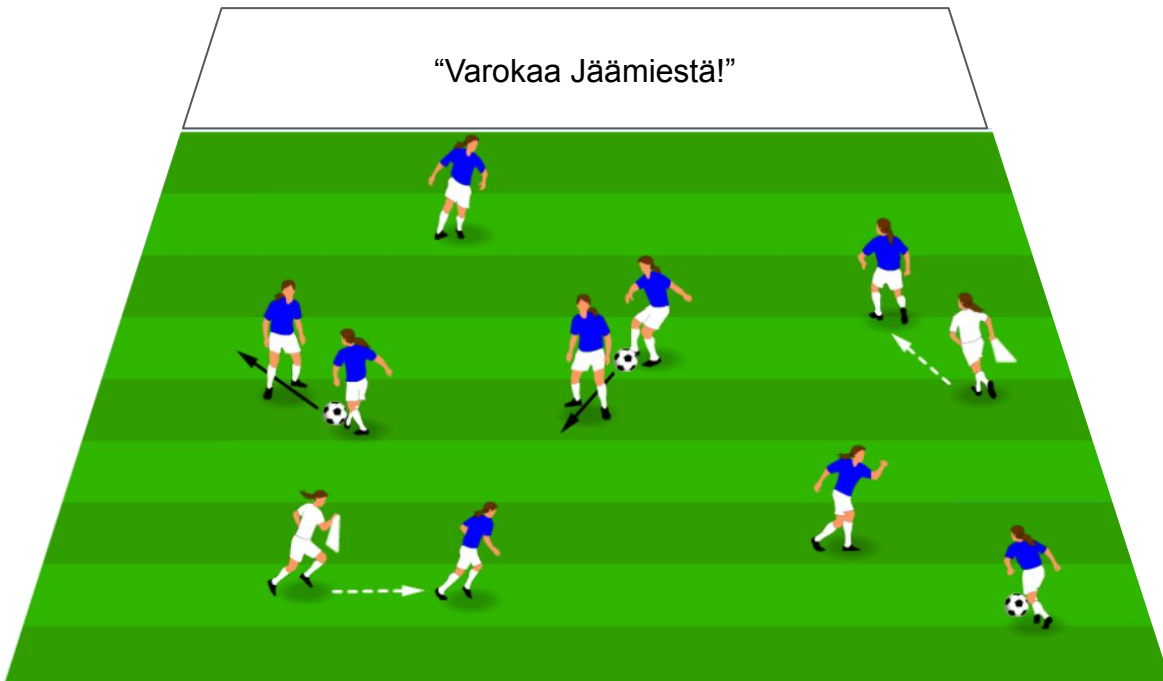
“HRRrr.. Kylmä pohjoistuuli puhaltaa.
Onneksi lämmin etelätuuli sulattaa.”



Pelaajat kuljettavat palloa alueella. Toinen valmentajista on kylmä pohjoistuuli joka sinisellä liivillä koskettaessaan pelaajaa jäädyttää pelaajan paikoilleen (voi myös istua pallon päälle). Toinen valmentaja sulattaa jäätyneet pelaajat lämpimällä etelätuulella (punainen liivi).

Valmentajien tilalle voidaan myös valita pelaajia. Jos on paljon pelaajia niin molempia tuulia voi olla useampi.

Jäämies-hippa



Toinen versio edellisestä hippasta.

Valitaan kaksi pelaajaa jotka ovat “JÄÄMIEHIÄ” jotka jäädyttävät muita pelaajia koskettamalla valkoisella liivillä “JÄÄTÄVÄ PUHALLUS”. Kun jäämies jäädyttää pelaajan hän jää seisomaan paikoilleen jalat levällään ja pyytää apua “SULATTAJILTA”. Sulattajat ovat pelaajia pallon kanssa, jotka voivat pelastaa jäätyneen pelaajan syöttämällä pallon jalkojen välistä “LÄMMIN PUHALLUS”.

! Voidaan leikkiä myös niin että kaikilla on pallo paitsi jäämiehillä. Tai niin että kenelläkään ei ole palloa ja “lämmin puhallus” voi tällöin olla punainen liivi.

! Tarinan voi myös luoda Frozen-maailmaan.

Neljän maalin peli

“Maaleja! Maaleja! Maaleja! Varokaa kuitenkin, että ette tipu pelistä pois.”



Neljä joukkuetta. Jokaisella joukkueella oma maali. Jokaiselle joukkueelle asetetaan maalin eteen 3-5 töttsää. Aina kun tulee maali, maalintekijä saa ottaa yhden töttsän pois maalin edestä. Joukkue jolta on poistettu kaikki töttsät putoaa pelistä pois. Pudonneelle joukkueelle kannattaa antaa tehtävä esim. pomputtelua.

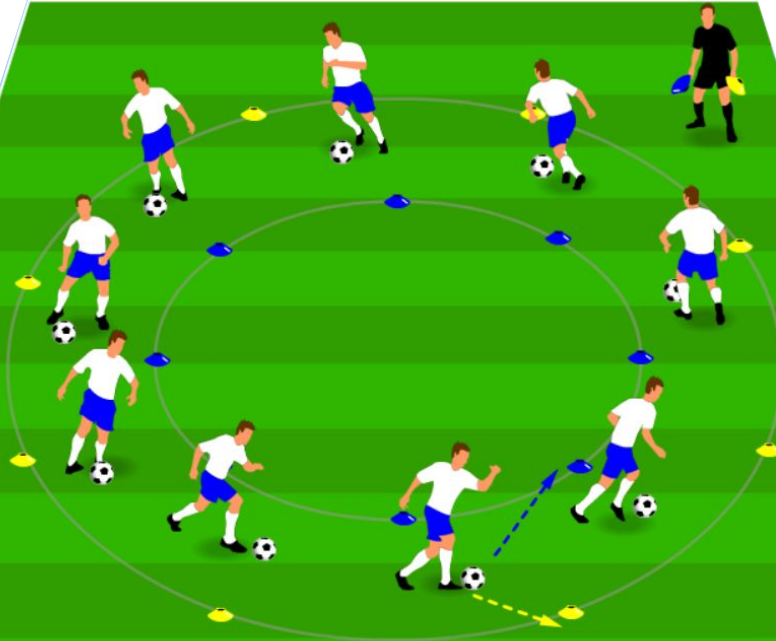
Valmentaja säätelee pallojen määrää pelissä laittamalla uusia palloja peliin riittävän määrän.

Maalinteko:

- A) Keskialueelta
- B) Maalialueelta
- C) Maalialueelta suoraan syötöstä

Alueen valtaus

“Kuka ehtii vallata itselleen alueen?”



Sinisiä ja keltaisia tötsiä yksi enemmän kuin pelaajia. Pelaajat kuljettavat ringissä. Valmentajan merkistä vallattava itselle määrätyn värisen tötsän. Pelaaja ilman tötsää putoaa pelistä. Pudonneelle pelaajalle kannattaa antaa tehtävä esim. kikkailut pallon kanssa.

Valmentaja merkki:

a) äänellä “sininen” “keltainen”

b) näyttämällä saman väristä tötsää.

! valmentaja voi haastaa ohjeita esim huutamalla eri värin mitä näyttää. tai pelaajien on mentävä päinvastaiseen väriin mitä näytetään.

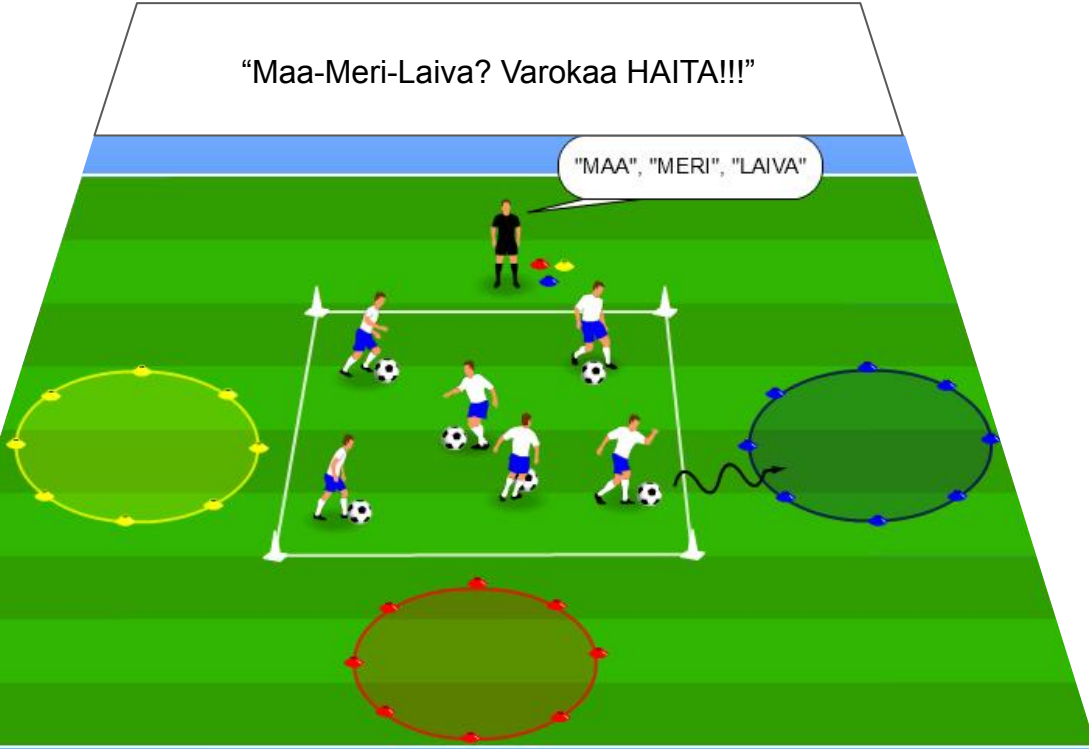
! Välillä kannattaa myös vaihtaa kuljettamisen suuntaa vauhdista.

! Valtaamisen voi tehdä ensin ilman palloa ja myöhemmin pallon kanssa esim. asettamalla pallo tötsän päälle.

Maa - meri - laiva

“Maa-Meri-Laiva? Varokaa HAITA!!!”

“MAA”, “MERI”, “LAIVA”



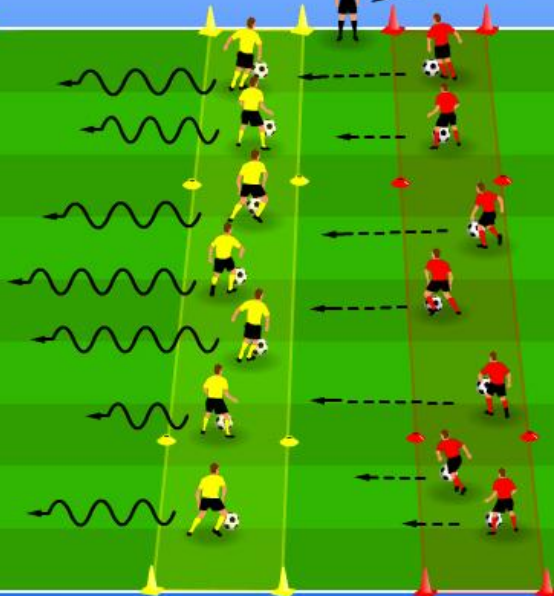
Tuttu MAA-MERI-LAIVA alueilla. Valmentaja huutaa tai näyttää tötsällä mille alueelle kuljetetaan. Viimeisenä alueelle saapunut pelaaja jää keskialueelle “HAIKSI” joka yrittää napata muilta palloja. Jos “HAI” saa riistettyä pallon myös pallon menettänyt jää “HAIKSI.” Kun pelissä on paljon haita, pallolisten ei tarvitse kuljettaa keskialueen kautta.

! Voidaan myös leikkiä niin että keskellä oleva HAI vaihtuu. Se joka menettää pallon, jää HAIksi ja pallon riistänyt HAI siirtyy leikkiin mukaan kuljettajaksi.

Revot ja rastaat

“Revot vai rastaat? Kuka ehtii turvaan ja kuka jää kiinni?”

“REVOT”



Jaetaan ryhmä kahteen joukkueeseen, REPOIHIN ja RASTAISIIIN. Molemmat joukkueet seisovat jonossa kasvat kohti valmentajaa. Valmentaja huutaa “REVOT” tai RASTAAT”.

Kun huudetaan “REVOT”, revot yrittävät riistää pallon rastailta jotka yrittävät kuljettaa turvaan omalle päätyviivalleen. Sama toisin päin jos huudetaan “RASTAAT”.

Pallon menettänyt pelaaja siirtyy vastapuolen joukkueeseen.

! Ensin kannattaa leikkiä ilman palloja jotta leikki tulee tutuksi. Tällöin kiinniottaminen tapahtuu koskettamalla.

Luontoseikkailu

“Lähdetään seikkailemaan luontoon, mutta otetaan pallo mukaan. Mitähän tulee vastaan?”

Jaetaan leikkialue neljään osaan “maailmaan”. Pelaajat seikkailevat määrättyssä maailmassa palloa kuljettaen ja väistellen esteitä.

- VIHREÄ maailma: Metsä. Metsässä pitää väistellä puita ja sieniä. Joskus vastaan saattaa tulla “KARHU” (aikuihen esittää karhua)
- SININEN maailma: Meri. Väistellään aaltoja ja kareja. Vastaan saattaa löntystää “MERILEIJONA”.
- VALKOINEN maailma: Talvi. Väistellään lumikinoksia ja liukkaista lumisia kiviä. Varokaa jännittävää “LUMIMIESTÄ”.
- PUNAINEN maailma: Ranta. Väistellään kiviä, rapuja ja erilaisia rantaleluja. Älkää häiritkö “AURINGON OTTAJAA”.

Aikuisten heittäytyminen ja tarinan kerrontaa eläytyminen tärkeää.

Hirvikuja

“On hirvenmetsästyskausi. Hirvet juoksevat karkuun!”



Pelaajat eli “HIRVET” lähtevät alueen päätyviivalta juoksemaan ja pyrkivät pääsemään turvaan alueen toiseen päähän. Valmentaja on “METSÄSTÄJÄ” joka yrittää osua pelaajien jalkoihin pallolla alueen ulkopuolelta. Jos “METSÄSTÄJÄ” osuu “HIRVEEN” hirvi siirtyy metsästäjäksi valmentaja kaveriksi. Näin jatketaan kunnes kaikki hirvet on saatu kiinni.

! Hirvet voivat myös kuljettaa palloa jolloin metsästäjien on osuttava pallolla hirven palloon.

Mökki palaa

“HÄLYYTYS! Mökki on tulessa. Kaikki sammuttamaan tulipaloo!”



Pelaajat eli “PALOMIEHET” lähtevät maalin vierestä. Pallot ovat “VESIPOMMEJA” jotka ovat alueella (“PALOASEMALLA”) kauempana.

“MÖKKI” (maali) on tulessa ja palomiesten tehtävänä on sammuttaa tulipalo vesipommeilla.

Pelaajat juoksevat hakemaan palloja alueelta ja yrittävät saada pallon laukaistua maaliin. Koska tuli on kuumaa, palomiehet eivät voi mennä mökin lähelle vaan vesipommit on potkittava paloon kauempaa.

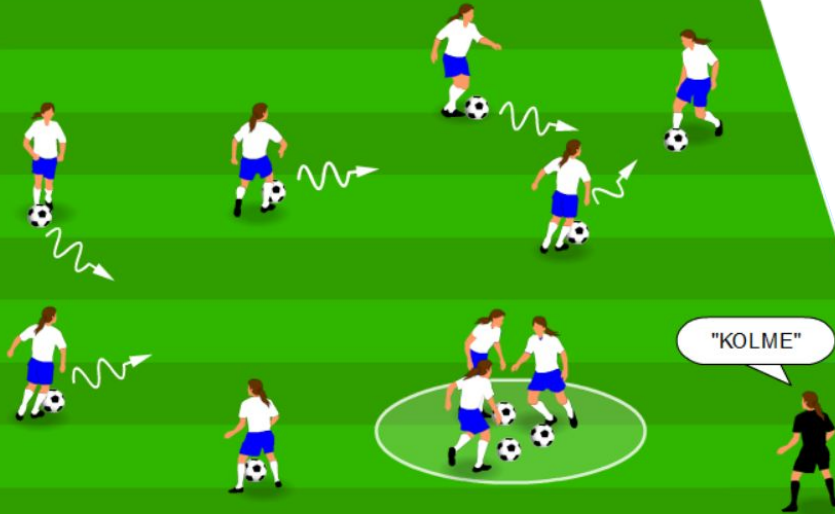
Valmentaja palauttaa palloja takaisin alueelle. Pelaajat voivat myös itse hakea ohimenneitä palloja ja yrittää uudestaan.

! Voidaan myös harjoitella sivurajaheittoa tai maalivahdin heittoa potkun sijaan.

! Säättele etäisyyttä pelaajien tason mukaan.

Ryhmät

“2 - 5 - 3 - 6. Ketkä ehtii ryhmään?”



Pelaajat kuljettavat alueella.
Valmentaja huutaa numeron.
Pelaajien on tehtävä nopeasti
ryhmän jossa on valmentajan määrä
määrä pelaajia. Pelaajat, jotka eivät
sovi mihinkään ryhmään tekevät
ylimääräisen tehtävän esim.
Punnerruksia pallo niskan takana.

! Huomioi että samat pelaajat eivät
jää koko ajan ryhmän ulkopuolelle.
Lopussa on kiva huutaa numero joka
on sama kuin pelaajien määrä.
Tällöin kaikki pelaajat tekevät
yhteisen ryhmän.