



SEURAA JOHTAJAA

Tarvikkeet: Halutessa eri tempoista musiikkia

Aikuinen tai lapsi toimii johtajana, jonka liikkumistapaa perässä tuleva matkii. Johtaja kulkee eri tyyleillä; jättiläisenä, pienenä hiirenä, sivuttain, takaperin jne. Vuorotellaan johtajaa.



KEHONOSAT

Aikuinen pistää musiikin soimaan ja lapset lähtevät liikkumaan musiikin mukaan juosten tai kävellen. Aikuinen pysäyttää musiikin ja sanoo esim. 2 jalkaa, 1 käsi ja otsa. Lapsi yrittää mahdollisimman nopeasti koskettaa luetelluilla kehonosilla yhtä aikaa lattiaan. Kehon osien löydyttyä leikki jatkuu ja aikuinen keksii aina uusia variaatioita, esim.

1. 1 jalka, 2 kättä ja peppu
2. 2 polvea, 2 kättä ja nenä
3. 2 jalkaa, 1 käsi ja pää



ROBOTIT JA INSINÖÖRIT

Lapsi on robotti ja aikuinen insinööri. Robotti liikkuu suoraan eteenpäin robotin lailla ja esteen tullessa eteen robotti jää paikalleen tekemään ”robotti liikettä” kunnes insinööri kääntää hänet toiseen suuntaan ja robotin suunta jatkuu taas suorana eteenpäin.

Insinööri voi myös pysäyttää robotin koskettamalla päälakea ja muuttaa robotin suuntaa koskettamalla hänen oikeaa tai vasenta olkapäätä ja laittaa jälleen liikkeelle koskettamalla selkää.

Vaikeutus: Robotti pitää silmät kiinni.



METSÄNHALTIIJA (Ulkoleikki)

Metsänhaltia-leikissä haltija menee istumaan kivelle tai kannolle silmät kiinni. Muut leikkijät muodostavat piirin jonkin matkan päähän hänen ympärilleen. Muut leikkijät yrittävät lähestyä metsänhaltiaa eri suunnista hiipien hiljaa. Jos metsänhaltija kuulee äänen hän osoittaa sormellaan ääntä kohden. Äänen muodostamisesta kiinni jäänyt joutuu palaamaan takaisin lähtöpisteelle. Tarkoituksena on päästä koskettamaan metsänhaltiaa ja näin valta vaihtuu.



MAJAKKA (Ulkoleikki)

Majakka (aikuinen) seisoo pihan keskellä tai muulla keskeisellä paikalla. Lapset piiloutuvat sovitun matkan päähän. Majakka seisoo paikallaan ja valaisee taskulampulla ympäröivää maastoa valokeilaa hitaasti liikuttaen. Lapset lähtevät tietyn etäisyyden päästä liikkeelle kohti majakkaa, tavoitteenaan päästä koskettamaan majakkaa. Jos majakan valokeila osuu johonkin leikkijöistä ja majakka tunnistaa hänet (sanoo "Kerttu" nähty), täytyy leikkijän palata lähtöpaikkaan. Se, joka ensimmäisenä pääsee majakan luo, saa olla seuraava majakka ja leikki alkaa alusta.



PIILOLEIKKI PIMEÄSSÄ

Perinteinen piiloleikki, mutta leikitään pimeän tullen sisällä tai ulkona. Yksi leikkijöistä valitaan etsijäksi, hän peittää silmänsä ja laskee kahteenkymmeneen. Tällä välin muut etsivät taskulamppujen avulla itselleen piilopaikan ja sammuttavat valonsa. Etsijä lähtee oman lamppunsa avulla etsimään muita leikkijöitä. Kun kaikki ovat löytyneet, vaihdetaan etsijää ja aloitetaan leikki alusta.

Muunnelma: leikitään aikuinen-lapsi -pareina



SILLI PURKKI (Ulkoleikki)

Yksi on piiloon menijä, loput etsijöitä. Piiloon menijä etsii itselleen sopivan piilon sillä aikaa, kun muut laskevat esim. kahteenkymmeneen. Tämän jälkeen etsijät lähtevät etsimään piilossa olijaa. Kun joku etsijöistä löytää piilossa olijan menee samaan piiloon, niin etteivät muut leikkijät huomaa. Leikkiä jatketaan niin kauan, kunnes kaikki ovat samassa piilossa.

Muunnelma:

Leikitään taskulamppujen kanssa pimeässä. Kun etsijä on löytänyt taskulampun avulla piilossa olijan sammuttaa hän oman lamppunsa ja jää samaan piiloon. Leikitään aikuinen-lapsi -pareina



MAANMITTAUSLEIKKI

Leikitään kuten Peiliä, jossa maanmittari yrittää paljastaa muiden leikkijöiden liikkuvan. Maanmittari on selkä leikkijöihin päin, jolloin leikkijät lähtevät liikkumaan maanmittarin haluamalla tavalla. Kun maanmittari kääntyy leikkijöihin päin, leikkijät yrittävät olla liikkumatta. Mikäli maanmittari huomaa jonkun leikkijän liikkuvan, leikkijä palaa aloitusviivalle. Seuraavaksi maanmittariksi pääsee, jos ennättää koskettaa maanmittaria ennen kuin hän kääntyy kasvot leikkijöihin päin. Tässä leikissä maanmittari saa valita, kuinka liikutaan.

- Tontun askelia (kantapää varpaaseen kiinni)
- Muurahaisen askelia (niin pikkuaskeleet kuin mahdollista)
- Jättiläisaskeleet
- Banaaniaskeleet (koskettaa sormenpäillä mahdollisimman pitkälle ja siirtyy siihen)
- Sateenvarjoaskeleet (pyörähdys ympäri joka askeleella)



MAAILMAN NAPA (Ulkoleikki)

Jokainen tarvitsee viisi esinettä (kivi, käpy, pieni keppi jne.) heitettäväksi ja tikun piirtämistä varten. Piirretään hiekkaan (tai liidulla asfalttiin) metrin halkaisijaltaan oleva ympyrä. Se jaetaan neljään lohkoon ja keskelle piirretään pieni ympyrä, joka on maailman napa. Vedetään viiva sopivan matkan päähän ympyrästä. Tarkoituksena on saada esineet jokaiseen lohkoon ja myös maailman napaan.

Muuntelu: Sama kilpailuna;

Aloittaja heittää ensimmäisenä viisi esinettään. Tarkoituksena on osua vuoron perään ympyrän lohkoihin ja lopuksi pikkuympyrään keskellä.

Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä kaikki esineensä oikeisiin paikkoihin.



HÄNTÄPALLOGOLF (Ulkoleikki)

Toimitaan pareittain ja parilla on yhteinen (muovipussin kulmaan mytätty sanomalehteä ja solmittu pussin kulma kiinni).

Lähtöpaikalla leikkijät määrittelevät kohteen, johon yritetään osua häntäpalloa heittämällä. Kohde voi olla puu, kivi, maali, keinu, roskis jne.

Kumpikin pelaaja heittää vuorollaan yhteistä häntäpalloaan kohti ennalta määriteltyä kohdetta. Uusi heitto lähtee siitä kohtaa, jossa pallo on tippunut maahan. Lasketaan heittokerrat ja toisella kerralla yritetään saada pienempi heittomäärä. Pelaajat määrittelevät tavoiteltavan kohteen vuorotellen.



TAIKINA RÄJÄHTÄÄ

Aikuinen tai yksi lapsista on leipuri. Lapset istuvat lattialla ja yhdistävät pyydettyjä kehonosia toisiinsa leipurin ohjeiden mukaan. Esimerkiksi varvas korvaan, korva polveen, polvi kyynärpäähän, kyynärpää nilkkaan, nilkka päähän, napa kyynärpäähän jne. Yllättäen leipuri sanoo: "Taikina paisuu ja räjähtää!" Silloin kaikki hyppäävät mahdollisimman korkealle ilmaan ja voivat lisäksi tehdä esim. viisi haara-perushyppyä. Leikki jatkuu heti uudelleen. Leipuria voidaan vaihtaa jokaisen "räjähdysten" jälkeen.



HARAKKA

Jokainen leikkijä valitsee itselleen jonkin välineen (kynä, kirja, häntäpallo tms.) ja asettuu huoneen eri puolille siten, että jokaisella on tilaa. Aikuinen aloittaa harakkana. Harakka antaa lapsille erilaisia tehtäviä. Esimerkiksi "kosketa esinettä nenälläsi, hyppää sen yli, kierrä kontaten sen ympäri, laita esine vatsan alle, yritä saada se liikkumaan kyynärpäällä vauhtia antaen jne." Yllättäen harakka voi rääkäistä ja silloin kaikkien on vaihdettava paikkaa jonkin toisen esineen luo. Eteneminen toisen esineen luo tapahtuu huonekaluja ylittäen ja alittaen.

(Vaikeutus: lattiaan ei saa koskea). Harakka yrittää ottaa jonkun paikan, jolloin ilman esinettä jääneestä tulee uusi harakka. Näin leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat saaneet olla harakkana tai niin kauan kuin leikki tuntuu mukavalta.



OMAPUOLI PUHTAANA

Tarvikkeet: Askartele häntäpalloja pusseista ja sanomalehdistä

Puoleen väliin leikkialuetta merkitään selkeä linja erottamaan puolet. Leikkijät jakautuvat linjan eri puolille. Molemmille puolille jaetaan paljon häntäpalloja. Tehtävänä on pitää oma puoli mahdollisimman puhtaana heittämällä häntäpallot omalta alueelta vastustajan alueelle yksi kerrallaan. Peli alkaa lapsen antamasta merkistä ja peli päättyy aikuisen antamaan merkkiin, jonka jälkeen ei palloja saa enää heittää. Kenen puoli on lopuksi puhtaampi (vähemmän häntäpalloja alueella) voittaa.



TAITORATA

Tarvikkeet: Pöytiä, tuoleja, mattoja, maitopurkkeja, palloja (esim. häntäpallo), maitopurkkeja, mehupulloja, sanomalehtimailoja, huiveja

Tehkää rata, jota lapset kiertävät. Rata voi sisältää tuolien ja pöydän yli kiipeämistä tai ali ryömimistä, rullalle käärityn maton yli hyppimistä (sivuttain, etuperin tai takaperin), kierimistä maton päästä päähän, tasapainoilemista käärityn maton päällä tai levitetyn maton reunaa pitkin (sivuttain, eteen- tai taaksepäin), häntäpallon tarkkuusheittoa ämpäriin tai seinään kiinnitettyyn kertakäyttölautaseen, pallon heittoa ja kiinniottamista, maitopurkkien tai mehupullojen keilaamista pallolla, huiveilla jonglöörausta jne.