



## KETTU JA KANA

Kettu (aikuinen) yrittää koskettaen ottaa kanoja kiinni, kanat juoksevat karkuun. Kun kettu saa kanan kiinni, menee kana "ketun pesään" sovittuun paikkaan. Toiset kanat tulevat pelastamaan kiinnijääneen pesästä koskettamalla. Vaihdetaan hippoja siten, että myös lapset saavat olla kettuja.



## KUKA PELKÄÄ HAUKKA?

Maahan piirretään kaksi yhdensuuntaista rajaviivaa 20-40 metrin etäisyydelle toisistaan. Yksi leikkijöistä on haukka ja hän seisoo rajojen keskivälissä. Toiset ovat kananpoikia ja he seisovat toisella rajaviivalla. Haukan huudettua "Kuka pelkää haukkaa?" on kananpoikien vaihdettava puolta ja haukan yritettävä saada heitä kiinni. Kiinni saatu kananpoika, pääsee haukan apulaiseksi. Leikkiä leikitään niin kauan, kunnes kaikki kananpojat on saatu kiinni.

Haukka voi päättää leikissä käytettävän liikkumistavan. Jos haukka kysyy, kuka pelkää lentävää haukkaa, on kaikkien leikkijöiden kuljettava kädet siipinä. Jos haukka kysyy, kuka pelkää hyppivää haukkaa, on kaikkien leikkijöiden edettävä hyppien jne.



## MIKÄ ELÄIN OLET?

Aikuinen seisoo pihan toisessa päässä ja on kettu. Lapset juoksevat ketun luo ja kysyvät: " Mikä eläin olet?" Aikuinen vastaa erilaisia eläimiä, kuten pupu, sammakko tai kala ja jne. Kun hän sanoo "Olen kettu", leikkijät lähtevät juoksemaan kettua karkuun sovittua turvapaikkaa kohti. Kiinnijääneistä tulee myös kettuja.



## PIKKU PEIKOT

Aikuinen on iso peikko, joka ottaa lapsia kiinni. Kiinni jäädessään lapsi muuttuu pikkupeikoksi ja käy kyykkyyyn. Kaverit pelastavat koskettamalla.



## HÄNNÄN RYÖSTÖ

Rajattu alue, jonka sisällä jokaisella on housuista roikkuva häntä esim. kangas suikale tai huivi tms. Leikin pyrkimyksenä on ryöstää toisilta häntiä. Kun saa ryöstettyä joltain hännän, heitetään häntä maahan. Kun pelaajalta ryöstetään häntä, hän ei saa enää ryöstää muilta pelaajilta häntiä ennen kuin on etsinyt maasta uuden hännän ja laittanut sen paikalleen rajan ulkopuolella.



## **LIIKUNTARATA LUMESTA (Ulkoleikki)**

Tehkää tehtävärata pihalle, leikkipuistoon tms. Esimerkiksi lumipallojen heittäminen puunrunkoon, lumikasoissa hyppiminen, lumikokkareiden päällä tasapainoilua, pehmeässä lumessa kieriminen, mäessä laskeminen ja ylämäkeen kiipeäminen eri tyyleillä (kävellen, kontaten, hyppien, laukaten jne.) ja eri suunnilla.



## MUUTTOMIES

Leikkijät asettuvat suureen piiriin. Yksi leikkijöistä on muuttomies. Muut merkkäavat itselleen kodin esim. piirtämällä tikulla hiekkaan ympyrän tai sisällä kynnyksmatosta tms. Muuttomies on piirin keskellä, muut seisovat kodeissaan. Kun muuttomies huutaa: ”kaikki muuttaa”, on jokaisen vaihdettava toiseen kotiin. Muuttomies valtaa yhden kodeista ja kodittomaksi jääneestä tulee uusi muuttomies.

Muuntelu: Sisällä leikittäessä liikkumistapa voi olla peppu lattiassa liikkuen tai kontaten tai hyppien tms.



## TAHMATASSU

Liikutaan rajatulla alueella. Yksi leikkijöistä on tahmatassu. Tahmatassu yrittää saada muita leikkijöitä kiinni. Kun tahmatassu koskettaa, kiinni jäänyt leikkijä ja tahmatassu jatkavat muiden lasten kiinniottamista käsikkäin. Leikkijöistä muodostuu tahmatassujen ketju. Leikki päättyy, kun kaikki leikkijät on saatu ketjuun.

Muuntelu: Muunnellaan liikkumistyyliä (hyppien, takaperin kävellen, peppu maassa liikkuen sisätilassa, jne.)





## **PUUNHALAUSHIPPA (Ulkoleikki)**

Leikitään hippaa rajatulla alueella ja puut ovat turvana. Turvassa saa olla lyhyen aikaa, kun halaa puuta. Puista saa juoksuvoimaa. Hippa vaihtuu, kun joku saadaan kiinni.



## PYYKKIPOIKAHIPPA

Jokaiselle leikkijälle jaetaan yksi pyykkipoika, joka kiinnitetään takin helmaan. Leikkijöiden tavoitteena on saada napattua muilta pyykkipoika ja kiinnittää sekin oman takin helmaan. Kiinnitys vaiheessa ei saa napata toiselta pyykkipoikaa. Voittajaksi selviytyy se, jolla on leikin päätyttyä eniten pyykkipoikia.



## ROKKIHIPPA

Sovitaan leikkialue. Valitaan yksi rokkarihipaksi. Hippa lähtee ottamaan leikkijöitä kiinni koskettamalla. Kun kiinniotto onnistuu, jää kiinnijäänyt paikalleen rokkailemaan. Kiinnijääneen voi pelastaa asettumalla rokkailijaa vastapäätä itsekin rokkailemaan. Yhdessä rokataan hetki ja lähdetään kumpikin tahoilleen pelastamaan muita kiinnijääneitä. Sopivin välein vaihdetaan hippoja. Musiikki taustalla antaa pontta leikkiin.



## NOITAHIPPA

Yksi leikkijöistä on noita, joka ottaa muita leikkijöitä kiinni koskettamalla. Noita voi taikoa kiinni jääneen joko kiveksi, puuksi tai sillaksi.

Kivi: käy pieneksi keräksi maahan

Puu: seisoo paikallaan kädet sivuilla

Silta: käy sellaiseksi sillaksi josta pääsee kulkemaan alta. (seisoo jalat harallaan tai kädet ja jalat maassa tms.)

Muut leikkijät voivat pelastaa kiinnijääneet seuraavasti. (Pelastettaessa ei noita saa ottaa kiinni)

- Kivi pelastetaan laittamalla kädet kiven selkään ja hypätään varovasti kiven yli
- Puu pelastetaan kiertämällä puu
- Silta pelastetaan menemällä sillan alta.



## LOHIKÄÄRME

Aikuinen eli lohikäärme ovat keskellä pihaa "nukkumassa." Lapset hiipivät kohti lohikäärmettä mahdollisimman lähelle. Kun lohikäärme herää se huutaa: "TULTA", lapset lähtevät juoksemaan karkuun sovitun viivan taakse. Jos lohikäärme saa lapsen kiinni, tulee lapsesta lohikäärmeen apulainen ja he menevät yhdessä takaisin nukkumaan.



## PAISTINLASTASÄHLY

Peliväline paistinlastat tai lasten hiekkalapiot. Palloiksi paperimassapallo, pingispallo, suklaamunan sisäkuoret tms. Maaleiksi pahvilaatikot tai tyynyt maalitolpiksi.

Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen. Pelataan alatasossa joko peppu maassa liikkuen tai kontaten. Tavoitteena on saada maaleja aikaiseksi vastapuolen maaliin. Syöttää ja tehdä maalin saa vain mailalla, torjua saa kaikilla kehonosilla. Maalivahtia käytetään, mikäli niin sovitaan ja on tarpeellista. Maalin jälkeen puolustanut joukkue aloittaa pelin.

Huomio mailan käyttöön, maila koskettaa maata, ettei lyödä sormille tai silmille.