Jousiammunnan pelit ja leikit

**Leikki 1, Värisuora**

**Miksi?** Harjoitus tuuliennakon ottamiseen.

**Miten?** Ammutaan kymmenrenkaiseen tauluun kunnes osutaan keltaiseen. Seuraavaksi pitäisi osua punaiseen. Kun punaiseen on osuttu, voidaan yrittää siniseen. Kaikki värit käydään läpi. Kun on osuttu valkoiseen, voidaan lähteä etenemään kohti keltaista.

**Haastetta: 1)** Ammunnan joutuu aloittamaan alusta (keltaisesta tai valkoisesta), jos osuu johonkin muualle kuin seuraavana olevaan väriin. **2)** Värien sijaan voidaan ampua osumanumero vuorollaan siis kymmenestä yhteen.

**Leikki 2, Osumahippa**

**Miksi?** Harjoitus tuuliennakon ottamiseen.

**Miten?** Ammutaan pareittain niin, että molemmilla on omat taulut. Valitaan kumpi on ensin hippa. Toinen aloittaa ampumalla tauluun, mihin kohtaan haluaa. Tämän jälkeen hippa yrittää osua samaan kohtaan, mutta omaan tauluunsa. Sovitaan etukäteen, kuinka lähellä oleva osuma on riittävä. Jos hippa ei osu ampuu toinen pelaaja uuden nuolen, taas mihin kohtaan taulua haluaa. Jos hippa nyt osuu samaan kohtaan, niin osat vaihtuvat.

**Muuta: 1)** Voidaan pelata myös samaan tauluun, jolloin voidaan sopia, että nuolten tulee osua toisiinsa. **2)** Voidaan pelata myös useamman pelaajan kesken. Tällöin kaikilla on omat taulut. Yksi ampuja aloittaa ja muut ovat hippoja. Lähimmäksi osunut ampuja saa ampua seuraavan nuolen ensimmäisenä.

**Leikki 3, Ammuntaviesti**

**Miksi?** Joukkuekilpailuharjoitus.

**Miten?** Jaetaan ampujat joukkueisiin, n. 3 ampujaa/joukkue. Ampujat asettuvat joukkueittain jonoon selvästi ampumaviivan taakse. Ensimmäinen ampuja siirtyy viivalle ja ampuu yhden nuolen. Seuraava ampuja saa siirtyä viivalle, kun edellinen on tullut pois viivalta ja koskettanut seuraavaa. Kun jokainen on ampunut yhden nuolen, joukkueen pisteet lasketaan yhteen. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

**Muuta: 1)** Kierroksia voidaan mennä useita, esimerkiksi jokainen ampuja ampuu kaksi nuolta. **2)** Voidaan myös laskea useamman sarjan pisteet yhteen. **3)** Voidaan ampua aikarajoitteella. **4)** Voidaan kilpailla myös nopeudessa, esimerkiksi nopeimmin ampunut joukkue saa 10 lisäpistettä.

**Leikki 4, Kohokas**

**Miksi?** Harjoitus paineen alla ampumiseen.

**Miten?** Leikkiin tarvitaan mielellään vähintään kaksi ampujaa. Ammutaan niin, että ensimmäisen nuolen on osuttava vähintään ykköseen, toisen nuolen on osuttava vähintään kakkoseen jne. Kunnes on osuttava kymppiin. Pelistä putoaa, jos ampuu huonomman osuman kuin oli tarkoitus. Voittaja on se, joka pysyy pisimpään pelissä mukana. Jos useampi pelaaja pääsee kymppiin asti, ammutaan siihen niin kauan kuin enää yksi pelaaja on pelissä mukana.

**Haastetta:** Ammutaan kolmen nuolen sarjoissa niin, että esimerkiksi kahdeksannella kierroksella on kaikkien kolmen nuolen osuttava vähintään kasiin.

**Leikki 5, Nälkäpeli**

**Miksi?** Harjoitus paineen alla ampumiseen.

**Miten?** Leikkiin tarvitaan enemmän kuin yksi ampuja. Jokainen ampuja ampuu kolmen nuolen sarjan. Huonoimman tuloksen saanut ampuja putoaa pois. Näin jatketaan kunnes yksi ampuja on enää jäljellä.

**Haastetta:** Hitaimmalta ampujalta voidaan ottaa pisteitä pois.