



VAUHDIKKAITA LEIKKI-IDEOITA

”Jänön/ ketun jahti”

Merkitään metsään merkkikartioilla iso ympyrä tai neliö, jota pitkin juostaan. Tavoitteena on saada edessä kulkeva kaveri kiinni. Jos leikkiä saadaan kiinni, niin hän menee alueen keskelle tekemään jonkun liikkeen (esim. Jekku-muistipelikorteista otetun kehokortin) ja vapautuu takaisin kehälle juoksemaan. Äänimerkistä käydään kaikki levähtämässä alueen keskellä.

Tarvittavat välineet: merkkikartiot, Jekku-jänön muistipelikortit

Puu palaa, pakko vaihtaa

Leikkiä varten tarvitaan alue, jossa on riittävästi puita leikkijöihin nähden. Merkitään nauhalla leikissä mukanaolevat puut (yksi vähemmän, mitä leikkijöitä on). Keskellä on yksi leikkijä ilman omaa puuta ja hän huutaa: ”Puu palaa, pakko vaihtaa!”.

Kaikki, myös keskellä ollut, juoksevat vaihtamaan puuta, jolloin keskellä oleva leikkijä yrittää päästää yhteen niistä. Ilman omaa puuta jäänyt leikkijä on uusi huutaja.

Tarvittavat välineet: nauhaa (puiden merkitsemiseen)

Tulva-leikki

Juostaan vapaasti, kunnes aikuinen antaa merkin (esim. pillillä) ja huutaa ”TULVA!”. Jokaisen lapsen pitää juosta tulvaa pakoon. Turvassa on, kun jalat eivät kosketa maahan. Kun kaikki ovat turvassa, aikuinen huutaa ”TULVA OHI!” ja näin kaikki lähtee taas juoksemaan. Vaihdetaan välillä liikkumistapoja.

Tarvittavat välineet: Tähän leikkiin ei tarvita erillisiä välineitä.



Jekku tutkii ympäristöään

Liikutaan vauhdikkaasti sovitulla leikkialueella ja väistellään muita liikkuja. Leikin ideana on koskettaa aikuisen mainitseamalla kehonosalla mahdollisimman montaa eri paikkaa. Aikuinen vaihtelee sovittuja kehonosia nopeassa tempossa. Sovittuja kehonosia voi keksiä monia. Tässä esimerkkejä:

- Jekku-jänön nenä
- Jekku-jänön tassut (oikea, vasen tai molemmat)
- Jekku-jänön häntä
- Jekku-jänön pitkät korvat
- Jekku-jänön kylki

Aikuinen voi myös ohjeistaa Jekku-jänöjä liikkumaan vauhdikkaasti eri tavoin (loikkien, juosten, hyppien). Myös lapset saavat kertoa millä kehonosalla koskettavat annettuja paikkoja.

Tarvittavat välineet: merkkikartiot

Jekku-jänön ruoanhaku

Keskelle leikkialuetta tehdään suurehko ympyrä (esim. hyppynarusta tai vanteesta), jonka keskelle kootaan iso määrä Jekku-jänön ruokaa (esim. käpyjä, hiekkaleluja, duploja, häntäpalloja). Nämä ovat leikissä ruokaa.

Leikkijät jaetaan noin kolmen tai neljän lapsen joukkueisiin ja heillä on oma, merkitty pesä leikkialueen kulmissa. Leikkijät yrittävät kerätä leikin aikana mahdollisimman paljon ruokaa keskiympyrästä. Joukkueesta yksi lapsi lähtee hakemaan yhtä ruokaa kerrallaan ja tuo sen pesään ja antaa läpsyn seuraavalle joukkuelaiselleen. Kun kaikki ruuat on napattu, lasketaan mikä joukkueista onnistui parhaiten ruoanhakureisilla.

Leikkiin voidaan nimetä myös ruuanvartija, joka yrittää koskettaa ”ruoan hakijoita”. Jos vartija koskettaa lasta, joutuu tämä pudottamaan mahdollisesti jo nappaamansa ruoan takaisin keskelle ja palaamaan takaisin pesäänsä ja lähettämään seuraavan joukkueesta matkaan. Juoksumatkalle voi myös laittaa erilaisia tehtäviä (esim. kuperkeikka, kieriminen, hyppy).

Tarvittavat välineet: hyppynaru tai vanne, aarteita/ruokia (jos hyödynnätte muuta kuin luonnon antimia).



HELPOMPI VERSIO: Kaikki lapset saavat hakea ruokaa yhtä aikaa, tuoden yhden kerrallaan omaan pesään. Jokaisella ryhmällä voi olla aikuinen jänis-äitinä, joka ohjaa ja kannustaa "poikasiaan". Ruokia ei tarvitse laskea ja lopuksi voidaan "herkutella" yhdessä ruuilla.

Jekku-jänön hippa

Rajataan leikkialue merkkikartioilla. Valitaan yksi leikkijöistä tai aikuisista Jekku-hipaksi. Kun hippa saa kiinni, kiinniotetun on pysähdyttävä ja nostettava kätensä pänsä yläpuolelle jäniksenkorviksi heilumaan. Kiinniotettu leikkijä pelastetaan laskemalla jänön korvat alas sivuille. Pelastushetkellä pelastajaa ei saa ottaa kiinni. Leikkiin saadaan lisää vahtia muuntelemalla leikkialueen kokoa ja Jekku-hippojen määrää.

Tarvittavat välineet: merkkikartiot, liivit tai nauhat hipan merkiksi