

YHTEISLEIKKEJÄ päivitys 19.4.09

- LEIKIN OHJAAMINEN
- YHTEISIÄ LEIKKEJÄ
- TUTUSTUMIS- JA RYHMÄYTTÄMISLEIKIT
- KILPAILUJA
- ILMAISUTAITOLEIKIT
- PARI- JA RYHMÄLEIKIT
- SISÄLIKUNTALEIKIT
- ULKOLEIKIT
- MUUT
- RAAMATTUAIHEISET LEIKIT

LEIKIN OHJAAMINEN

-tutustu leikkiin huolellisesti etukäteen ja harjoittele leikin ohjeiden antamista.

-harjoittele myös ohjeiden antamista etukäteen

-selitä säännöt ja leikin kulku selkeästi

-muista turvallisuus! Varmista ettei kukaan loukkaannu.

-muista että sinä olet leikin ohjaaja, ei kukaan muu

-keskeytä leikki, jos se ei toimi ohjeiden mukaisesti

-kopeta leikki ajoissa.

Mieti leikkiä valitessa, mihin pyrit sillä.

Innostu itse ja pidä hauskaa!

YHTEISIÄ LEIKKEJÄ

AATAMI JA EEVA

Kaksi vapaaehtoista, tyttö ja poika, ja kummankin silmät sidotaan. Muut seisovat ympyrässä. Aatami huutelee: ”Eeva, missä olet?” Eeva vastaa: ”Täällä”. Aatami yrittää ottaa kiinni samalla, kun Eeva pakenee.

AHTAASEEN TILAAAN MAHDUTTAUTUMINEN

Koko leiri ahtautuu yhteen pieneen tilaan, esim. autoon.

ALKUKIRJAIN TARINA

Sopii joko kirjallisenä tai suullisena tehtävänä. Voidaan toteuttaa myös ryhmissä. Seuraavassa muutamia esimerkkejä.

S-satu

Sievä Saara soitti Susannalle. Susanna sopotti salaisuuden: Sain Suurosen Santulta seitsemän suloista sinikelloa. Sitten suutuin silmittömästi...

K-kertomus

Kerran Kalle katseli keittiöstä kadulle. Kadulla käveli kummallinen kaveri. Kohta Kalle kipaisi kadulle. Kuului kummallista kolinaa. Kas kummaa, kuka kolistelee, Kalle kiljui. Kaveri katsahti Kalleen...

T-tarina

Tuomon tuvassa tepasteli tuttu tomera täti. Täti touhusi turhamaisen tarkasti. Tuomo toivoi taas tädiltä tikkukaramelliä. Täti tiuski Tuomolle, turha toivo...

J-juttu

Jänis joi jaffaa ja jutteli joutsenelle: Jospa joutsen juoksisit jäälle jaloittelemaan. Joutsen jatkoi: Joo, juoksen jahka joudan...

ARVAA MIKÄ MAUSTE

Paperimukeihin panna väh. kahdeksan erilaista maustenäytettä. Mukien kylkeen kirjoitetaan järjestysnumerot. Vastaavat numerot ja mausteiden nimet on kirjoitettu erilliseen luetteloon. Päämääränä on tunnistaa mausteet. Maustemukit kiertyvät järjestyksessä osanottajalta toiselle. Jokainen yrittää hajun ja näön perusteella päästä selville, mitä maustetta kussakin mukissa on. Maistaminen kielletty! Leikkijät kirjoittavat itselleen luettelon mausteista.

ELÄINLEIKKI

Kaikki ovat piirissä, ja jokaiselle annetaan jonkun eläimen nimi. Paria poikkeusta lukuun ottamatta kaikissa lapuissa on saman eläimen nimi. Sitä ei saa paljastaa kenellekään muulle. Leikin vetäjä sanoo, että tehtävänä on pitää vieruskaverista tiukasti kiinni, ettei tämä pääse istuutumaan ja toisaalta on yritettävä itse istuutua, kun kuulee sanottavan oman eläimen nimen. Aluksi on pari hämyä. Sanotaan niiden kahden poikkeuseläimen nimet, jotka ovat vain yhdessä paperissa. Tämän jälkeen sanotaankin sen eläimen nimi, joka on loppuissa papereissa, joten viimeiseksi kaikki kellahtavat maahan.

ELÄINSOKKO

Leikkijät piirissä, valitaan yksi sokoksi. Hänen silmänsä peitetään huivilla. Piiri sekä sokko pyöriävät. Kun sokko huutaa seis, kaikki pysähtyvät. Sokko menee jonkun luokse ja pyytää tätä matkimaan jotain eläintä. Äänen perusteella sokko arvaa, kuka on kyseessä.

HAGOO

Leikkijät jakaantuvat kahdeksi joukkueeksi, jotka asettuvat riveihin vastakkain muodostaen näin kujan. Kummastakin joukkueesta valitaan yksi jäsen. Nämä asettuvat kujan vastakkaisiin päihin ja huutavat toisilleen ”Hagoo”, mikä merkitsee ”tule tänne” ja on leikin keksijöiden Alaskan Flingit intiaanien kieltä. Tämän jälkeen valitut leikkijät lähtevät kulkemaan toisiaan vastaan kujaa pitkin katsoen toisiaan silmiin. He ohittavat toisensa ja ja jatkavat kulkuaan kujan päihin. Kummankaan ilmeen ei pidä värähtää kulkemisen aikana. Heidän kulkiessaan kujan läpi kujan muodostajat tekevät parhaansa saadakseen heidät nauramaan. Kävelijöihin koskeminen on kuitenkin kielletty. Mikäli kulkijat selviytyvät nauramatta kujanjuoksustaan, he liittyvät omaan joukkueeseensa. Se joka nauraa tai hymyilee, joutuu vastapuolen joukkueeseen. Hagoo-leikissä jokainen kertoo parhaat pilansa ja vitsinsä sekä tekee parhaat tempunsa. Mainio itsekuriharjoitus.

HATTU KIERTÄÄ

Istuudutaan piiriin, ja siinä kiertää hattu. Jokaisen piirissä olevan pitää laittaa se päähänsä ja antaa sitten naapurille. Taustalla soi musiikki, joka katkeaa sattumanvaraisesti. Kenelle hattu jää silloin käteen, putoaa leikistä pois.

HUIVIN KULJETUS

Istutaan ringissä, yksi on keskellä. Ringissä istujat laittavat huivin yhden leikkijän polvelle. Huivia ryhdytään kuljettamaan ringissä polvelta toiselle eli nykäistään huivi vierustoverin polvelta omalle polvelle. Huivi voi kiertää ringissä molempiin suuntiin. Keskellä olija yrittää saada huivin kiinni samanaikaisesti kun sitä siirretään (siirtäjä ja kiinniottaja ovat yhtä aikaa huvissa kiinni). Keskelle joutuu se, jolta huivi saadaan.

JUORU

Laitetaan joukossa juoru kiertämään, ja katsotaan miten se muuttuu matkan varrella., kun se kuiskataan korvasta korvaan. Tämä vanha leikki toimii paljon paremmin kun se tehdään viitomalla käsin. Oman vuoron jälkeen jokainen voi avata silmänsä ja katsoa, miten muut tekevät.

JUSSI-SEDÄN HAMMASSÄRKY

Osallistujat istuvat ympyrässä. Johtaja aloittaa leikin sanomalla: ”Jussi-sedän hammassärky näyttää tällaiselta” ja pullistaa oikean poskensa. Jokaisen on vuorotellen sanottava samat sanat ja tehtävä samat liikkeet nauramatta. Mikäli joku nauraa, suljetaan hänet pois leikistä ja hänen on istuuduttava askeleen verran muiden taakse. Kun leikkiä on leikitty yksi erä, sanoo johtaja saman lauseen, mutta pullistaa vasemman poskensa, jolloin kaikki toistavat lauseen ja liikkeen vuorotellen. Kolmannella kerralla johtaja pullistaa molempia poskia. Kuka tai ketkä pysyvät mukana loppuun asti?

KAIKKI OVAT KAIKILLE VAARALLISIA

Kaikki liikkuvat alueella side silmillä. Tarkoituksena on tunnistaa toisia ja pysyä itse tuntemattomana. Leikkijät yrittävät päästä kontaktiin toistensa kanssa ja arvata, kenestä on kysymys. Jos arvaa oikein ja sanoo koskettamansa leikkijän nimen, tämä joutuu pois pelistä. Siis vain koskettaessaan toista, voi arvata toisen nimeä. Kun pari kohtaa ja tunnistaa toisensa, se jää peliin, joka arvaa nimen ensin. Se, joka on tunnistettu, ottaa siten pois silmiltään ja siirtyy katsomoon seuraamaan muiden tunnistamista.

KAPTEENI KÄSKEE

Yksi on kapteeni. Kapteenin tehtävänä on komentaa muita, esim. ”Kapteeni käskää istukaa!” jne. Leikkijöiden tulee tehdä niin kuin kapteeni käskää. Kapteeni voi hämätä leikkijöitä sanomalla esim. ”Istukaa!”, jolloin komennus on väärä, koska siitä puuttuu sanat ”Kapteeni käskää”. Leikistä tippuu pois aina se, joka tekee komennuksen väärin.

KAPTEENIN KISSA

Istutaan piirissä. Yksi on leikinjohtaja, joka aloittaa leikin taputtamalla käsillään ensin reisiin ja sitten kädet yhteen ja samalla sanoen: ”Kapteenin kissa on (esim.) MUSTA kissa”. Täytyy siis keksiä m-kirjaimella alkavia adjektiiveja. Jokainen sanoo vuorollaan ja tahdissa kun toiset taputtaa. Leikkiä voidaan vaikeuttaa käskyllä, joka sanoo, että taputuksia saa olla vain tietty määrä, siis miettimiseen jää vähemmän aikaa. Joka ei keksi putoaa pois. Samoja sanoja ei saa sanoa.

KEILANKAATO

Lähetyskenttien nimillä varustetut muovi-/limsapullot on asetettu tietyn matkan päähän ryhmistä. Ryhmien pitäisi aina osua siihen maahan, joka on huudettu ääneen (Taiwan, Etiopia... huutaa iso). Pallona on aika kova kuula, jotta se kaataa pullon. Piste oikeasta osumasta.

KEN ON NOPEIN?

Asetutaan piiriin. Keskellä piiriä oleva leikkijä antaa jokaiselle numeron. Sitten hän ottaa käteensä kepin, panee sen ensin pystyyn seisomaan ja irrottaa siitä sitten kätensä samalla huutaen jonkun numeron. Se, jonka numero on huudettu, hyökkää tavoittamaan keppiä ennen kuin se ennättää kaatua. Jos hän onnistuu, jatkuu leikki kuten ennenkin, mutta ellei hän ehdi ajoissa, saa hän astua piirin keskelle johtamaan leikkiä.

KETTU JA KANANPOIKA

Leikkijät ovat piirissä käsi kädessä. Yksi leikkijöistä on piirin ulkopuolella kettuna. Yksi piirissä olijoista on kananpoika, muut kanoja. Kettu yrittää ottaa kiinni kananpoikaa. Kanat koettavat suojata häntä liikkuen piirissä siten, että kananpoika on aina vastakkaisella puolella kuin kettu. Kun kananpoika joutuu kiinni, vaihdetaan toiset leikkijät kananpojaksi ja ketuksi.

KIM-LEIKKI

25 erilaista esinettä, kuten esim. kampa, peili, kynä, kumi jne. asetetaan pöydälle. Leikkijät saavat katsella niitä minuutin ajan. Sen jälkeen ne peitetään tai leikkijät vievät toiseen huoneeseen. Tämän jälkeen saavat leikkijät 5 min ajan kirjoittaa paperille esineet, jotka he muistavat. Eniten esineitä muistanut on voittaja.

KIRJEET

Sopii iltaohjelman vakionumeroksi. Leirin alussa arvotaan jokaiselle leirillä mukana olevalle kirjetoveri, jota ei saa paljastaa kenellekään. Tälle pitää sitten päivittäin kirjoittaa myönteinen kirje. Kirjeiden kirjoittaminen vaatii isojen ja pomojen jatkuvaa kontrollia. On valvottava, että kaikki todella kirjoittavat myönteisiä kirjeitä ja että kaikki myös saavat niitä. Jos tässä valvonnassa ei onnistuta, leikki tuottaa vain mielihapaa jollekulle. On välttämätöntä, että jokainen isonen kirjoittaa ainakin omille ryhmäläisilleen ja kenties myös jonkun toisen ison ryhmäläisille. Näin jokainen saa päivittäin ainakin kolme kirjettä.

KOSKE KELTAISTA

Tässä leikissä on kolme eri versiota. Leikinvetäjä määrää, mitä kosketetaan. Kyse ei ole kilpailusta.

1)

Vetäjä antaa ohjeen, esim. koske keltaista! Leikkijät etsivät kyseisen värisen kohdan omista tamineistaan ja koskettavat sillä toisen leikkijän keltaista kohtaa (keltaiset lettinauhat koskevat keltaisia sukkiä). Jos jollakin leikkijällä ei ole keltaista, voi koskettaa toisen keltaista kädellään. Jos vain yhdellä leikkijällä on keltaista päällään, koskettavat kaikki muut leikkijät sitä kädellään. Sitten vetäjä antaa uuden ohjeen: Koske kyynärpäitä, koske rannekelloja vastakkain jne.

2)

Edellinen leikki otetaan hidastettuna, ikään kuin hidastetussa filmissä. Tämä sopii hyvin, jos halutaan rauhoittaa tilannetta.

3)

Kolmannessa versiossa ei ole erikseen leikinvetäjää, tehtävä vaihtuu leikkijältä toiselle.

Tuolilla on pilli, rumpu, kello tai vastaava. Kuka tahansa voi mennä ottamaan pillin japuhaltaa siihen TÖÖT ja sanoa esim. kosketa punaista! Jokainen koskettaa omalla punaisellaan toisen punaista ja kaikki pysähtyvät siihen asentoon. Puhaltaja tööttää ja antaa ohjeen, joka käskee liikuumaan (esim. liiku taaksepäin!) Puhaltaja puhaltaa taas TÖÖT ja antaa ohjeen koskettamisesta esim. posket poskia vasten!

KUKA KOLKUTTAA?

Leikkijät istuvat piirissä. Yhden silmät sidotaan huivilla ja hän asettuu piirin keskelle. Leikinjohtaja antaa merkin = osoittaa jotakuta, joka menee huivipään taakse, koputtaa häntä hiljaa selkään ja sanoo: ”Arvaa kuka kolkuttaa?” Keskellä olija koittaa arvata äänestä, kenestä on kysymys. Näin jatketaan, kunnes vastaus on oikea. Se joutuu keskelle, jonka nimen sokko arvaa oikein. Äänensä sävyä voi koittaa vaihtaa ja sekoittaa sokon tunnistamista.

KUKA ON JOHTAJA?

Joku leikkijöistä poistuu huoneesta ja jäljelle jääneistä valitaan yksi johtajaksi. Hän tekee helppoja liikkeitä, kuten taputtaa käsiään, pyörittää peukaloitaan, naksuttaa kieltään jne. Muut leikkijät matkivat johtajaa ja huoneeseen tullut leikkijä koittaa selvittää, kuka on johtaja.

KUKA TEKI MITÄ, MITEN JA MISSÄ?

Leikinjohtaja on tehnyt valmiiksi pieniä kortteja, joihin hän on kirjoittanut erilaisia asioita: yhdenvärisiin kortteihin hän on kirjoittanut eri ammattien harjoittajia (parturi, kuningas, puuseppä, postipoika, suutari, lentokapteeni, prinsessa, kukkakauppias) ---toisen värisiin kortteihin hän on kirjoittanut verbejä eli tekemistä kuvaavia sanoja (lökötteli, rämpi, istui nuotiolla, kaivoi ojaa) -- kolmannen värisiin lappuihin vastaus kysymykseen miten (väsyneenä, hymyillen, onnellisena, irvistäen, reippaasti) ---ja neljänsiin kortteihin paikkoja (maitolaiturin vieressä, kedolla, kaupanjonossa, linnan portin luona, ilman paitaa, kottikärryissä, keskellä niittyä, ponin selässä). Leikkijät saavat nostaa kortin kustakin kasasta ja lukea vuorotellen oman – ilmeisen hassun – lauseensa ääneen.

KUUMA PERUNA

Leikkijät istuvat tai seisovat ympyrässä. Yksi leikkijöistä on ympyrän keskellä. Pallo tai vastaava esine on yhdellä ympyrässä olijoista. Pallo kulkee ympyrässä toiselta toiselle. Ympyrän keskellä olija huutaa haluamallaan hetkellä ”kuuma peruna”, jolloin se, jolla pallo juuri sillä hetkellä on, joutuu ympyrän keskelle ja edelleen siellä olija takaisin ympyrään.

KYMPPIPONNI

Tuttu televisioohjelma.

KÄÄNTÖKIRJE

Jokaiselle leikkijälle jaetaan kynä ja paperi. Kaikki kirjoittavat nimensä paperin yläreunaan. Paperi taitetaan niin, että nimi jää taitoksen alle. Tämän jälkeen paperit siirretään yhtä pykälää vasempaan päin. Kun ne on vaihdettu, jokainen kirjoittaa ”tapasi” ja sitten mielikuvitustaan käyttäen kirjoittaa kenet hän (kuka liekin) on tavannut. Paperit taitetaan ja siirretään taas eteenpäin. Nyt jokainen kirjoittaa sanan, joka vastaa kysymykseen missä? Taas taite ja paperi eteenpäin ja siihen tulee seuraavaksi: tämä sanoi hänelle ja jatko keksitään itse. Sitten taas taite ja paperi eteenpäin ja nyt kirjoitetaan: ja hän vastasi ja sitten, mitä tämä vastasikin. Paperit laitetaan eteenpäin vielä kerran ja ne avataan ja luetaan.

KÄÄRME PITKÄ

Tarvitaan 1 sanomalehden sivu jokaiselle osallistujalle. Kaikki saavat sivun ja yrittävät repiä siitä mahdollisimman pitkän liuskan. Kun kaikki ovat valmiita, mitataan liuskat ja se, jolla on pisin, on tehnyt Käärme Pitkän.

LABADUU

Lauetaan ”Tanssimme labaduuta kädet toistemme käsissä” ja kierretään ympyrää. Vaihdetaan tyyliä, kädet toistemme korvissa, kädet toistemme jaloissa, kädet toistemme nilkoissa jne.

LENTOKONE

Valitaan 4-5 vapaaehtoista, jotka viedään oven ulkopuolelle. Lentokoneena toimii laudanpätkä, jonka luokse jokainen vapaaehtoinen talutetaan vuorotellen silmät sidottuina. Talutettava pitää

kiinni taluttajan olkapäästä. Taluttaja kertoo: ”No niin, oletkos koskaan ollut lentokoneessa? Nyt pääset”. Talutettava nousee laudan päälle ja kaksi avustajaa nostaa sitä hieman irti lattiasta. Taluttaja kertoo: ”Nyt nouset ylemmäs, ylemmäs”, ja painuu samalla itse kyykkyyyn. Lentokoneessa olija, joka pitää taluttajaa olkapäästä kiinni, tuntee todella, että nousee. Taluttaja sanoo: ”Sinulla on laskuvarjo selässä, hyppää”. Pudotus on odotettua pienempi.

LÄPSYTTLEIKKI

Ollaan etunojassa lattialla niin, että vieressä olijoiden kädet ovat ristissä keskenään. Viesti kulkee niin, että yhdellä lattiaan lyönnillä suunta ei muutu, kahdella muuttuu. Joka sekoaa, se putoaa pois.

LÄÄKÄRILEIKKI

Jokainen leikkijä saa valita pussista jonkin sairauden ja toisesta pussista siihen parannuskeinon.

MATKUSTUSLEIKKI

Ohjaaja jakaa leikkijöille laput, joissa on paikannimet. Ohjaaja antaa leikkiohjeet: Lappua ei saa näyttää toisille. Nyt kerron erästä matkasta. Siinä esiintyy eri paikkakuntia, joiden nimet on teidän saamissanne lapuissa. Sen, jonka nimi mainitaan, on istuttava lattialle mahdollisimman nopeasti, että toiset eivät ehdi koskea, muuten putoaa pelistä. Voittaja on se, joka joka pääsee perille. Sitten ohjaaja alkaa kertoa tarinaa, esim. ”Lähdimme liikkeelle Oulusta, josta matkustimme junalla Helsinkiin. Siellä nousimme lentokoneeseen ja lensimme Kööpenhaminaan. Oli koneen vaihto ja jatkoimme Ateenaan. Kun laskeuduimme kentälle, oli jo yö. Aamulla jatkoimme matkaa usuin voimin. Nyt lensimme Kairoon, johon jäimme, koska kaikki muutkin jäivät sinne.” Leikin idea on se, että alkupään paikkoihin on vain yksi lappu, viimeiseen kymmeniä. Tarina voi olla pitempi.

MATO

Muodostetaan kaksi tiivistä riviä niin että rivit ovat vastakkain. Otetaan vastapäätä rivissä olevaa käsistä tiukasti kiinni ja rivien on oltava tiukkoja joka suunnasta. Mato menee rivien pästä sisään (käsien päälle) ja hänet kuljetetaan niin ettei hän ryöstäydy käsistä rivin toiseen päähän.

MIKÄ EI KUULU JOUKKOON?

Isot tekevät listan sanoja, joissa on aina neljä erilaista asiaa ja yksi niistä ei kuulu joukkoon.

MIKÄ MINUA ON PUHUTELLUT

Nuoria pyydetään edeltäpäin miettimään, mikä kirja – runo – novelli – artikkeli -puhe – virsi – laulu – kuva heitä on puhutellut. Yhteisessä illassa nuoret voivat lukea otteitaan valitsemistaan teksteistä ja kertoa, miksi se puhutteli.

MIKÄ MUUTTUI?

Kilpailijoista kukin vuorollaan asettuu muiden muodostaman rivin eteen. Hän saa katsoa riviä puoli minuuttia, jonka jälkeen kääntyy selin. Rivissä olijat tekevät nyt joitakin muutoksia riviin: jotkut vaihtavat paikkaa, jotkut kenkiä, joku ottaa villapaidan pois tms. Kun muutoksen on suoritettu, saa katsoja kääntyä ja yrittää kertoa, mitä muutoksia on tapahtunut. Voittaja on se, joka tietää eniten muutoksia.

MITÄ UUTTA HUONEESSA?

Yksi leikkijä / kaikki leikkijät menevät hetkeksi pois huoneesta. Leikinjohtaja muuttaa vaikkapa 5 asiaa sillä välin – huonekalut, taulu vinoon, jotakin selvää ja jotakin, mitä pitää ensin vähän etsiä ja miettiä. Leikkijä / -t saavat tulla sisään. Kukin kirjoittaa paperille ylös, mitä on muuttunut. Asioita saa olla enemmänkin kuin 5. Tarkistetaan yhdessä. Vuorollaan kukin saa olla ”muuttelija”.

MURHAAJA

Ollaan piirissä, ja yksi valitaan murhaajaksi, esim. sillä tavoin, että kaikki saavat paperilapun ja yksi saa paperin, jossa lukee ”murhaaja”. Hän sitten alkaa murhata muita. Tämän hän voi tehdä kahdella tavalla; iskemällä silmää tai puristamalla vieressä olevan kättä esim. viidesti, hän taas naapuriaan neljästi, seuraava yhtä vähemmän, ja lopulta yhden puristuksen saanut tulee murhatuksi. Murhattu sanoo ”Kuollut”. Tämän jälkeen hän poistuu piiristä ja murhaaja jatkaa työtään. Kun joku alkaa epäillä murhaajaa, hän sanoo ”Syytän”. Jos joku toinen voi vielä todistaa, nämä kaksi voivat neuvotella yhdessä, ja jos heidän epäilyksen kohteensa on sama, he voivat tuoda yhteisen syytöksensä julki. Jos epäilty ei olekaan murhaaja, leikki jatkuu kunnes murhaaja on

löytynyt. Toinen sovellutus: laput jaetaan leikkijöille. Yhdestä tulee murhaaja ja toisesta poliisi. Leikkijät asettuvat niin, että näkevät toisensa. Murhaaja alkaa iskeä toisille silmää ja siten murhata, yhdelle kerrallaan. Kun leikkijä huomaa silmäniskun itselleen niin hän kuolee. Näin murhaaja jatkaa murhaamista, muut eivät saa hämätä. Poliisi on leikkijöiden joukossa ja yrittää saada selville murhaajan. Poliisi itse ei voi kuolla, vaan jos hän saa silmäniskun, hän saa murhaajan kiinni itse teossa. Kun poliisi on saanut selville murhaajan, kuolleet heräävät henkiin ja leikki voidaan aloittaa alusta.

MÖTTÖ

Joukolle, jolla on jo kokemusta muusta rentoutumisesta. Ensin yksi joukosta asettuu lattialle selinmakuulle. Toinen asettuu poikittain ja panee päänsä ensimmäisen vatsalle. Sitten kolmas asettuu poikittain toiseen nähden ja panee päänsä tämän vatsalle... kunnes koko ryhmä on selinmakuulla jokaisella on päänalusenaan elävä tyyny. Tässä vaiheessa voidaan vielä nauraa ja etsiä hyvää rentoutumisasettoa. Ohjaaja soittaa rauhoittavaa musiikkia, silmät suljetaan ja jokainen antaa musiikin mennä sielunsa läpi. Kun ryhmä on rauhoittunut, annetaan rentouden kestää hyvän tovin. Ryhmä hengittää tasaisesti, hyvä olo täyttää jokaisen... Herätys tapahtuu rauhallisesti venytellen ja keskustellen, miltä rentoutus tuntui.

OHJUS TULEE

Rajataan ihmisten lukumäärästä riippuen sopivan kokoinen iso leikkialue. Yksi leikkijöistä on ohjus ja loput ”piip-nappuloita”. Piip-nappulat ovat vähintään pareittain käsikynkässä lomittain, mutta riveittäin, ja ohjus on leikkialueen edessä. Piip-nappulat liikkuvat ainoastaan vaakasuunnassa leikkialueeseen nähden, ja ohjus ainoastaan pystysuunnassa edestä taaksepäin. Ohjus lähtee etukumarassa katse lattiasa kulkemaan kävellen kohti takaseinää hokien: ”ohjus tulee, ohjus tulee, ohjus tulee...” Piip-nappulat liikkuvat viitosuunnassa selkä ohjukseen päin seinästä seinään sivutipuaskelilla hokien ”piip piip piip”. Jos ohjus osuu johonkin piip-nappulaan, on piipin jäätävä pois ”piip-ketjustaan” (muuta jäävät ketjuun) ja lähdeävä ohjuksena edestä hokien ”ohjus tulee...” Jos ohjus osuu johonkin piippiin tai pääseen takaseinään asti, lähtee hän taas edestä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat ohjuksia.

OSUMA

Leikinjohtaja on ostanut etukäteen esim. kauniita tai hauskoja postikortteja, tytöille ja pojille sopivia. Ne laitetaan sinitarralla seinään kiinni. Varataan heittopalloksi vaikkapa tumpu tai sukka (jonka saa sopivasti suppuun) ja kukin saa sitten vuorollaan heittää viivan takaa kortteja. Sen saa omaksi, johon osuu. Lopuksi kaikki saavat yhden (leikinjohtaja nostaa kasasta silmät kiinni).

PAKETTI KIERTÄÄ

Leikissä tarvitaan pähvilaaatikko, jonka ympärille on kiedottu (hyvin teipatusti!) monta kerrosta lahja tms. paperia. Musiikki alkaa soida ja paketti siirtyy ojennettuna ringissä, kunnes musiikki päättyy. Se, jolle paketti jää, ottaa pois päällimmäisen paperin, jonka alta löytyy seuraavaan paperiin teipattu lappu, jossa on jokin tehtävä esim. sano jokin sananlasku. Kun ko. henkilö on tehnyt tehtävän, musiikki alkaa soida ja paketti kiertää. Näin jatkuu ja aina musiikin loppuessa paketista poistetaan päällimmäinen paperi ja esiin tulee uusia tehtäviä. Esim. purista ____:n kättä, laula laulu, tee 3 voimisteluliikettä, anna halaus neljännelle vasemmalla, kerro vitsi, taputa jokaista päähän, lausu himppilänpomppulapöpperö nopeasti kolme kertaa perätysten, taputa päätäsi ja samaan aikaan pyöritä kättäsi vatsan päällä jne. Leikin ”voittaja” on kymmenes paketin saaja: hän avaa paketin, jossa on vaikkapa pussillinen salmiakkikarkkeja.

PERUNANKUORIMINEN

Tarvitaan 1 raaka peruna jokaiselle osallistujalle, 1 perunankuorimisveitsi, 1 noppa. Eräs ravintola tarvitsee päivälliseksi paljon kuorittuja perunoita ja ne on saatava tosi nopeasti. Osallistujat istuvat piirissä. Piirin keskellä on sanomalehtiä, joille perunat on asetettu ympyrään. Jokaisella osallistujalla on oma perunansa. Perunoitten keskellä on perunankuorimisveitsi. Jokainen osallistuja saa omalla vuorollaan heittää noppaa. Se, joka saa 1 tai 6 ottaa perunankuorimisveitsen ja alkaa kuoria perunaansa. Samalla noppa kiertää eteenpäin, kunnes joku toinen saa 1 tai 6. Tämä ottaa silloin perunankuorimisveitsen ja alkaa kuoria perunaansa. Edellinen menee näin ollen takaisin paikalleen. Se, joka on ensimmäiseksi kuorinut perunansa hyvin ja tarkasti, on voittaja.

PERUSNUORI

Kaikki seisovat. Ohjaaja kyselee erilaisia asioita, esim. ”kenellä on valkoiset sukat”, ”kenellä on ruskeat silmät”, kuka on syntynyt heinäkuussa”, ”kuka on sairastanut vesirokon” jne. Jos ohjaajan tekemään kysymykseen joutuu vastaamaan myöntävästi, putoaa pois pelistä = istuu. Viimeeksi seisomaan jäänyt on meidän joukon perusuori.

PIMEPELI POMPELI POKKANI PITÄÄ

Leikkijät istuvat piirissä lattialla. Leikinjohtaja aloittaa leikin katsomalla peiliin ja sanomalla: ”Minä pidän sinusta.” (Peiliin katsottaessa pokan on pysyttävä ja katse on suunnattava suoraan silmiin.) Sen jälkeen hän antaa peilin seuraavalle, joka toistaa sanat. Näin peili kulkee koko ringin läpi. Ellei pokka pysy, leikkijä putoaa pois pelistä. Seuraavalla kierroksella leikkijä sanoo: ”Voi kuinka ihminen onkaan nuorena kaunis.” Näin leikki jatkuu leikinjohtajan keksiessä aina uusia lauseita, kunnes jäljellä on vain kaksi leikkijää. Kaksi jäljellä olevaa leikkijää nousevat seisomaan, tarttuvat toisiaan korvista, katsovat toisiaan silmiin. Yhdessä he menevät kyykkyyn ja nousevat ylös, menevät kyykkyyn jne. hokien samalla ”Pimpeli pompeli, pokkani pitää”. Voittaja on se, jonka pokka säilyy loppuun saakka.

PILLIJUTTU

Seistään ympyrässä, vapaaehtoiset ulkopuolelle. Ensimmäisen tullessa sisään leikin vetäjä selittää, että piiriin on piilotettu pilli, joka kiertää kädestä käteen. Vapaaehtoisen pitää ottaa selville, missä pilli on, kun joku välillä puhaltaa siihen. Piirissä olijat näyttävät niin kuin pilli kiertäisi kädessä, mutta oikeasti se on leikin vetäjän selässä, ja hän taas on keskellä piiriä. Välillä joku piirissä olija puhaltaa pilliin. Leikki jatkuu, kunnes vapaaehtoinen pääsee ideasta perille. Voidaan myös toteuttaa niin, että pillejä on kaksi, toinen vetäjän selässä ja toinen kiertää piirissä.

PIPPONEN

Leikkijät asettuvat tiukkaan piiriin. Leikin vetäjä kysyy vasemmalla puolellaan olevalta: ”Ostatko pipposta?” Toinen vastaa: ”No millaista?” Vetäjä sanoo: ”No tällaista!” ja nostaa vasemman kätensä vasemmalla puolellaan olevan hartioille. Nyt vetäjän vasemmalla puolella oleva kysyy seuraavalta, ostaako tämä pipposta. Samat repliikit ja toiminta toistuvat, kunnes kaikki leikkijät seisovat vasen käsi toisen harteilla. Vetäjä jatkaa samoilla repliikeillä, esittäen aina kysymyksen vasemmalla puolellaan olevalle. Tällä kertaa hän nostaa oikean kätensä oikealla puolellaan olevan harteille ja lopulta jokaisella leikkijällä on molemmat kädet vierustoverin harteilla. Seuraavalla kierroksella mennään polvilleen maahan, seuraavalla painetaan otsa maahan (kädet koko ajan toisten harteilla). Kun kaikki ovat polvillaan otsa maassa, lauletaan Maamme-laulu.

RUINATUT

Haastetaan joku tekemään jotain kivaa ja haastaja voi laittaa haasteen loppuun tekemisen vaihtoehdoksi jonkin ennalta sovitun summan, 20-50 senttiä. Haastetta tuotaessa voi myös haasteesta kerätä jonkun pienen summan, esim. 10-20 senttiä, se karsii ”turhia” haasteita. Sensuuri iskee sopimattomiin haasteisiin. Haasteiden merkeissä voi viettää vaikka koko illan. Raha kerätään esim. lähetystyön hyväksi. Esimerkki haasteesta: tehkää näytelmä ruotsiksi, jossa on kaikki pojat mukana ja esittäkää se.

RUSINARUUTU

3 x 3 kertaa ruudukkoon laitetaan jotakin pieniä herkkupaloja, esim. rusinoita. Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle ja sillä aikaa muut sopivat, että yksi rusina on paha. Se joka tulee oven takaa, saa tehtäväkseen kerätä makupaloja. Muut sanovat, kun hän ottaa pahan, ja se laitetaan takaisin. Ne herkut, jotka leikkijä on ehtinyt kerätä ennen paha, saa itselleen syötäväksi samantien.

SALAMATIETOKILPAILU

Kaikki seisovat lattialla. Joku esittää tietokilpailukysymyksiä niin, että voi vastata sanomalla ”ei” tai ”kyllä”. Ei kuitenkaan sanota mitään, vaan myönteisesti vastattaessa käännetään vasemmalle, muuten taas oikealle. Kysymykset tulevat tiuhaan tahtiin, niin että miettimisaikaa ei ole. Väärin vastanneet putoavat leikistä.

SALAPERÄINEN PUSSI

Pussin sisällä on esim. avain, tulitikku, kynänterotin, kynän tuppi, kivi, nappi, kolikko, noppa yms. pikkuesineitä, joita jokainen saa tunnustella vuorollaan pussissa 30:n sekunnin ajan. Sen jälkeen he kirjoittavat muistiin kaikki tunnistamansa esineet. Jokaisesta oikein muistetusta tulee 1 piste.

SALASEURALAISET JA VAKOOJAT

Leikin vetäjä tekee lappuja niin paljon kuin leikissä mukana olijoita on (parillinen määrä). Puolet lapuista jätetään tyhjiksi (vakoojat) ja loppuihin kirjoitetaan jokin sana (hyttynen, termospullo yms.) Tämä siis on salaseuralaisten sana. Laput sekoitetaan ja sen jälkeen jaetaan kullekin yksi lappu. Jokainen katsoo oman lappunsa, näyttämättä sitä naapurilleen. Leikki alkaa. Jokainen salaseuralainen koittaa kuvailla omaa sanaansa niin, että muut salaseuralaiset tietävät hänen olevan sanasta selvillä, mutta kuitenkin niin, etteivät vakoojat sitä huomaisi. Vakoojat saivat tyhjän lapun. He koittavat kuitenkin olla niin kuin salaseuralaiset ja puhuvat aivan kuin olisivat tietoisia sanasta. Voidaan ottaa yksi harjoittelukierros, jonka aikana kukin sanoo jonkun asian (esim. salaseuralaiset hyttystä: esiintyy kesällä, kiusallinen, tuottaa kutinaa yms. joka liittyy jotenkin sanaan hyttynen.) Kierroksen jälkeen saa ruveta ampumaan. Esim. Hanna ajattelee, että Markus on vakooja, kun hän itse on salaseuralainen. Hanna voi huutaa ”Markus pum!” ja silloin hän kuulee ja on näytettävä lappunsa leikin vetäjälle. Silloin myös paljastetaan, että Markus oli vakooja. Leikkiä jatketaan, kunnes vastapuoli on saatu ammutuksi tai silloin kun on vain muutama ihminen jäljellä. Katsotaan heidän lappunsa ja todetaan toinen puoli voittajaksi. Joskus voi tulla tasapelikin. (Ei haittaa, vaikka ampuu omalla puolella olevia.) Ampumisella yritetään saada pois pelistä ”epäillyt” toisen puolen jäsenet.

SA PO PO

Kaikki seisovat ympyrässä ja sanovat rytmikkäästi ”Sa Chiki, Sa Chiki, Sa Po Po” yhä uudelleen. Vähitellen johtaja aloittaa liikkeen. Taputtaa käsiään jokaisella ”Sa” (kolme taputusta). Vasempi naapuri ryhtyy taputtamaan jne. kunnes kaikki vuorollaan ovat taputtaneet käsiään. Leikistä tulee vaikeampi, mikäli johtaja heti ensimmäisen liikkeen jälkeen jatkaa uudella, esim. nyökkäyksellä jokaisella ”Sa” ja sen jälkeen jalanpolkemisellä. Vähitellen voidaan ottaa useampia liikkeitä mukaan. On tärkeää koko ajan nähdä, mitä naapuri oikealla puolella tekee ja tehdä itse samoin seuraavalla kierroksella.

SEKAHEDELMÄKEITTO

istutaan piirissä, yksi on keskellä. Joukko on jaettu kolmeen ryhmään; omenoihin, appelsiineihin ja banaaneihin. Keskellä oleva huutaa näistä jonkun ryhmän, ja siihen kuuluvat yrittävät vaihtaa paikkaa keskenään (vieruskaverin kanssa ei saa vaihtaa paikkaa). Keskellä oleva yrittää myös vallata itselleen paikan, niin että taas jää yksi yli. Voi myös huutaa että sekahedelmäkeitto, ja silloin kaikki vaihtavat paikkaa keskenään.

SE ON HAUSKA, KOSKA...

Jokaiselle annetaan lehdestä leikattuja kuvia 1-3 kappaletta ryhmän koosta riippuen. Kukin vuorollaan näyttää kuvansa ja keksii, miksi kuvassa oleva esine tai asia on hauska. Esim. ilmapallo on hauska, koska se osaa lentää ilman siipiä. Leikissä annetaan myös lupa keksii hassuja ja mielikuvituksellisia syitä asioiden hauskuuteen.

SILMÄNISKU

Huone pimennetään himmentämällä valoja tai asettamalla kynttilä huoneen keskelle ainoaksi valonlähteeksi. Tavoitteena on keksii, kuka on silmäniskijä ennen kuin joutuu tämän silmäniskun kohteeksi. Leikkijät istuvat ympyrässä lattialla. Yksi pelikorteista nimetään silmäniskijän kortiksi. Kortit sekoitetaan ja jaetaan leikkijöille. Silmäniskijän kortin saanut henkilö tietää itse olevansa silmäniskijä. Hän yrittää tavoittaa muiden leikkijöiden katseen voidakseen iskeä näille silmää. Kun hän onnistuu, toinen leikkijä odottaa pienen hetken, jottei paljastaisi, kuka silmäniskijä on, ja poistuu sitten leikistä sivustakatsojaksi.

SOKKO JA KEPPI

Yhden leikkijän silmät sidotaan huivilla ja hänelle annetaan käteen keppi. Jokin suurehko esine asetetaan jonkin matkan päähän sokosta. Merkin saatuaan hän lähtee etsimään esinettä kepin avulla. Muut leikkijät laulavat jotain tuttua laulua ja sen voimakkuus ratkaisee, onko sokko lähellä vai kaukana esineestä. Kun sokko on kaukana, lauletaan hiljaa. Kun sokko lähenee esinettä, laulamisen voimakkuutta lisätään.

SORMUKSEN KULJETUS

Naruun pujotetaan sormus ja siitä tehdään iso lenkki. Leikkiin osallistujat istuvat ringissä, ja kukin pitää molemmilla käsillä narusta kiinni. Yksi on ringin keskellä. Sormusta yritetään kuljettaa

kädestä toiseen keskellä istujan huomaamatta. Keskellä olija saa arvata missä sormus on menossa. Keskelle joutuu se, jonka kädestä sormus löytyi.

SORMUSVIESTI TULITIKULLA

Jaetaan leikkijät kahteen yhtä suureen joukkueeseen. Joukkueen jäsenet asettuvat peräkkäin jonoon, jokaisen suuhun laitetaan tulitikku. Jonon ensimmäisen tulitikkuun laitetaan sormus. Tarkoituksena on kuljettaa sormus jokaisen joukkueen jäsenen kautta jonon toiseen päähän siirtämällä sormusta tulitikusta toiseen. Käsii ei saa käyttää apuna. Voittaja on se joukkue, jonka sormus on ensimmäisenä jonon toisessa päässä.

SUKLAA JA NOPPA

Keskellä piiriä on huolellisesti kääritty suklaapaketti, haarukka ja veitsi. Ringissä kiertää noppa, ja kuutosen heittämällä saa pukea päälleen esim. hanskat, paidan ja hatun. Sen jälkeen saa ottaa veitsen ja haarukan ja ryhtyä avaamaan pakettia. Saa syödä niin kauan, kunnes joku toinen saa kuutosen.

SYÖKSYLEIKKI

Leikkijät seisovat avorivissä. Heistä noin 30-40 m:n päässä seisoo johtaja kasvot leikkijöihin päin. Kun johtaja kääntää selkensä leikkijöihin päin noin kolmen sekunnin ajaksi, saavat leikkijät syösyä johtajaa kohti. Jos johtaja kääntyy takaisin huomaa jonkun liikkuvan, joutuu tämä palaamaan lähtöviivalle. Se, joka ensimmäisenä pääsee koskettamaan johtajan selkää, on voittaja. Leikki tulee vaikeammaksi, jos määrätään, että leikkijöiden on oltava maassa silloin, kun johtajalla on kasvot heihin päin.

SÄHKÖSANOMA

Leikkijät istuvat piirissä pitäen toisiaan kädestä kiinni. Yks leikkijöistä poistuu huoneesta ja muut päättävät hänen poissaollessaan, kuka aloittaa käsien puristuksen. Kun piirin keskelläolija huomaa, kuka puristaa seuraavan kättä, hän huutaa salamannopeasti: ”Sinä!” Leikkijöiden käsien tulee olla selvästi näkyvissä.

TAITEILIJAPIIRTÄÄ

öhhm! – rykäisy – Taiteilija piirtää kuun, silmä, silmä, nenä, suun. Seuraavan tehtävä on piirtää kuu samoin kuin taiteilija on sen tehnyt. Piirros on väärin tehty, jos leikkijä ei rykäise samoin kuin leikin johtaja teki.

TELEPATIALEIKKI

Toinen menee ulos, ja toinen esittäjä jää sisälle. Lattialle laitetaan pahvi, jossa on yhdeksään osaan jaettu ruudukko. Ohjelman vetäjä selittää yleisölle kykenevänsä viestimään ulkopuolisen kanssa sillä tavoin, että tämä toinen osaa arvata, mitä ruutua hän ajattelee. Yleisö saa valita ruudun. Kun ulkopuolella oleva tulee sisälle, hänen kaverinsa paljastaa ensimmäisellä käden osoituksella, minkä ruudun yleisö on valinnut. Jos kyseessä on keskimäinen ruutu, hän koskettaa jonkin ruudun keskikohtaa. Jos taas on valittu esim. oikean yläkulman ruutu, hän koskettaa jonkin ruudun oikeaa yläkulmaa. Samalla hän kysyy: ”Onko se tämä?” Hän jatkaa kyselemistä niin kauan, että toinen vastaa myöntävästi.

Leikkiin voi tietysti kehittää muitakin viestintämenetelmiä. Voi sopia, kuinka monennella kerralla näytetään oikeaa ruutua, tai voi käyttää ulkopuolista avustajaa ja sovittua salaista merkkiä.

TELLERVO JA MANU

Yksi leikkijöistä on Tellervo, yksi Manu. Leikinjohtaja asettaa porukan esim. 5 x 5 riveihin. Tellervo on sakin vastakkaisessa kulmassa kuin Manu. Tellen tehtävänä on juosta pakoon Manua. Kun leikin johtaja huutaa ”käännös”, silloin ryhmä asettuu pystysuoraan asetelmaan kädet levällään. Uuden huudon jälkeen vaaka-asentoon. 5 x 5 ihmistä pitävät riveittäin käsistä toisiaan kiinni.

TIKERIN METSÄSTYS

Pöydälle / maahan asetetaan joukko esineitä. Yksi leikkijöistä poistuu huoneesta ja toiset sopivat sillä aikaa yhden esineen tiikeriksi. Poismennyt kutsutaan sisään. Hän alkaa kerätä tavaroita pois, kunnes hän ottaa tiikerin. Silloin kaikki huutavat ”tiikeri”! Jokainen saa vuorollaan metsästä tiikeriä.

TOM-TOM

Kaikkien leikkijöiden silmät sidotaan. Leikinjohtaja kuiskaa yhdelle leikkijöistä tom-tom ja muille jotain muuta. Ei tom-tomit alkavat kysellä toisiltaan ”tom-tom”. Ei tom-tomit vastaavat kysymykseen ”tom-tom” ja tom-tom on hiljaa. Kun leikkijä löytää tom-tomin, hän liittyy tom-tomiksi. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat tom-tomeja.

TSAI-MAI

Tsai-mai on vanha kiinalainen leikki. Kaksi leikkijää nostaa oikean käden nyrkin pänsä päälle. Kaksi kertaa he ääneti laskevat sen kaaressa eteensä ja kolmannella kerralla lausuvat jonkun luvun samalla kun ojentavat jonkun määrän sormia. Se leikkijöistä, joka sattuu sanomaan sen luvun, jonka sormien yhteenlaskettu summa tekee, on voittaja. Jos esim. toinen leikkijöistä ojentaa neljä sormea ja sanoo luvun kuusi, mutta toinen ojentaa samaan aikaan kolme sormea ja sanoo seitsemän, on jälkimmäinen voittaja, hän kun on arvannut oikein ojennettujen sormien summan. Vielä vaikeampaa on arvaaminen, jos useampia on leikissä mukana.

TUNTEIDEN TUNNISTAMINEN

Leikinohjaaja on piirtänyt kahdet kasvot / leikannut lehdestä sellaiset, joista toiset ovat iloiset ja toiset ovat surulliset. Kaikki leikkijät saavat vuorollaan sanoa asioita, jotka tekevät mielen iloiseksi ja onnelliseksi ja asioita, jotka tekevät mielen surulliseksi. Leikinohjaaja kirjoittaa (tai jokainen voi itse kirjoittaa) asiat pahveihin, joihin kuvat on liimattu. Kierroksia voi mennä niin kauan kuin kaikki asiat leikkijöiden mielistä on kerätty ylös.

TUOLIN ISTUUTUMINEN

Seistään piirissä. Puuttuu yksi tuoli. Lähdetään kiertämään musiikin soidessa, ja kun musiikki katkeaa, pitää istuutua. Aina vähennetään yksi tuoli, ja joukko hupenee. Jäljelle jäänyt on voittaja.

TÄYTTÖTARINA

Etukäteen kirjoitetaan kertomus, jonka leikkijät saavat täyttää esim. adjektiiveilla. Voidaan käyttää myös valmista kertomusta tai novellia.

VARASLEIKKI

Osa leikkijöistä on varkaita, esim. 4. Toiset istuvat lattialla harvassa piirissä silmät sidottuina. Piirin sisäpuolella on erilaisia esineitä. Varkaat yrittävät hiipiä piiriin ja tuoda sieltä esineitä yhden kerrallaan kukin. Piirissä olevat koettavat saada käsin varkaita kiinni. Leikki loppuu, kun kaikki varkaat ovat joutuneet kiinni tai kun kaikki esineet piirin sisäpuolella ovat loppuneet. Vaihdetaan puolia.

VIESTIN HÄIRINTÄ

Leikkijät jaetaan neljään ryhmään. Ryhmät asettuvat vastakkain esim. nuotiopiirin ympärille. Kasvokkain vastapäätä toisiaan olevat ryhmät muodostavat joukkueen. Leikinjohtaja antaa yhdelle ryhmälle viestin, joka on lyhyt lause tai virke. Viestin saanut ryhmä yrittää huutaa viestin vastapäätä olevalle oman joukkueensa ryhmälle. Muut ryhmät eli vastapuolen sivuilla olevat kaksi ryhmää yrittävät häiritä viestin kulkua huutamalla niin paljon kuin ikinä kurkusta lähtee. Kun vastaanottava ryhmä on saanut selville viestin, tulee joku joukkueesta kuiskaamaan sen leikinjohtajan korvaan. Jos viesti on oikea, erä katkeaa, muuten huuto jatkuu niin kauan, kunnes oikea viesti saadaan selville. Sitten vuoro vaihtuu ja seuraava ryhmä huutaa oman viestinsä. Leikki voidaan toistaa pariin kertaan ja viestin selvittämiseen tarvittava aika merkitään muistiin. Se joukkue voittaa, jonka yhteisaika on paras. Alussa huudettavat lauseet voivat olla helppoja, muutama sana, sitten vaikeampia. Esim. ”Ottakaa pallo ja viekää se tuomarille!” ”Vene upposi ja kaikki hukkuivat!” ”Pappi saarnasi ja kaikki pelastuivat” jne.

TUTUSTUMIS- JA RYHMÄYTTÄMISLEIKIT

HYRÄILY

Valitaan yhdessä kolme tai neljä tuttua laulua. Kukin leikkijöistä valitsee niistä itselleen yhden (tai leikinvetäjä sopii kunkin leikkijän kanssa, minkä laulun leikkijä saa). Kun leikinvetäjä antaa sovitun merkin, jokainen alkaa hyräillä omaa lauluaan, liikkuen samalla ympäriinsä leikkitalassa. Pyritään löytämään samaa laulua hyräilevät leikkijät. Kun joku löytää samaa laulua hyräilevän, hän ottaa tätä kädestä kiinni ja yhdessä he etsivät muut saman laulun hyräilijät. Kun ryhmät ovat koossa, leikki loppuu. Isossa ryhmässä jokainen saa valita etukäteen laaditulta listalta itselleen sopivan laulun.

JÄRJESTYNEET JONOT

Leikkijät 4-6 henngin ryhmissä. Ryhmä muodostaa mahdollisimman nopeasti jonoja leikinjohtajan antaman tehtävän mukaan. Esim. muodostakaa jono -pienimmästä suurimpaan -etunimen ensimmäisen kirjaimen mukaan aakkosten loppupäästä alkaen -hiusten värin mukaan tummimmasta vaaleimpaan -pikkurillin pituuden mukaan lyhimmästä pisimpään -puhelinnumeron yhteenlasketun summan mukaan pienimmästä suurimpaan jne.

KOLME KYSYMYSTÄ

Jaetaan kullekin henkilölle yksi paperi ja kynä. Jokainen kirjoittaa lappuun kolme kysymystä, jotka koskevat harrastuksia, luonteenpiirteitä tms. Paperit kerätään ja sekoitetaan, jonka jälkeen ne jaetaan uudestaan siis kullekin yksi paperi. Nyt papereita aletaan lukea yksi kerrallaan. Ensin kyseinen henkilö sanoo nimensä, sen jälkeen hän vastaa niihin kysymyksiin, mitä hänen saamassaan paperissa lukee. Sen jälkeen seuraava... -näin tutustumme toisiimme.

KUIKKI-KUIKKI

Taputetaan käsillä ensin jalkoihin, sitten kädet yhteen ja peukalot vuoronperään ylös – tahdissa 4/4. Ensimmäisen peukalon noustessa sanotaan oma nimi ja toisen peukalon noustessa jonkun muun nimi. Se, jonka nimi on sanottu, jatkaa. Pelistä putoaa pois se, joka menee sekaisin tai ei pysy tahdissa. Leikkiä jatketaan niin kauan, että on enää yksi leikkijä jäljellä.

MISTÄ OLET ILOINEN

Kukin saa kertoa jonkun asian, mistä tällä hetkellä on iloinen. Asia voi olla kuinka yksinkertainen tahansa. Iloisuus-teeman sijasta voi käyttää muitakin teemoja (mistä olet huolissasi, mistä surullinen, minkä asian puolesta toivoisit esirukousta, mitä hienoa sinulle on viimeeksi tapahtunut jne.)

MITÄ OTTAA MUKAAN

Ollaan piirissä, ja jokainen sanoo: ”Jos lähtisin autiolle saarelle, ottaisin mukaan...” Sitten jokainen sanoo tavaransa, joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma etunimi. Tämän jälkeen voi leikkiä niin, että jokainen sanoo oman tavaransa lisäksi sen esineen, jonka viisi edellistä on sanonut tai sitten luettelee sen, mitä kaikki muut ovat sanoneet. Voidaan myös leikkiä siten, että esineet alkavat millä tahansa kirjaimella.

NIMIBINGO

Leikin johtajalla on lista leikkijöiden nimistä. Jokaiselle leikkijälle jaetaan paperi, jossa on esim. 5x5 ruutua (jos leikkijöitä on esim. 30). Leikinjohtaja antaa aikaa 10 minuuttia. Sen ajan leikkijät keräävät nimiä ruudukkoonsa – samaa nimeä ei saa laittaa kahta kertaa. Kun aika on täysi, jokainen menee paikalleen. Johtaja alkaa lukea nimiä listastaan ja leikkijät laittavat rastin aina, kun hän lukee nimen, joka on heidän ruudussaan. Ensimmäinen, joka saa 5 nimeä peräkkäin (=suoran) on voittaja.

NIMI-JA ELELEIKKI

Tämä nimileikki on hyvin toimiva ja hauska pienemmille lapsille. Aluksi kaikki seisovat piirissä. Jokainen leikkijä tekee vuorollaan jonkin keksimänsä eleen aina lausuessaan kunkin nimensä osasen. Esimerkiksi Jaana Jokirinne voi nostaa kätensä ylös lausuessaan etunimensä, polkaista toista jalkaansa ääntäessään sukunimensä ensimmäisen sanan ja toista jalkaansa viimeisen sanan kohdalla. Koko lapsiryhmä sanoo sitten yhdessä: ”Hei Jaana Jokirinne!” toistaen kahdesti sekä hänen nimensä että hänen tekemänsä eleet. Sitten on seuraavan leikkijän vuoro. Johtaja yrittää saada leikin sujumaan nopeassa ja eloisassa tahdissa.

NIMI JA TEKEMINEN

Jokainen leikkijä esittelee itsensä vuorollaan: etunimi ja siihen ”sointuva” ammatti tai tekeminen. Esim. Salme Satumaalari, Pekko Penninpyörittäjä, Tuula Tiskaaja. Leikki on tapa esitellä itsensä oudossa ryhmässä ja kertoa samalla jotain pientä itsestään. Nimi jää erikoisena helpommin mieleen kuin pelkkä tavallinen perusnimi. Keventää tunnelmaa tilaisuuden alussa.

NIMILEIKKI

Leikkijät asettuvat piiriin istumaan. Yksi leikkijöistä menee piiriin rullalle kääritty sanomalehti kädessä. Joku piirissä olijoista aloittaa leikin sanomalla ensin oman nimensä ja heti perään jonkun

muun leikkijän nimen. Piirin keskellä olevan leikkijä yrittää koskettaa toiseksi mainitun henkilön päähän lehtirullalla ennen kuin tämä ehtii sanoa jonkin muun nimen. Mikäli hän onnistuu, hän pääsee piiriin.

NOITA-AKKA POMPELIPOSSA

Valitaan leikkijöistä yksi, josta tulee Pompelipossa. Hän menee viereiseen huoneeseen, apuvälineenä hänellä on huopa. Muut leikkijät liikkuvat vapaasti huoneessa. Kun noita-akka saapuu huoneeseen, huuta hän :”Noita-akka Pompelipossa tulee”, tällöin leikkijät kyykistyvät maahan ja sulkevat silmänsä. Pompelipossa peittää jonkun leikkijän huovalla, muut saavat luvan annettua arvata, kuka on huovan alla peitetty. Oikein arvanneesta tulee seuraava Pompelipossa.

NUMEROLEIKKI

Ryhmä liikkuu vapaasti tilassa. Joku huutelee numeroita, ja muut kokoontuvat vastaavan kokosiin ryhmiin. Oikean kokoisen ryhmän ulkopuolelle jääneet putoavat leikistä. Aivan viimeiseksi huudetaan kahden numero, ja nämä kaksi ovat voittajia.

OLETKO KAVERINI?

Leikinjohtaja valmistaa ennakolta nimilappusia, aina kaksi samanlaista. Niihin voi keksiä hassujakin nimiä, mutta kuitenkin sellaisia, jotka eivät loukkaa osallistujia. Esimerkiksi: Höpönassu, Napataatero, Nöpönen, Nöpönenä, Karvakorva, Nallu, Kamu, Nassikka, Muru... Leikkijöille jaetaan kullekin yksi lappu, jota ei saa näyttää toisille. Kun ohjaaja antaa merkin, kukin saa lukea lappunsa ja voi ryhtyä etsimään pariaan huutamalla sitä nimeä, joka lapussa lukee. Ne, jotka ovat löytäneet parinsa, siirtyvät pareittain syrjään odottamaan, että kaikista on tullut parillisia.

PAPERILLE MAHDUTTAMINEN

Valitaan parit ja heille annetaan paperi. Heidän pitää mahtua seisomaan sille niin, että mikään ruumiinosa ei kosketa lattiaa. Tehtävä vaikeutuu niin, että paperi aina puolitetaan. Pienimmälle paperille mahdollistunut pari on voittaja.

PARIN NIMI ERI TAVOILLA

Ryhmä jakaantuu pareihin tutustumistarkoituksessa. Parit sanovat toistensa nimet erilaisilla tunnevarityksillä: ystävällisesti, vihaisesti, epäilevästi, kiukkuisesti, välinpitämättömästi, lempeästi jne. Tai parit voivat laulaa toistensa nimet vuorotellen eri sävelellä ja tunteella.

PIENESTÄ PUROSTA KASVAA SUURI JOKI

Harjoituksen ohjaaja kertoo vapaasti, miten ensin jokainen on pienen pieni vesipisara. Vesipisarat liikkuvat sinne tänne, kohtaavat toisia pisaroita ja jatkavat matkaa yhdessä. Vähitellen yhä useampia pisaroita liittyy yhteen, muodostuu pieniä puroja. Liikutaan puroina. Purot yhtyvät suuremmaksi kokonaisuudeksi. Lopuksi muodostuu yksi suuri virtaava joki. Suuri virta liikkuu raskaasti ja määrätietoisesti eteenpäin. Harjoitusta voidaan säestää musikilla.

RAAJALEIKKI

Leikin vetäjä huutaa esim. ”viisi”, ja ryhmän on asetettava sellaiseen rykelmään, että se on lattialla viiden raajan (käsi/jalka) varassa. Nopeampi ryhmä saa aina pisteen. Kilpaillaan vaikkapa kolmeen pisteeseen saakka.

RYHMÄNKOKOAMISLEIKKI

Kirjoitetaan lappuja niin, että neljä tai viisi saavat samanlaisen lapun. Ryhmän pitää koota itsensä sen jälkeen, kun on vapaasti levittäytytty tilaan. Voittaja on se ryhmä, joka ensinnä saa porukkansa kasaan. Kaksi versiota: 1) Lapuissa on eläinten nimiä, ja ryhmät kokoavat itsensä äännelemällä niin kuin kyseinen eläin. 2) lapuissa on toisiaan muistuttavia sukunimiä (esim. Minkkinen, Ninkkinen, Pinkkinen, Rinkkinen) ja sukunimiä huutelemalla löydetään oma joukko.

SEITTI

Leikkijät istuvat piirissä. Leikinjohtajalla on lankakerä kädessään, hän kertoo kuka on ja hiukan itsestään. Heittää kerän jollekin piirissä olijalle, jättää kuitenkin langanpäähän itselleen. Kerä kiertää piirissä, kunnes kaikki ovat saaneet kertoa itsestään. Kaikki leikkijät pitävät narusta kiinni. (Yhteinen seitti.) Leikissä voidaan käyttää myös jotain muuta esinettä kuin lankakerää.

SILMIINKATSOMINEN

Kaksi ryhmää, kaksi rinkiä, parillinen määrä osallistujia + leikinjohtaja. On sisäpiiri ja ulkopiiri, molemmat piirit pyörivät, kunnes leikinjohtaja sanoo: ”Seis.” Eri ringeistä kohdakkain osuneet alkavat tuijottaa toisiaan silmiin. Sovitun ajan pari katsoo toisiaan. Ei saa puhua, ei saa nauraa, ei saa koskettaa. Ajan mentyä ringit pyörivät taas ja pysäytys voidaan tehdä niin usein kuin mielenkiinto säilyy. Leikkiä voidaan jatkaa ottamalla mukaan kysymykset. Ensin sisäpiiriläinen kysyy: ”Missä näit minut ensi kerran?” Sitten kysyy ulkopiiriläinen. Kysymyksiä voi tehdä muitakin: nimet, miksi leikille, mistä tykkään elämässä jne.

SOILE TYKKÄÄ SUKLAASTA

Jokainen sanoo vuorollaan oman nimensä ja jonkun asian, josta pitää. Asian tulee alkaa samalla kirjaimella kuin etunimi. Jokainen sanoo vuorollaan edellä istuvien tykkäämiset ja vasta sitten omansa. Muunnelma: Jari Julma. Jokainen keksii itselleen mieluisan adjektiivilempinimen ja ne voidaan esitellä kuten edellä. Muunnelma: Riitta Väisänen ja Juha Kankkunen. Jokainen keksii ”omanimisensä” julkisuuden henkilön. Esittely samoin kuin edellä.

SOSIAALIKÄVELY

Kaikki leiriläiset kävelevät sekaisin huoneessa. Leikinjohtaja sanoo ohjeita, esim. 1) kukaan ei tunne toistaan 2) luokaa toisiinne lyhyitä silmäyksiä – kävely jatkuu koko ajan 3) muodostakaa (esim.) kolmen hengen ryhmiä – muodostetaan erikokoisia ryhmiä 4) kolme kyynärpäätä vastakkain 5) nejä polvea vastakkain jne. Oma mielikuvitus liikkeelle!

SYLILEIKKI

Istutaan piirissä. Leikin vetäjä antaa ohjeita: ”Kaikki joilla on siniset sukat siirtyvät kaksi sijaa oikealle. Kaikki, jotka eivät ole tänä aamuna pesseet hampaitaan, neljä sijaa vasemmalle.” Leikki jatkuu tähän tapaan.

TOINEN PAPERILEIKKI

Parille annetaan paperilaput, joissa on eri ruumiinosien nimiä. Jos siinä on esimerkiksi pää, pitää asettua seisomaan sillä tavoin, että lappunen on parin päiden välissä ja pysyy siinä. Se voittaa, joka selviytyy useimmista lapuista.

TUNNETORI

Kirjoitetaan lapuille erilaisia ominaisuuksia. Nämä laput sitten jaetaan koko ryhmälle (n. 5 lappua /henkilö on hyvä), ja niistä aletaan käydä kauppaa. Tarkoituksena on, että jokainen saisi vaihdetuksi itselleen sellaiset ominaisuudet, jotka kuvaisivat omaa luonnetta. Kun jokainen on tyytyväinen lappuihinsa, he menevät takaisin paikoilleensa istumaan. Juttu puretaan niin, että jokainen saa vuorollaan kertoa, miten laput kuvaavat itse kutakin. Tunteiden torille adjektiiveja: haikea, sävyisiä, itsenäinen, juttuolento, rauhaton, kaipaava, ilakoiva, villi, onnentäyteinen, soma, hyväntuulinen, kiltti, hiljainen, säikky, mietskelijä, nauravainen, kultatukkainen, tuumiskelijä, roteva, herttainen, pohdiskelijä, opporikas, seikkailija, tunteellinen, herkkä, suppusuinen, salamoiva, lupsakas, tulinen, lutunen, hilpeä, tuima, itavirkku, aamutorkku, iltatorkku, aamuvirkku, söpö, pienoinen, sievä, pessimisti, idealisti, konservatiivi, pirtsakka, mielenkiintoinen, hämmästynyt, pitkä, hempeä, kepeä, pätkä, hallitseva, yllättävä, dominoiva, hento, ronski, reilu, viiksekäs, hauras, suurenmoinen, rivakka, rehti, huomaavainen, terävä-älyinen, seurallinen, rambo, ratkiriemukas, lihaksikas, raikuli, hyppyhilpeä, ylivoimainen, lämmin, koti-ihminen, johtaja, hyypelehtivä, haltioissaan, ihana, hyrskynmyrskyn, mukautuvainen, mahdoton, hassunkurinen, vastustamaton, pulppuileva, innokas, vastuuntuntoinen, utelias, liikkeelläoleva, huolellinen, salaperäinen, ahkera, iloinen, määrätietoinen, sopeutuva, valoisa, säteilevä, vaatimaton, suloinen, pyrähtelevä, kiiivasluontoinen, nätti, tasapainoinen, kaunis, yllätyksellinen, velikulka, retee, teatraalinen, kultainen, mieletön, sirpakka, siloposki, kunnianhimoinen, rakastettu, voimakastahtoinen, lumoava, arka, originelli, idearikas, atleetti, vaitelias, kiihkeä, kaihoisa, pehmeä, makee, leppeä, hunajainen, liikuttunut, huoleton, ihastuttava, viehkeä, mukiinmenevä, oikutteleva, ihastunut, suurellinen, hämmentynyt, vihastuva, leijuva, karkäs, simasuu, totinen, vakaa, vakava, siirappitassu, hassu, viitseliäs, kekseliäs, särmikäs, hellitty, hillitön, kylläinen, helmeilevä, pirteä, hymyilevä, kirmaileva, virkeä, veikeä, avokätinen, vekkuli, aistikas, rakastunut, ripeä, nuori, charimikas, veijari, miehekäs, häikäisevä, vilperti, nuorekas, naisellinen, lukutoukka, voimakas, komea, pieni, ikuinen optimisti, suurpiirteinen, periaatteen mies, eteenpäin pyrkivä, tragikoominen, huikentelevainen, sisarellinen, yksinäinen, tasapainoinen, järjestelmällinen, yksilöllinen, persoonallinen, kulinaristi-herkuttelija, matkustushaluinen, ailahtelevainen,

hupsutteleva, surumielinen, ruusuillatanssija, taivaanrannamaalari, laulavainen, onnellinen, hellä, seksikäs, rohkea, kaipaava, luja, aktiivinen, äänekäs, lellitty, suvaitsevainen, herkkusuu, boheemi, tymeä, julkis, empaattinen, luova, säästäväinen, hento, vauhdikas, lujaluonteinen, uhkea, vahva, kaino, suuruudenhullu, uhkarohkea, pallo hukassa, lauhkea, lempeä, uskollinen, hempeämielinen, toimielias, lupsakka, taidollinen, pitkämielinen, innokas, kiireinen, sydämellinen, ymmärtäväinen, viettelevä, kynelehtivä, uskalias, sosiaalinen, yllätynyt, väsynyt, fiksu, naseva, huolehtivainen, ilopilleri äkkipikainen, nautiskelija, tyytyväinen, tyyni, välkky, lapsenmielinen, romanttinen, velvollisuudentuntoinen, vaatimaton, impulsiivinen, unelmoija, rauhallinen, ilmaattinen, urheilullinen, uninen, puhelias, realistinen, vaikuttaja, temperamenttinen, monitaitoinen, pinna kireällä, aurinkoinen, hämmästyttävä, ihmeellinen, tunteellinen, kireä, välitön, rusoposki

TUOMO SANOI

Leikkijät ovat ringissä, jotta kaikki näkevät toisensa. Leikinjohtaja aloittaa leikin ilmoittamalla oman nimensä, jonka jälkeen vasemmalla puolella istuva henkilö jatkaa kertomalla sekä leikinjohtajan että oman nimensä. Esim. leikinjohtaja aloittaa: ”Minä olen Jari” seuraava jatkaa: ”Hän on Jari ja minä olen Tuomo”, seuraava: ”Hän on Jari, hänen vieressään Tuomo ja minä olen Tiina” jne. näin jatketaan kunnes ringi on käyty läpi ja viimeinen joutuu muistamaan kaikkien nimet.

TUTUSTUMISLEIKKI MUOTOKUVIEN AVULLA

Kaikille jaetaan paperit ja värikynät. Jokainen piirtää oman muotokuvansa, minkä jälkeen kuvat kerätään ja asetetaan piirin keskelle. Leikinjohtaja ottaa yhden kuvan, kertoo, miksi otti juuri sen. Sitten kertoo oman nimensä ja jotain itsestään. Seuraavaksi se, joka oli piirtänyt ensimmäisen kuvan, ottaa jonkun paperin lattialta. Näin jatketaan, kunnes kaikki kuvat on haettu lattialta. Leikinjohtaja voi myös piirtää oman kuvansa.

VALOKUVAT

Kukin leikkijä tuo kotoaan jonkun vanhan valokuvansa ja ne laitetaan sinitarralla kiinni isoon pahviin tai seinään ja pienet numerolaput viereen. Jokainen saa omalle lapulleen arvata, kenen kuvasta on kussakin numerossa kyse.

VIHTORIN NIMILAPPU

Jokainen leikkijä kirjoittaa lapulle oman nimensä, jonka jälkeen laput sekoitetaan. Jokainen saa selkäänsä (teipillä tai nuppineulalla kiinnitetyn) nimilapun, jota ei saa itse nähdä. Jotta selviäisi, mitä omassa selässä lukee, kysellään muilta leikkijöiltä yksinkertaisia kysymyksiä (esim. onko hänellä punaiset housut?), johon vastaaja sanoo vain kyllä tai ei. Leikki loppuu siihen, kun jokainen on saanut selville, kenen nimilappu selässä on.

KILPAILUJA

AIKAKÄVELY

Pitää kävellä minuutin ajan. Voittaja on se, joka osuu lähimmäksi oikeaa aikaa.

APPELSIINIVIEСТИ

5 vapaaehtoista tyttöä ja poikaa. Tytöt muodostavat oman joukkueensa, pojat omansa. Joukkueet istuvat penkeillä vierekkäin. Ensimmäinen appelsiini kulkee nilkoista nilkkoihin joukkueen jäseneltä toiselle ja takaisin. Seuraavaksi aplari on reisissä, sitten kaulassa leuan alla. Voittajajoukkue on se, joka saa ensimmäisenä kaikki kolme reittiä läpi. B J A T

Leikkijöillä on aikaa 3 minuuttia kirjoittaa niin monta huoneessa B:llä ja T:llä alkavaa esinettä kuin ennättävät. Voittaja on se, joka saa aikaan pisimmän luettelon. Voidaan käyttää myös muita kirjaimia.

HUMALAVIESTIT

Ryhmitytään muutaman hengen joukkueisiin. Pitää kiertää noin kymmenen metrin päässä oleva paalu ja pyöriä sen ympäri kymmenen kertaa (paaluna voi toimia myös joku ihminen). Tämän jälkeen on juostava ryhmän luo tasapainoistinsa kadottaneena ja jatkettava viestiä.

”HIIHTÄMINEN”

Esim. kolme samankokoista ryhmää, joiden tarkoituksena on mahdollisimman nopeasti hiihtää tietty matka sanomalehdillä eli siirtää sanomalehden kappaleita jalkojensa alla ja liikkua eteenpäin, palata takaisin lähtöpaikalle ja siirtää lehdet = viestikapula seuraavalle.

JUOKSE JA VIHELLÄ

Leikkijät jaettu n. viiden hengen jonoihin. Kilpailija kiertää jonkun matkan päässä olevan kepin tai merkin ja tulee toisen luo. Toisen leikkijän edessä ensimmäisen on joko vihelletävä, kuiskattava juttu tai laulettava lyhyt laulu ja katsottava seuraavaa leikkijää silmiin. Toinen tekee saman kuin ensimmäinen leikkijä jne. Se joukkue, joka on ensimmäisenä suorittanut tämän, on tietysti voittaja.

JUOKSEVA NARU

Tarvitaan joka joukkueelle n. 4m pitkä naru, 8-10 reiällistä esinettä, kuten esim. avaimia, liittimiä, mukeja, verhorenkaita, muttereita (samanlaiset esineet joka joukkueelle). Kunkin joukkueen osallistujat istuvat vierekkäin lattialla risti-istunnassa, ei kuitenkaan liian tiheästi. Jokainen pitää narusta kiinni. Nro 1 on joukkueen johtaja ja hänen vierellään ovat kaikki esineet. Merkin saatuaan joukkueenjohtaja ottaa yhden esineistä, pujottaa sen langan läpi ja lähettää sen joukkueetovereittensa avulla viimeiselle, joka ottaa sen pois narusta ja asettaa sen vierelleen. Tämän jälkeen hän huutaa joukkueenjohtajalle ”valmis”, jolloin johtaja ottaa toisen esineen ja pujottaa sen langan läpi. Leikki jatkuu kunnes kaikki esineet on lähetetty viimeiselle. Ensimmäisenä kaikki esineet pujottanut joukkue voittaa.

KANANMUNIEN PYÖRITTÄMINEN

Tarvitaan 1 pieni pallo ja 1 n. 1,5m pitkä naru jokaiselle joukkueelle. Asetutaan jonoon joukkueittain. Merkin saatuaan nro 1 ottaa narun, jonka avulla hän yrittää pyörittää pallon merkkipaalun ympäri ja takaisin nro 2:lle, joka vuorostaan saa narun ja pallon ja yrittää saada sen samalla tavoin maalin ympäri. Sen jälkeen vuorossa on nro 3 jne. Palloa ei saa koskea käsillä tai jaloilla. Mikä joukkue on ensimmäisenä valmiina?

KAULANAUKHAN PUNOMINEN

Tarvitaan pätkä nailonsiimaa ja pieniä reiällisiä makaroneja jokaiselle joukkueelle. Asetutaan joukkueittain jonoon. Muutaman metrin päässä joukkueista on kasa makaroneja ja nailonsiimapätkä. Merkin saatuaan nro 1 juoksee makaronien luokse ja alkaa pujotella niitä siimaan mahdollisimman nopeasti niin kauan, kunnes johtaja puhalttaa pilliin. Nro 1 juoksee takaisin joukkueen luo ja nro 2 juoksee vuorostaan makaronien luo ja alkaa pujotella niitä. Leikki jatkuu kunnes koko joukkue on saanut pujotella makaroneja. Kaulanauhat mitataan ja pisin on johtajan kaulassa loppuillan.

KENKÄTAISTELU

Leikkijät riisuvat kengät jaloistaan. Johtaja kokoaa ne yhteen kasaan sekaisin huoneen toiseen päähän, leikkijät ovat toisessa päässä. Johtajan annettua merkin jokainen etsii omat kenkensä. Kuka ne nopeimmin löytää ja panee jalkaansa, on voittaja.

KIEPUTA SOKERIPALA LANGALLA SUUHUN

Sokeripalaan sidotaan – jokaiselle kilpailijalle – yhtä pitkä lanka. Osanottajia voi olla esim. 6. Langanpää laitetaan suuhun ja kielellä yritetään saada sokeri suuhun. Voittaja on nopeimmin ehtinyt.

KIRJAINKORTIT

Leikinjohtaja tekee valmiiksi kirjainkortit, joissa on kaikki yleisimmät kirjaimet, osa kahteenkin kertaan (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, v, y, ä, ö). Kirjaimet on kirjoitettu vahvalle pahville (ettei näy läpi) ja sitten aletaan kysellä asioita: ensin kysymys ja vasta sitten näytetään kirjain: tällä kirjaimella alkava maa (sitten ohjaaja kääntää esiin esim. kirjaimen L). Se, joka huutaa ääneen oikean vastauksen (joita voi olla useitakin, esim. Laos, Libanon...) saa kortin pisteen merkiksi. Kysymysalueita voivat olla maat, kielet, automerkit, ruokalajit, aine koulussa, mukava tekeminen, pojan nimi... Jos kaikki huutavat yhteen ääneen eikä tuomari saa selvää, kuka oli ensimmäinen, on jätettävä antamatta kortti kenellekään. Leikkijät voivat puhua toisilleen pisteitä, mutta tuomarin pitää olla oikeudenmukainen, ellei ole ihan varma, kuka oli eka.

KIRJAINVIESTI

Leikkijät ovat jonossa lähtöviivan takana ja pienen matkan päässä kullakin ryhmällä on paperiarkki tuolilla, lattialla tai muulla kovalla alustalla. Ykkösille annetaan lähtömerkin yhteydessä kynä viestivälineeksi, ja nämä juoksevat paperiarkin luo, kirjoittavat ensimmäisen kirjaimen leikinjohtajan antamasta sanasta sekä palaavat sen jälkeen takaisin antaakseen kynään

seuraavalle, joka kirjoittaa toisen kirjaimen jne. Sana valitaan siten, että siinä on yhtä monta tai 2-3 kertaa niin monta kirjainta kuin ryhmässä jäseniä, 7-henkiselle ryhmälle siis esim. TAMPERE tai TARKKAAVAISUUS. Ensimmäisenä sanan oikein kirjoittanut ryhmä voittaa.

KYNTTILÄ-JA TULITIKKUVIESTI

Leikkijät ovat ryhmittäin jonossa, huoneen toisessa päässä on kunttilä jokaista ryhmää kohden. Ensimmäisellä on tulitikkuaski, merkistä hän juoksee kynttilälle, sytyttää sen, puhalttaa sammuksiin ja tuo tulitikkuaskin viestikapulana seuraavalle. Nopein ryhmä voittaa.

KÄVELY PAHVINPALOILLA

Kilpailijalla on kolme pahvinpalaa. Hänen on kierrettävä tietty reitti ja hän saa astua vain pahvinpaloille. Hänen on siis itse siirrettävä aina vapaana oleva pahvinpala eteenpäin ja astuttava sille jne. Voidaan toteuttaa hyvin myös viestinä.

LAIVA SUMUSSA

Leikkijät ovat pareittain; toinen on laiva ja toinen tutka. Laivan silmät sidotaan ja tutkan on nyt ohjattava hänet karikon läpi. Tuolit, joita on aseteltu sopivien matkojen päähän toisistaan, ovat karikkoja. Tutka ei saa liikkua eikä käyttää muita komennuksia kuin eteenpäin, taaksepäin, vasemmalle, oikealle, seis! Karikkoon törmäyksestä täytyy palata takaisin alkuun. Voittaja on pari, joka nopeimmin selviytyy karikosta.

LAPANEN

Jakaannutaan kahteen ryhmään, joissa on yhtä paljon osaanottajia. Kilpailun vetäjä pitää kädessään lapasta. Ykkösryhmäläinen ja kakkosryhmäläinen asettuvat seisomaan sellaiselle etäisyydelle lapasesta, että he ylettyvät nappaamaan lapasen haltuunsa. Kun kilpailun vetäjä päästää irti lapasen (tai antaa äänimerkin), yrittävät kilpailijat saada lapasen kiinni. Se, kumpi ehti saada lapasen, on voittaja. Hävinnyt osapuoli joutuu vastakkaisen ryhmän vangiksi., eikä hän enää voi osallistua kilpailuun. Ensimmäisellä kierroksella joutuu jokainen kilpalemaan. Jatkossa kilpailevat vain ne, jotka olivat nopeampia eivätkä joutuneet vastapuolen vangeiksi. Kilpailu on päättynyt silloin, kun toisesta joukkueesta ovat kilpailijat loppuneet eli he ovat joutuneet vastapuolen vangeiksi. On huomattava, että ennen kuin kilpailun vetäjä on päästänyt lapasen irti (tai antanut äänimerkin) on kilpailijoiden pidettävä kädet sivuilla, he eivät saa kurkotella kädellään lapasta.

LAULETAAN YHDESSÄ

Porukka jaetaan 2-6 ryhmään riippuen kokonaisvahvuudesta. Tuomari valitsee kirjaimen ja jokainen ryhmä vuorollaan laulaa kyseisellä kirjaimella alkavan laulun ensimmäistä säkeistöä niin pitkälle, kunnes tuomari hyväksyy sen. Maksimissaan miettimisaikaa on puoli minuuttia. Laulun pitää olla tunnettu, laulut voivat olla miltä ajalta tahansa (joulu lauluista maallisiin jne.) Kukin laulu lauletaan vain kerran. Jos ryhmä ei keksi laulua, se putoaa pois. Niin kauan lauletaan, kunnes jää jäljelle yksi ryhmä, joka voittaa. Voidaan rajata ulkomaankieliset laulut pois jne.

LEHTI TAKATASKUSSA

Tyttö-poika-parit kulkevat määrättyllä alueella sikin sokin, musiikki soi. Pojalla on taiteltu sanomalehti takataskussa. Kun musiikki loppuu, pojat avaavat lehden lattialle ja istuvat siihen ja tyttö tulee syliin. Hitin pari putoaa pois, viimeinen pari on voittaja.

LISKON LENNÄTYS

Jakaannutaan ryhmiin. Muut ryhmän jäsenet kantavat yhtä sovitun matkan, sen jälkeen jokin toista saman matkan jne. kunnes jokainen ryhmäläinen on ”lennätetty”. Voittajajoukkue on se, joka on ensimmäisenä ehtinyt kantaa jokaisen jäsenensä sovitun matkan. Sääntö: kun yhtä kannetaan, on jokaisen muun ryhmäläisen pidettävä hänestä jollain tavalla kiinni (vahvimmat ryhmäläiset eivät saa yksin kantaa kaikkia muita).

LIUKAS KIELI

Suffelin puoliväliin sidotaan 2 lankaa. Osanottajat menevät vastakkain ja Suffeli jää heidän väliinsä. Kilpailijat yrittävät kielen avulla ”syödä” lankaa ja ehtiä suklaan luo ensimmäisenä. Joukkueita voi olla esim. kaksi, jotka kilpailevat keskenään ja vasta sitten joukkue on voittanut, kun kaikki sen jäsenet ovat ehtineet – omien pariensa kanssa kilpaillessaan – saavuttaa voiton.

MATOVIEСТИ

Leikkijät jaetaan ryhmiin (ryhmässä noin 5-6 henkilöä). Ryhmät muodostavat jonot ja asettuvat samalle viivalle. Jokaisesta ryhmästä valitaan ryhmälle tarkkailija. Leikin johtaja antaa aloitusmerkin, jolloin ryhmän ensimmäinen asettuu maahan selälleen jalat viivalla. Hänen asetuttuaan paikalleen ryhmän kakkonen asettuu selälleen ykkösen jälkeen jne. Kun ryhmän viimeinenkin on ”madon” jatkeena, antaa tarkkailija ykköselle merkin, jonka jälkeen tämä siirtyy paikaltaan viimeisen jälkeen ja näin mennään taas koko ryhmä läpi. Se ryhmä, jonka jäsenet ovat käyneet tämän läpi on valmis. Nopein ryhmä voittaa. Jos leikkijöitä on vain vähän, voidaan leikki käydä läpi useampaan kertaan.

MISSÄ LAULUSSA ESIINTYY ---SANA

Osanottajat jaetaan kahteen ryhmään. Kumpikin ryhmä pyrkii keksimään niin monta laulua kuin mahdollista, joissa esiintyy sana ”rakkaus” (muuta hyviä esim. tie, elämä, usko, Jumala, rauha). Sana saa olla taivutettukin. Leikki etenee siten, että joukkueet vuoronperään laulavat sen laulun, jossa ko. sana esiintyy. Kilpailussa on oltava tuomari, joka antaa joukkueelle luvan lopettaa, kun laulua on laulettu tunnistettavasti. Kilpailu jatkuu, kunnes jompikumpi joukkue ei enää keksi määrääjassa (esim. 2 min) uutta laulua. Apuvälineitä ei saa luonnollisestikaan käyttää.

MONOKKELIVIEСТИ

Kilpailuun tarvitaan 12 vapaaehtoista, joista muodostetaan kaksi joukkuetta, joista tehdään kolme paria (tyttö-poika-parit). Parien sisemmät jalat sidotaan yhteen. Pojan silmään tulee monokkeli (esim. kolikko) ja ulompaan kainaloon lehti. Tyttöjen päähän tulee hattu ja ulompaan kainaloon sateenvarjo tai vastaava. Pari kulkee tietyn matkan edestakaisin ”kolmella” jalalla. Lähtöön palattuaan parit antavat varusteet seuraaville ja voittajajoukkue saa varusteensa ja jäsenensä maaliin ensimmäisenä.

MONTAKO PÄHKINÄÄ PURKISSA?

Kilpailu, johon ryhmät saavat ottaa osaa ryhminä. Isot ovat hankkineet purkin, johon on laitettu pähkinöitä ja tehtävänä on arvioida, paljonko niitä on.

MOOTTORIPYÖRÄKILPAILU

Valitaan alkuperäiseksi sanaksi jokin pitkä sana, kuten esim. ”moottoripyöräkilpailu” ja leikkijät kirjoittavat sen papereittensa ylälaitaan. Määrätään aika, jonka kuluessa leikkijöiden tulee muodostaa mahdollisimman monta uutta sanaa. Käytetään ainoastaan niitä kirjaimia, joita annetussa sanassa on. Kirjaimia saa käyttää yhtä monta kertaa kuin ne esiintyvät sanassa. Monikkomuotoja ja erisnimiä ei saa käyttää. Määräajan loputtua leikkijät lukevat kirjoittamansa sanat ääneen. He saavat pisteen jokaisesta sanasta, jota muilla leikkijöillä ei ole luettelossaan. Eniten pisteitä saanut leikkijä on voittaja.

MUNAVIEСТИ

Kumpikin joukkue yrittää toista nopeammin kantaa munan lusikassa maaliviivan yli ja takaisin. Mikäli muna putoaa lusikasta juoksun aikana, kilpailija palaa lähtöviivalle, panee munan lusikkaan ja lähtee juoksemaan uudelleen maalia kohti. Muunnelma: lusikkaa kannetaan suussa. Tällöin on jokaisella kilpailijalla oltava oma lusikka. Raat munat tekevät kilpailusta jännittävemmän.

MUSIIKKITIE TOKILPAILU

Soitetaan kappaleita (vain pieniä pätkiä), ja sitten jälkikäteen kerrotaan, mitä niistä kysytään. Välillä voi kysyä vaikka laulajan nimeä, välillä myös epäolennaisuuksia, kuten mitä paikkakuntia laulun sanoissa mainittiin.

MÄMMIKOURA

Seisotaan ringissä ja heitellään palloa toiselta toiselle (ei järjestyksessä vaan sikin sokin). Mikäli palloa ei saa kiinni, seuraa rangaistus. Ensimmäisestä pallon pudotuksesta joutuu lattialle polvilleen, toisesta istumaan jalat suorana edessä, kolmannelta risti-istuntaan, neljännestä vasen käsi selän taakse ja viiden pallon pudotus johtaa pelistä poistamiseen. Voittaja on se, joka jää viimeiseksi rinkiin.

NAPAUTA PERUNALLA –VIEСТИ

Valitaan 12 vapaaehtoista, yhteen joukkueeseen 6, joista 3 seisoo jonossa huoneen toisessa päässä, toiset 3 toisessa päässä heitä vastapäätä. Samoin toinen joukkue. Ykkösillä on

vyötärössään naru, johon on tiukasti sidottu peruna tai omena tai limsapullo, ja se heiluu polvitaipteen korkeudella. Sillä yritetään napauttamalla siirtää esim. pingispalloa vastapäiselle joukkueoverille. Kun tämä onnistuu, laittaa pallon saanut sen jalkojensa väliin ja ykkönen sitoo narun omalta vyötäröltään hänen vyötärölleen ja siirtyy sen jälkeen jonon viimeiseksi. Viesti päättyy sen joukkueen voittoon, joka on ensimmäisenä saanut kaikki toiselta puolelta huonetta toiselle puolelle ja päinvastoin.

NIILIN-VIRRRAN HAIKARAT

Tarvitaan n. 50kpl 3x3cm:n kokoisia sammakoita, jotka on leikattu vihreästä silkkipaperista (voidaan käyttää ihan neliskulmaisia lappuja). Imupilli jokaiselle osallistujalle. Muodostetaan 3-4 joukkuetta. Jokainen joukkue istuu omassa pesässään huoneen nurkassa. Jokainen saa imupillin ”haikaran nokaksi”. Lattian keskelle piirretään Niilin-virta. Virran keskelle piirretään liituympyrä ja ympyrän keskelle asetetaan kaikki sammakot. Joukkueen osallistujat numeroidaan 1-2-3 jne. Merkin saatuaan nro 1 juoksee Niilin-virran luo, imee pillillään sammakon ja juoksee yhä pillissä kiinni roikkuvan sammakon kanssa takaisin pesäänsä. Nro 2 jatkaa ja tekee samoin. Kun joukkueen viimeinen on juossut, juoksee nro 1 uudestaan, kunnes leikki vihelletään poikki. Mikäli nro joku pudottaa sammakon kuljetuksen aikana, on hänen imettävä se takaisin ja jatkettava sitten matkaa. Eniten sammakoita pyydystänyt joukkue voittaa.

NUMEROKILPAILU

Lappusia, joihin on kirjoitettu numeroita, piilotetaan huoneeseen (esim. jo ennen leikin alkamista). Leikkijät alkavat etsiä lappuja luvan saatuaan. Kun kaikki laput on löydetty, lasketaan tulos. Eniten pisteitä (ei lappuja) kerännyt voittaa.

PIIRUSTUSKISA

Porukka jaetaan ryhmiin – jokaista ryhmää kohti samat aiheet, jotka ovat kunkin ryhmän vetäjällä. Hän antaa ne ryhmien piirtäjille (joka ryhmässä yksin piirtää), joka yrittää ilmaista aiheen/ sanan/ asian ryhmälleen mahdollisimman nopeasti. Kun joku arvaa, mitä ko. piirros esittää, hän juoksee ryhmän vetäjän luo ja sanoo sen. Jos se on oikein, hän saa uuden sanan ja menee piirtämään sitä ja ryhmä yrittää taas arvata jne. Se ryhmä, joka on ensimmäisenä piirtänyt kaikki / tiettyyn aikaan mennessä, on voittaja. Esim. aiheita: taksikuski, silmälasikäärme, leipuri, lentäjä, kitaristi...

PUHALLUSPALLO

Leikkijät jakaantuvat kahdeksi joukkueeksi ja asettuvat kahden puolen isoa pöytää. Pöytä jaetaan maalarinteipillä kahteen osaan. Ennen leikin alkua leikkijät päättävät, mihin pistemäärään asti kilpailaan. Pallo asetetaan pöydän keskelle. Aloitusmerkin saatuaan leikkijät rupeavat puhaltamaan palloa yrittäen saada sen vastapuolen alueelle. Leikkijät eivät saa koskettaa pöytää käsillään eikä palloa huulillaan. Päät eivät saa myöskään kurottua pöydän ylitse. Joukkue saa aina pisteen saatuaan pallon puhalletuksi vastapuolen alueelle. Saadun pisteen jälkeen pallo asetetaan taas kentän keskelle.

PUSSIJUOKSU

Tarvitaan jokaiselle osallistujalle paperipussi ja tuoli. 2 joukkuetta. Joukkueet istuvat vastakkain tuoleillaan. Mikäli tuoleja ei ole, osallistujat seisovat. Jokainen saa paperipussin, joka asetetaan lattialle tuolin alle. Merkin saatuaan nro 1 aloittaa ja juoksee oman joukkueensa tuolirivin ympäri määrättyssä suunnassa. Tultuaan takaisin omalle paikalleen hän ottaa pussinsa, puhalttaa siihen ilmaa ja pamauttaa sen rikki. Pamaus on lähtömerkki nro 2:lle jne. Joukkue, joka on ensin pamauttanut kaikki pussinsa, voittaa.

RUSINAVIESTI

Leikkijät jaetaan sopivaan määrään joukkueita. Mukissa on rusinoita. Joukkueen ensimmäisellä on hammastikku suussa. Merkin saatuaan ensimmäiset ryntäävät mukin luo, keihästävät hammastikulla rusinan ja tulevat takaisin. He syöttävät rusinan seuraavalle ja samalla siirtyy hammastikku seuraavalle. Seuraava ryntää mukin luo jne. Nopein joukkue voittaa. Voidaan leikkiä myös esim. viinirypäleillä.

SANARUUDUKOT

Leikkijät piirtävät itselleen ristikon, jossa on 5 pystysuoraa ja 5 vaakasuoraa riviä. Leikkijät sanovat vuorotellen kirjaimia, joista jokainen sijoittaa omaan ruudukkoonsa haluamaansa ruutuun. Kun ruudukot ovat täynnä, kukin leikkijä etsii ruudukostaan kokonaisia sanoja, jotka saavat olla joko

pysty-tai vaakasuorilla riveillä. Pistelasku: 2-kirjaimisista sanoista saadaan 2 pistettä, 3kirjaimisista 3 pistettä jne. Pisteet lasketaan yhteen ja eniten pisteitä saanut leikkijä on voittaja.

SANOMALEHTI SIKIN SOKIN

Ryhmissä järjestetään sanomalehti (esim. Hesari) sivunumerojärjestykseen. Sanomalehdet on etukäteen ”järjestetty” sikin sokin samalla lailla, jotta kaikki ovat tasa-arvoisessa asemassa.

SANOMALEHTIVIESTI

Muodostetaan n. kymmenen hengen ryhmiä. Jokainen ryhmä asettuu jonoon, lähtöviivan taakse. N. 50:n metrin päässä jokaisesta ryhmästä on sanomalehti. Leikinjohtaja sanoo sanan, jossa on yhtä monta kirjainta kuin ryhmässä jäseniä. Jokaiselle ryhmäläiselle tulee yksi kirjain, joka käydään leikkaamalla sanomalehdestä, kukin vuorollaan. Voittaja on se ryhmä, joka on saanut ensimmäiseksi sanan kokoon. Kirjaimet asetetaan maahan perätysten oikeaan järjestykseen.

SILMÄ TARKKANA

Leikinjohtaja jakaa kaikille leikkijöille kynän ja paperia. Sitten hän ottaa esille tulitikkulaatikon ja kysyy: ”Montako tulitikkua on tässä sisällä?” Leikkijät merkitsevät vastauksensa paperille. ”Kuinka pitkä on tämä tulitikku?” kysyy johtaja edelleen. Ja niin jatketaan. ”Montako sivua luulette olevan tässä kirjassa?” ”Paljonko tämä kirja painaa?” Kun kysely on päätynyt, tarkastetaan vastaukset ja annetaan pisteet. Voittajat saavat sen jälkeen palkintonsa.

SOKERIPALAT PERUNAJAUHOSSA

Lautaselle laitetaan perunajauhoja, johon on piilotettu 4 sokeripalaa. Vapaaehtoisten tehtävä on löytää ne ilman käsiä. Voittaja on nopeimmin sokerit löytänyt. Muunnelmana omenat vesivadista tai omenat, jotka on sidottu narulle.

SOKKONA JA TARKKANA

Lattialle suunnilleen huoneen toiseen päähän on asetettu kirja tai muu sellainen esine, johon ei saa koskea, mutta jota mahdollisimman lähelle pitää koittaa tulla. Kukin leikkijä vuorollaan on sokkona ja kulkee huoneen toisesta päästä tavoittaakseen esineen, mutta ei koskeakseen siihen. Kun sokko ilmoittaa jäävänsä paikoilleen, merkitään lattiaan hänen kädestään tai jalastaa lähin kohta esineeseen. Lopuksi mitataan, kuka osui lähimmäksi esinettä. Joka koskee esineeseen, putoaa pois leikistä.

SORMUKSEN PUJOTUS

Asetetaan mutkalla oleva rautalanka kahteen pylväeseen tai tuolin selkänojaan kiinni. Asetetaan sormus tai pyöreä rinkula rautalangan päähän. Tämän jälkeen sormus yritetään kuljettaa rautalangan määräämää reittiä pitkin siihen koskematta. Jos lankaan koskee, putoaa pelistä pois (tai saa sakkoaikaa). Nopein radan selvittänyt voittaa.

SPEDEJUTTUJA

-Sanajuttu

Luen sanan väärinpäin. Kuka ekana tietää, mistä sanasta on kyse. Älyknäläppel = Leppälänkylä

-Kepin kuljetus sormen päässä

Mahdollisimman pitkään, tiettyä väylää, tietyssä ajassa

-Nopanheitto

Heitetään pisteitä, niitä saa kerätä niin kauan, kunnes tulee 2. Jos tulee 1, niin kaikki pisteet menetetään. Vuorollaan kukin.

-Nimileikki

Pieni pätkä tiedossa nimestä, muodostuu julkkis, kuka? Hannu Karpo = ---nu ---po

-Pahvikiekkko

Kuka saa pyöritettyä kiekkoa useimmin ympäri? Kuka pisimmin?

-Huutaja huutaa 2,3,1,4...

Kukin numero tarkoittaa tiettyä liikettä. Se häviää, joka tekee väärin tai viimeisenä.

-Master mind sanoilla

Sano jokin sana: kissa. Minä sanon, montako kirjainta on oikein (sana on koira). Siis kaksi oikein ja oikealla paikalla, yksi oikein mutta väärällä paikalla.

SUOHON LAULAMINEN

Kaksi ryhmää. Kummankin pitää keksiä lauluja, joissa mainitaan esim. jonkin eläimen nimi. Jos ei

keksi, joutuu pudottautumaan ensin polvilleen, sitten istualleen ja vihdoin makuulleen, jolloin on hävinnyt.

SÄVELLYSKILPAILU

Valitaan joukosta 4 vapaaehtoista (2 tyttöä ja 2 poikaa). Jokaiselle jaetaan joku lehtileike, joka pitää laulamalla esittää. Se sävellys voittaa, mikä saa raikuvimmat aplodit. Sävelmän saa keksiä itse tai sovittaa sanat johonkin tuttuun lauluun.

TASAPAINOJUOKSU

Leikkijät asetuvat jonoihin ryhmittäin lähtöviivalle. Ryhmien ykkösille annetaan viestikapulaksi 3050 cm:n mittainen sormenvahvuinen keppi, jota on kuljetettava tasapainossa pystyasennossa yhdellä sormella. Ykkönen kulkee kääntöpaalun ympäri, palaa takaisin lähtöviivalle ja luovuttaa kepin kakkoselle jne. Kepin pudotessa on palattava takaisin lähtöviivalle. Nopein ryhmä on voittaja.

TIETOKILPAILUT

Tietokilpailut voi ottaa pudotuspelinä siten, että kaikki seisovat rivissä rintamasuunta eteenpäin. Kysyjä kysyy esim. onko kameleontti eläin? Onko mokka kahvia? Onko Raimo Mäkelä piispa? jne. kysymyksiä, joihin voidaan vastata kyllä tai ei. Välittömästi kysymyksen jälkeen on käännäyttävä oikeaan, jos haluaa vastata kyllä ja vasempaan, jos vastaa ei. Väärin vastanneet putoavat pois. Miettimisaikaa ei anneta. Kääntymättömät myös putoavat. Jäljellejäänyt on voittaja.

TEHTÄVÄKISA

Joukkueille annetaan erilaisia tehtäviä. Pitää esim. koskettaa kiveä tai hakea havunneulanen. Nopein joukkue saa aina pisteen.

TULITIKKUVIESTI

2 joukkuetta. Täysinäinen tulitikkuaasi on tyhjennetty noin 20m:n päähän leikkijöistä. Vuorotellen jokainen juoksee ja hakee yhden tikun kerrallaan. Eniten tikkuja saanut joukkue voittaa.

TUNNELIVIESTI

Leikkijät seisovat leveässä haara-asennossa jonossa joukkuittain pitäen toisiaan vyötäröstä kiinni. Johtajan annettua merkin jonojen viimeiset lähtevät ryömimään toisen haarojen välistä jonon lävitse. Kun he ovat ryömineet läpi, asetuvat he ensimmäisiksi seisomaan haara-asentoon. Heti heidän jälkeensä lähtevät toiseksi viimeiset ja asetuvat vuorostaan ensimmäisiksi jne. kunnes kaikki ovat ryömineet toisten jalkojen välistä. Nopein puolue voittaa.

TUULANTEI

Sakki jaetaan kahteen ryhmään, jotka järjestäytyvät jonoihin ja kun annetaan lähtömerkki, jonojen ensimmäiset lähtevät määrättyllä tavalla (konkaten, juosten, kontaten...) hanksan luo (jossain tietyssä pisteessä). Kumpi ehtii ensin saa viedä hävinneen ryhmäänsä. Peli loppuu, kun toinen ryhmä sisältää kaikki kilpailijat, ei siis tule häviäjää.

VAATEKORI-KILPAILU

Ihmiset jaetaan kahteen (tai useampaan) porukkaan. Ohjaaja tekee ympyrän kunkin jonon eteen muutaman metrin päähän jonojen ensimmäisistä. Kilpailijat heittävät jonkin vaatekappaleen tms. rinkiä kohden yrittäen saada sen jäämään sinne. Heiton jälkeen hän hakee sen pois ympyrästä, tuo seuraavalle, joka heittää samoin jne. Tuomari(t) laskevat rinkeihin menneet vaatteet eli osumat. Eniten saanut voittaa.

VAATTEIDENVAIHTOVIESTI

Ryhmälle annetaan muutama vaatekappale. Aloittajan pitää pukea ne päälleen ja juosta ne päällä pieni matka. Tämän jälkeen pitää luovuttaa vaatteet seuraavalle viestin viejälle, joka taas pukee ne päälleen. Ryhmän sopiva koko on noin neljä henkilöä.

VEDENHAKUKILPAILU

Leikkijät ryhmittäin jonoissa. Ykkösellä on muki ja kullakin ryhmällä tyhjä sanko. Merkin saatuaan lähtevät ykköset mukilla noutamaan vettä jonkin matkan päässä olevasta vedenotto paikasta, kaatavat veden sankoon ja antavat muki kakkoselle, joka jatkaa. Näin kilpaillaan edelleen, ja ryhmä, joka saa ensimmäisenä kannetuksi esim. 5l vettä, on voittaja. Voidaan leikkiä myös niin,

että ämpäriin asemasta käytetään isoa pulloa.

VIHELLYSKILPAILU

Tarvitaan n. 6 vapaaehtoista. Kullakin on tehtävänä 1) juoda pullollinen vettä 2) syödä näkkileipä tai keksi 3) viheltää joku laulu. Voittaja on se, joka on nopein. Tämä voidaan tehdä myös viestinä niin, että jokainen joukkueen jäsen suorittaa nuo em. kolme tehtävää, seuraava jäsen saa aloittaa, kun edellinen on saanut vihellyksen loppuun.

VILLINORSUN METSÄSTYSKISA

Jokaisella leikkijällä on n. 50 cm:n pituinen narunpätkä. Huoneen toisessa päässä on leikinorsu = tuoli jokaiselle joukkueelle. Ensimmäiset viestinviejät eli norsunmetsästäjät juoksevat norsun luo (toiseen päähän salia / huonetta) ja sitovat narunsa norsuun. Seuraavat sitovat narunsa edellisen narun jatkoksi ja kun viimeinen sitoo narunsa, hän juoksee ja läppää merkiksi jonon ensimmäistä, joka vetää narusta norsunsa joukkueen luo.

YHTEENSIDOTUT

Viestileikki. Kunkin ryhmän kaksi ensimmäistä leikkijää sidotaan huivilla samanpuoleisesta (siis toinen vasemmasta ja toinen oikeasta) jalastaan yhteen polven alapuolelta. Merkin saatuaan parit noutavat vähän matkan päähän asetetun esineen ja tuovat sen takaisin ryhmälleen, jolloin seuraava pari lähtee. Ryhmä, jonka kaikki parit ensin ovat hakeneet esineen, voittaa.

YLITSE, ALITSE

Leikkijät jakaantuvat kahdeksi yhtä suureksi joukkueeksi, jotka muodostavat jonon. Jonon ensimmäiset saavat pallon tai jonkun muun sopivan esineen. Aloitusmerkin saatuaan jonon ensimmäinen antaa pallon selkänsä takana seisovalle päänsä ylitse. Pallon saanut antaa sen vuorostaan selkänsä takana seisovalle jalkojensa välistä, tämä taas seuraavalle päänsä ylitse jne. kunnes pallo on jonon viimeisellä. Tämä juoksee nyt etummaiseksi jonoon ja antaa pallon äsken ensimmäisenä seisoneelle päänsä ylitse. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat vuorollaan olleet jonon ensimmäisinä ja alkujaan ensimmäisenä ollut on jälleen omalla paikallaan jonon kärjessä. Voittanut joukkue on se, jonka alkuasetelma on ensimmäisenä saavutettu.

ILMAISUTAITOLEIKIT

ILMEIDEN JA ELEIDEN TUNNISTAMINEN

Jokainen saa jonkun leirillä olevan nimen, ja päivän verran saa tarkkailla häntä. Illalla pitää sitten esittää ja kertoa, ketä esittää. Esityksessä ei saa käyttää sanoja. Voi käyttää vaikka viimeisen illan ohjelmassa.

JATKOKERTOMUS

Joku leikkijöistä, mielellään vapaaehtoinen, aloittaa kertomuksen 5-6:lla lauseella tai kokonaisella kappaleella. Hänen vasemmalla puolellaan oleva jatkaa sitä. Viimeinen leikkijä sepittää tarinaan onnellisen, opettavaisen lopun.

LEIRITARZAN

Valitaan kolme vapaaehtoista, jotka viedään kuulomatkan ulkopuolelle. Leikinjohtaja esittää muille pantomiimin kertoen samalla tarinaa:

”On aamu ja Tarzan herää. Hän pesee kasvonsa ja kuivaa ne pyyhkeeseen. Hän avaa ikkunan ja huomaa ilokseen, että on kaunis päivä. Hän kurkottaa ja ottaa oksalta banaanin, kuorii sen ja syö. Tarzan tarttuu liaaniin ja lennähtää sen avulla toiseen puuhun. Tekeepä sen vielä toistamiseen ja saapuu joen rantaan. Hyppää komeasti jokeen ja kroolaa pari vetoa ja nousee rantaan. Mutta mitä tuolta kuuluu? (Tarzan laittaa käden korvan taakse.) Siellä on Jane vedessä ja... krokotiili! Tarzan latoo melalla raivokkaasti krokotiilia päähän ja nostaa sitten Janen kanoottiin. Sitten melotaan rantaan ja Tarzan nostaa Janen maihin. Ja... happy end! (Halaukset ja pusu).”

Ensimmäinen vapaaehtoinen kutsutaan ja leikinjohtaja esittää pantomiimin uudestaan, tällä kertaa kertomatta tarinaa. Sen jälkeen toinen vapaaehtoinen kutsutaan, ja ensimmäinen esittää saman pantomiimin hänelle niin hyvin, kuin vain muistaa. Sitten kutsutaan kolmas vapaaehtoinen, jolle toinen esittää pantomiimiin. Sitten kolmas esittää pantomiimin yleisölle ja kertoo samalla, mitä luulisi tarinassa tapahtuvan. Leikinjohtaja voi vielä esittää alkuperäisen pantomiimin ja tarinan, että vapaaehtoisetkin saavat sen tietää.

MAINOSLAULU

Leikkijät jaetaan 2-6:een ryhmään, joista jokainen saa lehdestä leikatun mainoskuvan, kynän ja paperia. Ryhmiä kehoitetaan tekemään laulu, joka mainostaa kuvan esittämää tuotetta. Leikkijöille annetaan kolme vaihtoehtoista melodiaa käytettäväksi lauluihin. Melodioiden tulee olla yleisesti tunnettuja. Ryhmät kirjoittavat ja harjoittelevat mainoslaulunsa ja sitten esittävät ne muille.

MIKÄ KONE?

Leikkijä jakaantuvat yhtä suuriksi ryhmiksi, jotka menevät eri huoneisiin suunnittelemaan ja päättämään, mitä konetta haluavat esittää sekä harjoittelemaan, miten he sen tekevät. Muut ryhmät yrittävät sitten arvata, mikä kone on kysymyksessä.

PANTOMIIMIA

Kukin leikkijä saa lapun, johon on kirjoitettu jokin ammatti, esim. lääkäri, pappi, opettaja, talonmies, sihteeri, puhelunvälittäjä, roskakuski, taiteilija... jokainen näyttelee osansa hetken mietittyään, miten voisi parhaiten ilmentää kyseistä ammattia eli mikä siinä on kaikkein olennaisinta. Toiset arvaavat, mikä ammatti on kyseessä.

PAPERIPUSSISKETSIT

Paperipusseja tulee olla yhtä monta kuin ryhmiäkin on. Kuhunkin paperipussiin kerätään 5 erilaista esinettä. Päämääränä on valmistaa sketsi, jonka pohjana ovat pussissa olevat esineet. Esineitä ei välttämättä tarvitse käyttää niiden alkuperäiseen tarkoitukseen. Jokaista esinettä on kuitenkin käytettävä ja jokaisen ryhmän jokaisen jäsenen on oltava mukana esityksessä. Valmistelun ja harjoittelun (20-30min) jälkeen ryhmät esittävät sketsinsä toisilleen.

PARI PANTOMIIMI

Kirjoita lapuille esim. eläimiä, ammatteja yms. niin että on 2 samaa lappua: jänis-jänis, keittäjä-keittäjä tms. Laput jaetaan sekaisin. Eka menee esittämään pantomiimina lapussa ollutta eläintä tai asiaa. Kun joku huomaa tämän esittäjän asian omassa lapussaan, menee hän mukaan esitykseen. Sovellutus: lappuihin voi laittaa asiayhteyksiä esim. jänis-metsästäjä.

PSALMIEN ESITTÄMINEN

Jokainen leirin osanottaja valitsee mieleisensä psalmin esittääkseen sen valitsemallaan tavalla (esim. näyttelemällä, piirtämällä, laulamalla, lausumalla jne.) Leikkijät saavat tietyn valmisteluajan, jonka jälkeen kaikki kokoontuvat yhteen ja jokainen esittää vuorotellen psalminsa. Psalmi voidaan esittää myös pareittain tai pienissä ryhmissä.

RAAMATUNKERTOMUSNÄYTELMÄT

Leikkijät jaetaan vähintään joukkueiksi, joissa on 3-6 jäsentä. Kukin ryhmä saa esitettäväkseen jonkin Raamatun kertomuksen. Ryhmät saavat n. 20 min aikaa valmistella nykyaikaistettua versiota saamastaan aiheesta, minkä jälkeen kukin ryhmä esittää näytelmän muille leikkijöille.

RENTOUDUTAAN

Keskitytään ajatukseen, että jokainen on kylmä, suuri jääkapista otettu jääpala. Se laitetaan pöydälle, jossa se alkaa vähitellen sulaa. Se muuttuu yhä pienemmäksi ja pienemmäksi ja sulaa vedeksi, joka leviää lämpimälle pöydän pinnalle. Jää sulaa edelleen yhä enemmän ja enemmän, kunnes se lopulta on muuttunut kokonaan pöydälle leviäväksi vesilätäköksi. Rentoutumisen aikana ohjaajan äänen tulee kuvailla tapahtumia, jolloin suoritus ja eläytyminen helpottuvat.

TARZANIN VALINTA

Tarvittavat henkilöt valitaan yleisön joukosta. Tyttö tai nuori nainen Janeksi (miel. pienikokoinen) ja kolme miespuolista Tarzan-ehdokkaiksi. 2-4 hengen Hollywood-filmiraati, juontaja. Hollywood tekee uutta Tarzan-filmiversiota. Siihen etsitään pääosan esittäjää ja te 3 olette pyrkimässä filmiin. Jane istuu onnettomana ja peloissaan saarella ja huutaa apua. Joessa makaa iso ja nälkäinen krokotiili, joka uhkaa Janen henkeä. Tarzan-ehdokkaat, kukin vuorollaan, kuulevat avunhuudot, vastaavat siihen, uivat rohkeasti joen poikki, taistelevat krokotiilin kanssa ja selviytyvät voittajina saarelle. Tarzan nostaa Janen syliin ja kantaa tämän turvaan joen yli rannalle. Raati valitsee filmiosaan ”parhaan” Tarzanin. Valintaperusteina voi olla mm. Tarzanin huuto, sukellus veteen, uinti, taistelu krokotiilin kanssa ja Janen kantaminen. Yleisö ulvoo naurusta ja esittäjilläkin on hauskaa.

TEE SILLÄ TAVALLA

Yksi leikkijöistä poistuu huoneesta ja hänen poissaollessaan muut valitsevat yhdessä ”salaisen adverbini” (esim. hitaasti, huolellisesti, nopeasti jne.) Palattuaan huoneeseen poissa ollut henkilö kehottaa jokaista vuorotellen tekemään jotain ”sillä tavalla” esim. ”kamppaa tukkasi sillä tavalla” , ”lue kirjaa sillä tavalla” yms. Hän saa arvata kymmenen kertaa. Mikäli hän arvaa ensimmäisen esiintyjän jälkeen, hän saa 10 pistettä. Jokaisen kysymyksen jälkeen pisteet vähenevät yhdellä.

PARI- JA RYHMÄLEIKIT

LUOTTAMUSKÄVELY

Kuljetaan pareittain, jolloin toiselta sidotaan silmät. Kävelyn jälkeen osanottajat kokoontuvat ryhmään keskustelemaan kävelyn aikaista kokemuksista ja tunteistaan. Tällainen keskustelu on hauska ja hedelmällinen. Ennen leikkiä pitää tehdä selväksi, että ei saa tehdä pilaa!

RAAMATTULAUSETAIDETTA

Tuttuja raamatunlauseita kirjoitetaan paperinpaloille, jotka taitellaan kahtia ja pannaan pussiin tai kulhoon. Ryhmät istuvat mielellään kuulomatkan ulkopuolella toisistaan. Kustakin ryhmästä yksi henkilö menee kulhon luo ja lukee sen tekstin. Hän menee takaisin ryhmänsä luo ja rupeaa piirtämään kuvaa lukemastaan lauseesta. Muu ryhmä yrittää arvata mistä lauseesta on kysymys.

SUHTEIDEN SOLMIMINEN

Leikkijät istuvat piiriin ja yksi heistä pistää lankakerän kiertämään. Hän heittää sen jollekin muulle ja kertoo samalla, mistä tämän ominaisuudesta hän erityisesti pitää tai mitä tässä henkilössä ihailee. Leikki vahvistaa ryhmän keskinäisiä suhteita.

TÄTÄ OLEN POHTINUT

Nuoret kokoontuvat piiriin istumaan. He heittelevät toisilleen palloa (tai muuta vastaavaa) kuten ”laiva on lastattu”-leikissä. Heittäjä sanoo: ”Haluan kuulla ajatuksiasi, mitä sinä olet viime aikoina pohtinut”, ja heittää pallon toiselle. Vastaanottaja kertoo ajatuksistaan. Heittäjälle voidaan antaa lupa kysyä jotain muutakin, esim. mikä uskomisessa on sinulle kaikkein vaikeinta tai mistä olet kiitollinen tällä hetkellä.

SISÄLIKUNTALEIKIT

HITAASTI HIPPASILLA

Valitaan yksi hipaksi Hippa ja muut leikkijät saavat liikkua vain jalkapohjat kokonaan maassa eli ”hiissaamalla” lattiaa pitkin. Kun hippa saa jonkun kiinni, ottaa hän tätä kädestä ja he ovat yhdessä kiinniottajia. Kiinni jääneet liittyvät letkaan. Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen leikkijä on ”hippaletkassa” kiinni.

KAPTEENI

Leikki sujuu parhaiten silloin, kun osanottajat jakautuvat neljäksi tai viideksi ryhmäksi, joissa kussakin on seitsemän leikkijää. Jokaisella ryhmällä on eri puolilla voimistelusalua hallussaan pallo ja voimistelumatto. Ryhmän yksi jäsen (laivan kapteeni) on polvillaan matolla ja pitelee käsissään rantapalloa (tykinkuulaa), ryhmän muut jäsenet (melojat) kuljettavat mattoa (laivaa) ympäri salia. Kapteenin tarkoituksena on ohjata aluksensa kohti toista laivaa ja heittää rantapallollaan toista vastaavaa tykinkuulaa. Osuma tekee kuulan vaarattomaksi. Heiton jälkeen ensimmäinen meloja vastaanottaa pallon takaisin ja siirtyy kapteeniksi, entinen kapteeni puolestaan muuttuu melojaksi. Leikkiä jatketaan, kunnes ryhmän jokainen jäsen on saanut olla kapteenina. Leikistä on sellainen muunnos, että jos kapteeni osuu tykinkuulaan (toiseen rantapalloon), hän pysyy edelleen virassaan.

LAKKIPELI

(Voimistelusalissa). Muodostetaan kaksi joukkuetta, joissa kummassakin on kuusi pelaajaa. Kumpikin joukkue yrittää hankkia itselleen kuusi pistettä. Piste tulee aina kun lakki (tai herneluppi) saadaan viedyksi vastustajan maaliin mailan avulla. Kussakin joukkueessa on maalivahti, kaksi puolustajaa, kaksi hyökkääjää ja keskikenttäpelaaja. Jokaisen pelaajan tulee (toiselle syöttäen) koskettaa lakkia ennen kuin joukkue voi hankkia pisteen. Sama pelaaja saa pelin aikana hankkia vain yhden pisteen. Lakki täytyy lyödä (ei kantaa) keskirajan ylitse.

SOKKOJALKAPALLO

Pelaajat pelaavat jalkapalloa ringin sisällä silmät sidottuina. Muut huutelevat ohjeita. Palloon on mahdollisesti kytketty kulkunen.

ULKOLEIKIT

ANKKA, ANKKA, HANHI (TERVAPATA)

Leikkijät istuvat maassa ympyrässä lukuunottamatta yhtä, joka kiertää ympyrän ulkopuolella ja taputtaa jokaista ympyrässä olijaa päähän sanomalla joko ”ankka” tai ”hanhi”. Kun hän sanoo ankka, ei tapahdu mitään., mutta jos hän sanoo hanhi, henkilö jota hän tuolloin taputtaa, nousee pystyyn ja yrittää tavoittaa taputtajan. Taputtaja pakenee ja yrittää päästä takaa-ajajan paikalle ennen tätä. Mikäli hän onnistuu tässä, takaa-ajajasta tulee uusi taputtaja. Jos takaa-ajaja saavuttaa hänet ennen kuin hän ehtii tämän paikalle istumaan, hän ympyrän ulkopuolelle kiertämään uudestaan.

HALAUSHIPPA

Valitaan muutama vapaaehtoinen kiinniottajaksi ja he alkavat ajaa muita takaa. Aina saatuaan yhden kiinni he jatkavat välittömästi muiden metsästämistä, ja kiinnijäänyt jähmettyy paikoilleen. Kiinnijäänyt saa liikkua jälleen, kun joku on käynyt halaamassa häntä. Kiinniottajille voi antaa tavoitteeksi yrittää saada kaikki jähmettymään liikkumattomaksi. Leikkiä voidaan leikkiä myös niin, että jähmettyneet saavat liikkua vasta, kun joku on ryöminyt heidän jalkojensa välistä tai pudistaa heidän kättään.

HIHTOKILPAILUT

Hiihdetään vanhoilla puusuksilla keskellä kanervikkoa.

IHMISSOLMUT

Leikin päämääränä avata ihmissolmut.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Aluksi kummallakin joukkueella on valittuna yksi polttaja, joka menee polttolinjan taakse. Kun omasta joukkueesta joku palaa, tämä ja palanut tulee alkuperäisen polttajan sijalle. Sitä mukaa kun pelaajat palavat, he siirtyvät polttajiksi. Se joukkue voittaa, jolta viimeiseksi jää pelaajia kentälle.

KETJUHIPPA

Vain ketjun päässä olevat saavat ottaa kiinni. Alkaa aivan normaalista hipasta. Kiinni saadut muodostavat ketjun, joka ottaa kiinni muita.

KETJUN LÄPI

Leikkijät jakaantuvat kahteen joukkueeseen, jotka asettuvat riveihin vastakkain sopivan juoksuetäisyyden päähän toisistaan. Ensimmäinen joukkue huutaa kuorossa jonkun vastakkaisen joukkueen jäsenen nimen ja kehottaa tätä tulemaan heidän joukkoonsa esim.: ”Matti juokse meidän luokse!” Samalla joukkueen jäsenet ottavat toisiaan tiukasti kädestä kiinni. Matti lähtee juoksemaan kutsuvaa joukkuetta kohti ja yrittää murtautua sen muodostaman ketjun läpi. Mikäli hän onnistuu, hän saa palata omaan joukkueeseensa ja viedä mukanaan jonkun vastapuolelta, jolloin he molemmat liittyvät Mattin ketjuun. Mikäli Matti ei pääse vastapuolen ketjun läpi, hän joutuu liittymään vastapuolen ketjuun. Seuraavaksi on toisen joukkueen vuoro kutsua joku ensimmäisestä joukkueesta luokseen. Leikki jatkuu, kunnes kaikki tai suurin osa toisen puolen leikkijöistä on vastapuolen eli voittajapuolen ketjussa.

KEVENNETTY JALKAPALLO

Joukkueet ryhmittyvät sivurajoille, ja niiltä saa osallistua peliin, kunhan ei poistu rajaviivalta. Maalia sieltä ei vain saa potkaista. Muuten pelataan kolmen hengen ketjuissa, niin että rivin toisesta päästä tulee uusia pelaajia ja entiset taas siirtyvät jonon toiseen päähän. Peliajat ovat myös lyhyitä, minuutin kerrallaan. Myös maalista vaihtuu.

KIINALAINEN HIPPA

Kiinalainen hippa poikkeaa tavallisesta hipasta siten, että kun hippa on saanut jonkun kiinni, niin

kiinnijääneen on laitettava toinen käsi siihen mihin hippa kosketti. Käden on oltava siinä paikassa niin kauan, kunnes hippa saa taas jonkun kiinni.

KISSAN HÄNNÄN METSÄSTYS

Kaikille leikkijöille jaetaan pätkä narua, joka on häntä. Häntä laitetaan esim. vyön alle takapuolen päälle. Kun peli alkaa, yritetään ryöstää toisten hännät.

KIVENKÄTKIJÄ

Leikkijät seisovat rinnakkain rivissä kädet selän takana, kämmenet ylöspäin. Yksi leikkijöistä on rivin takana kädessään kivi tai jokin muu pieni esine. Hän kävelee edestakaisin rivin takana ja on kätkevinään kiveä leikkijöiden käsiin. Lopuksi hän yhtäkkiä pistää kiven jonkun leikkijän käteen. Leikkijä syöksähtää rivistä eteenpäin niin nopeasti kuin mahdollista, jotta hänen naapurinsa eivät ehdi koskettaa häntä. Jos jompikumpi naapuri saa paikallaan seisten kosketetuksi häntä, hän joutuu kivenkätkejäksi. Jos näin ei tapahdu, hän asettuu takaisin paikalleen ja entinen kivenkätkejä jatkaa toimintaansa.

KULMA-AJO

Muodostetaan neljä yhtä suurta puoluetta, lisäksi valitaan 2-3 kiinniottajaa. Joukkueet asettuvat neliskulmaisen leikkialueen eri kulmiin. Kukin joukkue pyrkii omasta nurkastaan aina seuraavaan nurkkaan (myötä- tai vastapäivään) joutumatta kiinni. Etenemään saa lähteä vasta silloin, kun koko ryhmä on samalla pesällä. Kiinniotetut joutuvat keskelle istumaan. Leikkijät ovat turvassa ainoastaan nurkassa, jonne ovat juoksemassa. Leikkiä voidaan jatkaa siihen saakka, kunnes kaikki on saatu kiinni.

LIPUN RYÖSTÖ

Leikin päämääränä on siepata vastapuolen lippu ja tuoda se omalle puolelleen ilman, että vastapuolen leikkijä saa kosketuksi sieppaajaan. Leikkijät jakaantuvat kahdeksi joukkueeksi, jotka valitsevat keskuudestaan kapteenin. Leikkialue jaetaan keskeltä kahtia ja joukkueiden alueet määritellään. Kumpikin joukkue merkitsee alueeltaan jonkun kohdan vankilaksi ja valitsee sinne vanginvartijan. Kukin joukkueen jäsen määrätään tiettyihin tehtäviin kuten tiedustelijoiksi, harhauttajiksi, alueen vartijoiksi jne. Kapteeni johtaa joukkueen toimintaa. Joukkueet piilottavat lippunsa alueen paikkaan, jossa se on näkyvissä ja anastettavissa. Joukkueet lähettävät sotilaita toistensa alueille suunnitellun strategian mukaan tarkoituksena ryöstää toisen joukkueen lippu. Mikäli joku leikkijöistä saadaan kiinni vastapuolen alueella, hän joutuu vastapuolen vankilaan, mistä hänet voi pelastaa joku oman joukkueen jäsen menemällä sisään vankilaan ja koskettamalla häntä siellä. Kumpikin voidaan luonnollisesti vangita uudelleen niin kauan kun he ovat vastapuolen alueella. Leikin voittaja on se joukkue, joka saa tuoduksi vastapuolen lipun omalle alueelleen. HUOM: lipun ryöstö on erittäin jännittävä leikki hämärässä toteutettuna, jolloin näkyvyys on heikko. Ei saa kuitenkaan olla niin pimeää, että leikkijät satuttavat itsensä kenties epätasaisessa maastossa.

LOHIKÄÄRMEEN PYRSTÖ

Jonon ensimmäinen henkilö yrittää saavuttaa jonon viimeisen henkilön. Leikkijät asettuvat jonoon ja jokainen tarttuu edellä olevan vyötäröstä kiinni molemmin käsin. Jonon viimeisellä on takataskusta tai vyöstä riippumassa huivi tai nenäliina siten, että sen toinen pää roikkuu vapaasti ”häntänä”. Jonon kulkiessa eteenpäin sen ensimmäinen jäsen yrittää saada kiinni viimeisen saadakseen hännän itselleen. Seuraavalla kierroksella hännän anastaneesta ”päästä” tulee ”häntä” ja jonon toisesta henkilöstä uusi ”pää”.

MANNAN ETSINTÄ

Leirialueen lähelle laitetaan merkeillä alue, jonka sisälle on piilotettu ”mannaa” = valkoisia paperiliuskoja. Leiriläiset on jaettu ryhmiin ja kukin ryhmä saa uuden nimen, esim. lehmät, kanat, porsaas, lampaas, koirat jne. Kullakin ryhmällä on ryhmänjohtaja. Kaikki saavat lähteä etsimään mannaa, mutta vain ryhmänjohtaja saa ottaa. Etsijät van haukunnallaan, määkimisellään jne. ilmoittavat ryhmänsä johtajalle missä ”mannalappu” sijaitsee. Kuka ryhmä keräsi (löysi) eniten lappuja, on voittaja.

MUSTA MIES

Kuka pelkää mustaa miestä? Juostan turvaan rajan taakse ennen mustan miehen kosketusta. Jos musta mies ehtii koskettaa, tulee kiinni saadustakin musta mies.

NARUUN KYTKEYTYMINEN

Sekä jalkapalloa että polttopalloa voidaan pelata siten, että kytkeydytään samaan naruun kaverin kanssa. Parit pelaavat mahdollisesti eri suuntiin.

NURKKANIEKKA

Leikki tapahtuu talon ympärillä. Yksi leikkijöistä on ”nurkkaniekka”. Toiset menevät talon taakse. Nurkkaniekka lähtee heitä etsimään. Ennen kuin hän ilmestyy nurkan takaa, hänen on ilmoitettava tulonsa pistämällä esiin keppinsä. Sen jälkeen hän saa vasta itse näyttäytyä. Se, jonka nurkkaniekka astuttuaan nurkan takaa ensin näkee kahdesti, joutuu nurkkaniekaksi.

PARIHIPPA

Yksi valitaan kiinniottajaksi, toinen pakenijaksi ja muut leikkijät asettuvat kentälle pareittain käsikoukkuun. Kiinniottaja ryhtyy ajamaan takaa pakenijaa, joka voi milloin tahansa liittyä johonkin pariin ottamalla parin toista jäsentä käsikoukusta kiinni. Tämän käsikoukussa olleesta henkilöstä tulee uusi pakenija. Mikäli pakenija jää kiinni, osat vaihtuvat ja hänestä ulee kiinniottaja ja entisestä kiinniottajasta pakenija., jonka on luonnollisesti viisasta liittyä johonkin pariin mahdollisimman pian. Ennen leikin alkua painotetaan, ettei käsivarteen koskeminen vielä riitä pariin liittymiseksi, vaan että on todella oltava käsikoukussa ennen kuin entinen pari irrottautuu.

PEIKOT JA HYÖNTEISET

Leikinjohtaja valitsee neljä peikkoa ja piirtää heille pesät yhtä pitkän matkan päähän toisistaan. Muut leikkijät ovat hyönteisiä ja seisovat leikkialueen keskellä. Leikinjohtajan annettua merkin peikot rupeavat keräämään hyönteisiä pesäänsä. Hyönteiset koettavat juosta pakoon. Peikko saa viedä pesäänsä vain yhden hyönteisen kerrallaan. Näin jatketaan, kunnes kaikki hyönteiset on kerätty. Voittaja on se peikoista, joka tällä kertaa keräsi eniten hyönteisiä.

PIKAJUNA

Muodostetaan 2-4 puoluetta. Puolueet seisovat jonossa. Puolueiden edessä ja takana on merkit, jotka on kierrettävä. Kunkin rivin ensimmäiset juoksevat kiertäen ensin jonon edessä olevan merkin, sitten takana olevan. Kun ensimmäinen kulkee ohi jononsa toisen leikkijän, tämä tarttuu ensimmäistä vyötäisiltä kiinni ja seuraa perässä ykkösen jatkaessa samaa rataa. Seuraavalla kierroksella liittyy jonoon kolmas jne. Kun jonon viimeinenkin on juossut yhden kierroksen muiden mukana, johtaa ensimmäinen jononsa alkuasetelmaan. Leikki voidaan ottaa kilpailuna, jolloin ensiksi paikoilleen ehtinyt joukkue voittaa. Katkennut juna on kytkettävä ennen kuin matka saa jatkaa.

PILLI-PYÖRÄHDYS-VIESTI

Jaetaan porukka kahteen joukkueeseen. Molemmat joukkueet asettuvat parijonoon. Joukkueen ensimmäiset parit lähtevät merkin saatuaan käsi kädessä juoksemaan kohti merkittyä paikkaa. Aina kun pilli soi, kilpailevat parit joutuvat pyörimään 360 astetta ja sitten jatkamaan matkaa. Eka pari lähettää seuraavat matkaan jne. Nopein joukkue voittaa.

POHJATUULI JA ETELÄTUULI

Valitaan yksi leikkijöistä pohjatuuleksi ja toinen etelätuuleksi. Muut leikkijät alkavat juosta karkuun pohjatuulta, jonka kosketus jäädyttää jääpuikoksi, jolloin leikkijän on jäätävä paikoilleen. Samaan aikaan lämpöinen etelätuuli voi vapauttaa leikkijöitä koskettamalla näitä, jolloin jääpuikko sulaa ja leikkijä voi taas liikkua.

POLVET YHDESSÄ –JUOKSU

Viestikilpa, jossa joukkueen osanottajat sidotaan toisistaan polvista tai nilkoista kiinni. Kierretään joku määrätty matka. Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue on voittaja.

PUSSIVIESTI

Viestikilpa, jossa kilpailijat pomppivat määrätyn matkan isossa säkissä.

PÄÄNAKOJEN METSÄSTYS

Kaksi puoluetta, toisilla esim. punainen, toisilla keltainen nauha vasemman käden hihassa. Hyökätään eri suunnilta ja hyökkäys voidaan suorittaa useissa ryhmissä. Heimopäällikön ”päänahka” on erikoisen kallis, joten sen ympärillä voi olla useita suojelijoita. Eniten ”päänahkoja”

saanut ryhmä on voittaja.

RATSASTUSPALLO

Pallo koetetaan heittää vastustajan maaliin. Sitä saavat pelata vain toisen pelaajan reppuselässä olevat pelaajat.

REVOT JA ROTAT

Seistään kahdessa rivissä. Toiset ovat repoja ja toiset rottia. Leikin johtaja huutaa ”rotat” tai ”revot” ja sen mukaan ryhmä juoksee pakoon leikkialueen sivurajan taaksen, ja toinen ryhmä yrittää juosta kiinni.

RINKIHIPPA

Leikkijät asettuvat rinkiin pareittain. Yksi valitaan hipaksi ja toinen uhriksi. Hippa yrittää ottaa uhriansa kiinni, kuten tavallisessakin hipassa. Uhri saa juosta vapaasti ringin lähistöllä, siis myös sisällä. Ringissä olijat eivät saa estää hipan tai uhrin kulkua. Uhri pääsee turvaan ottamalla jotain ringissä olijaa kädestä kiinni. Tällöin ryhmän kolmas henkilö joutuu uhriksi ja siis juoksemaan hippaa pakoon. Jos hippa saa uhrinsa kiinni, osat vaihtuvat ja hippa joutuu uhriksi ja uhri hipaksi. Nyt entinen hippa voi ottaa jotain kädestä kiinni ja päästä näin turvaan ja lepäämään. Voidaan leikkiä myös sellaisilla säännöillä, että ringissä ollaan kahdessa piirissä kasvot keskustaan päin. Lisäksi 2 leikkijää, joista toinen koittaa saada toista kiinni. Turvapaikka on sisäpiiriläisen edessä. Jos juoksija menee turvapaikkaan, tulee ulkopiiriläisestä turvaton. Leikkijät ovat piirissä niin harvassa, että juoksijat pääsevät pujahtamaan heidän välistään helposti. Leikin ”jänis pensaassa” muunnoksessa leikkijät seisovat pareittain piirissä vastakkain kädet käsissä (pensaat). Yksi on koira ja yksi jänis. Koira ajaa jänistä, joka pujahtaa pensaaseen eli jonkun käsien sisäpuolelle, jossa hän on turvassa. Se, jolle hän kääntää selkensä, tulee uudeksi jänikseksi. Jos koira lyö jänistä ennen kuin jänis pääsee turvaan (pensaaseen), tulee koirasta jänis ja jäniksestä koira. Samanaikaisesti voi olla 2-3 paria juoksemassa. Silloin ei useampi saa mennä yhtä aikaa turvaan samaan pensaaseen.

T-PAITA-VIESTI

Kaikilla kilpailijoilla on samankokoinen astia ja t-paita. T-paitaa kastelemalla ja puristamalla astia täytetään vedellä. Leikki leikitään siis veden lähellä. Kuka ekana valmis, voittaa.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Aluksi muodostetaan parijono, jonka eteen yksi leikkijöistä asettuu ilman paria. Hän huutaa: ”Viimeinen pari uunista ulos!” jolloin viimeisestä parista kumpikin lähtee juoksemaan omalle puolelleen jonoa. He kiertävät kiinniottajan ulkopuolelta ja yrittävät päästä jälleen pariaksi, ennen kuin kiinniottaja saa kiinni toisen heistä. Kiinniottaja vaihtuu, jos parit eivät onnistu tavoittamaan toisiaan. Takaa-ajaja saa juosta vasta sitten, kun juokseva pari on ohittanut hänet.

MUUT

ROISKETYÖ

Paperin pinta kostutetaan molemmin puolin vedellä. Paras tapa kostuttaa paperi on panna se juoksevan veden alle. Kosteahko paperi sivellään halutun väriseksi. Paperiin roiskitaan pensselillä eri värejä. Roiskittaessa siveltimen kärki ei kosketa paperin pintaa. Roiskinta sopii vesiväriyön, paperileikkelyn, liituväriyön, painantatyön tai puhallustyön päälle.

SADE

Lähdetään ulos sateisella säällä, joko vain kadulle kävelemään tai jos mahdollista läheiseen metsään tutkimaan sadetta. Retken jälkeen keskustellaan sateesta. Mietitään, minkälaisia sateita on: vesisade, lumisade, raesade, tihkusade, rankkasade jne. Mainitaan tuntomerkkejä. Keskustelun jälkeen ollaan hiljainen vesisade, myrskyvä lumipyry, kova ja kylmä raesade, märkä räntäsade, hiljainen pehmeä lumipyry jne. Tiputaan vesipisaroina lätäkköön, ollaan vesipisara puun lehdellä, heinän korrossa, pudotetaan suurena vesipisarana räystäältä. Mielikuvia voi jokainen keksiä tarpeen mukaan lisää.

TAIKINATAIDETTA

Valmista taikina sekoittaen keskenään 2 kupillista jauhoja, 1 kupillinen suolaa ja 1 kupillinen vettä ja alusta taikinaa 7-10 minuuttia eli kunnes se on sitkoista. Taikina on parasta heti käytettynä,

mutta se säilyy myös kuivumatta muovipussissa. Taikina kaulitaan levyksi ja siitä leikataan kuvioita muotilla, taikinapyörällä tai veitsellä. Ohuet kuviot onnistuvat yleensä paremmin. Taikinapalat tarttuvat toisiinsa, kun liitoskohtaa kostutetaan vedellä. Valmiit kuviot pannaan leivinpaperilla päällystetylle pellille ja paistetaan uunissa kullanusiksi. Kuviot viimeistellään vesi- tai plakaattiväreillä maalaten. Maalin kuivuttua kuviot lakataan.

RAAMATTUAIHEISET LEIKIT

KUKA RAAMATUSSA SANOI?

Oletko sinä se tuleva vai pitääkö meidän toista odottaman?
Anna tuoda minulle tänne lautasella Johannes Kastajan pää.
Rakastan Herra, sinä tiedät, että olet minulle rakas.
Mitä te hälisette ja itkette? Lapsi ei ole kuollut, vaan nukkuu.

LAPPU SELÄSSÄ

Kullekin leikkijälle annetaan vuorotellen lappu selkään, hakaneulalla kiinni, johon on kirjoitettu jonkun Raamatun henkilön nimi. Muut leikkijät saavat nähdä lapun, paitsi se, jolla lappu aina kulloinkin on. Hän yrittää saada selville, kenestä on kysymys ja hän alkaa kysellä, niin että muuta leikkijät voivat vastata kyllä tai ei. Kun hän keksii, kenen nimi lapussa on, vaihdetaan piirin keskellä olijaa.

NOOAN ARKKI

Paperisuikaleisiin on kirjoitettu erilaisia eläimiä, kaksi aina kutakin. Suikaleita tarvitaan yhtä monta kuin leikkijöitä on. Leikkijät kulkevat ympäriinsä leikkialueella äännellen kuten eläin, joka oli omassa paperisuikaleessa. Ääntelyn perusteella he yrittävät löytää toisen leikkijän, jolla oli sama eläin lapussaan. Leikkiä voidaan käyttää kokoamaan ihmiset pareittain yhteen joltain leikkiä varten, jonka leikkimiseen tarvitaan pareja.

PIETARI-KALA-LEIKKI

Leikkijöille jaetaan kynä ja paperia. Voidaan olla myös pareittain. Leikinjohtaja sanoo n. 15-20 sekunnin välein kymmenen Raamattuun liittyvää sanaa. Leikkijöiden tehtävä on kirjoittaa jokin kyseiseen asiaan liittyvä henkilö/ paikka sanan jälkeen omalle paperilleen. Sano muutama esimerkki, niin että leikkijät ymmärtävät idean. Esim. lintu-Nooa, Pietari-kala, Eeva-käärme...
RAAMATUN DRAMATISOINTI

Raamattu on värikäs kirja, täynnä elämää ja sykkettä. Raamatusta löytyy lukuisia ihmiskohtaloita, sotaa, rauhaa, rakkautta, sankareita, pelkureita, kavaltajia, juonittelijoita, kiskureita, itsensä kiduttajia... Raamatun tekstit voi saada elämään leikin ja luovan toiminnan avulla. Dramatisointi on näyttelemistä, johon jokaisen on helppo osallistua. Dramatisoinnin pohjana voi olla valmis teksti tai ryhmä itse voi tehdä dramatisoinnin jostain aiheesta. Dramatisoinnissa voidaan käyttää kaikkia mahdollisia tehokeinoja: ääntä, musiikkia, liikettä, hiljaisuutta... Jokainen pystyy dramatisoimaan, sillä siinä ei ole kysymys siitä, miten joku näyttelee. Ajatuksena on, että dramatisointi tuo esiin erilaisia tunnelmia, asioita, opetuksia... Raamatun sivuilta löytyy paljon sopivia tekstejä dramatisoitavaksi. Tekstien täytyy vain sisältää toimintaa ja tapahtumia. Dramatisointeja voidaan tehdä kahdella tavalla:

TEKSTIN ESITTÄMINEN SELLAISENAAN

Raamatun tekstiä ei yritetä tulkita, vaan tapahtumat esitetään sellaisinaan. Otetaan esimerkiksi vaikka tuttu Tuhlaajapoikakertomus Lk 15 ja sen dramatisointi. Ryhmä tutkii kertomuksen ja eläytyy henkilöiden asemaan. Miltä tuhlaajapojasta tuntui, kun hän pyysi isältään rahaa? Entä mitä isä tunsu? Tai vanhempi veli? Tarkoitus on, että ryhmä sukeltaa sisälle tekstiin, sen tapahtumiin ja tunnelmiin. Sitten jaetaan roolit, muokataan kertomus ja esitetään se toisille.

TEKSTI SIIRRETÄÄN NYKYAIKAAN

Raamatun kertomus voidaan myös siirtää nykyaikaan. Jos ryhmällä on käsiteltävänä Tuhlaajapoika-kertomus, sitä tutkitaan yhdessä ja yritetään selvittää sen sanoma: mitä Jeesus halusi aikanaan opettaa kertomuksella sen ajan ihmisille. Kun ryhmä on mielestään löytänyt kertomuksen sanoman, jujun, ytimen, tämä siirretään nykyaikaan, omaan elämänpiiriin. Ryhmä esittää nyt dramatisoinnin ”tuhlaajapoika nykyaikana”. Tai jos Jeesus eläisi nyt, miten hän kertoisi meille tuhlaajapoikakertomuksen, millaiseen tilanteeseen hän sijoittaisi tapahtumat, millaista kieltä henkilöt käyttäisivät jne. Kertomus saattaisi olla vertaus liikkeenomistajasta nimeltään

toimitusjohtaja Kauhanen. Hänellä on kaksi poikaa, Ville ja Jari. Ville haluaa kokeilla siipiään ja menee eräänä päivänä isänsä toimistoon... Dramatisoinneissa ryhmä voi käyttää mielikuvitustaan vapaasti ja villisti. Tarkoituksena on tehdä yleisöön meneviä ja hauskoja pikku näytelmiä. Usein dramatisoinnin valmistaminen ryhmässä on riemullista ja dramatisoinnin hauskin vaihe. Katsojille esitys voi olla todellinen elämys.

Muutamia Jeesuksen vertauksia ja muita raamatunkohtia dramatisoitavaksi:

Lk 15:1-7 Eksynyt lammas

Mt 20:1-16 Viinitarhan työmiehet

Lk 7:36-50 Kaksi velallista

Mt 21:33-45 Pahat viinitarhurit

Lk 14:15-24 Suuret illalliset

Lk 16:19-31 Rikas mies ja Lasarus

Mk 4:1-20 Kylväjä

Lk 15:11-32 Tuhlaajapoika

Lk 10:25-37 Laupias samarialainen

Mt 25:14-30 Kätketyt leiviskät

Jh 8:1-11 Jeesus jättää tuomitsematta langenneen naisen

Lk 19:1-10 Sakkeus