



NUORTEN KOTKIEN HULVATON

LEIKKIKIRJA

 **NUORET KOTKAT**

HULVATONTA MENOA VUODESTA 1943

JULKAISIJA: NUORTEN KOTKIEN KESKUSLIITTO
TUOTTANUT: PIA HEINIPURO JA JASMIN TROGEN,
JÄRJESTÖN KEHITTÄMISEN TYÖRYHMÄ,
NUORTEN KOTKIEN KESKUSLIITTO
TAITTANUT: ATTE KALKE, VITALE AY
PAINOPAikka: xxxx, xxxxxxxx

JOHDANTO

Hienoa että olet ottanut käyttöösi Nuorten Kotkien leikkikirjan!
Tiedätkö miksi leikkiminen on tärkeää niin lapselle kuin aikuisellekin?

Leikki on tärkeä osa lapsen kasvua ja kehitystä. Se on välttämätöntä lapsen emotionaaliselle, sosiaaliselle ja kognitiiviselle kehitykselle. Leikkiminen opettaa, kehittää, parantaa, tuo mielihyvää ja piristää. Leikki on lapsen oikeus, näin sanoo YK:n Lasten oikeuksien sopimuskin. Leikkiminen on lapsen työtä.

Leikki kuuluu myös aikuisten elämään ja myös heillä on lupa nauttia leikkimisestä. Leikki kuuluu elämäämme, aivan kuten työ, hengittäminen, syöminen ja nukkuminen.

Tämä leikkikirja on Järjestön kehittämistyöryhmän tuotos, jonka on koonnut kansiin Pia Heinipuro ja Jasmin Trogen. Olemme keränneet tähän kirjaan leikkejä Nuorten Kotkien jäseniltä, omista muistoistamme sekä hyödyntäneet muita lähteitä kuten ystäviä, työtovereita sekä netin aarteita.

Kirja on jatkoa aiemmalle Nuorten Kotkien leikkikirjalle. Olemme koonneet tähän kirjaan pääasiallisesti niitä leikkejä, joita ei esiinny aiemmassa kirjassa. Osa leikeistä on muokattu uudempaan muotoon. Muistathan kuitenkin hyödyntää vanhoja perinteisiä leikkejä kuten kirkonrottaa ja polttopalloa. Toivottavasti kirjasta on sinulle paljon hyötyä lasten kanssa työskennellessä niin leireillä, retkillä kuin kerhoissakin. Saattaapa kirjasta löytyä joku piristys aikuisillekin.

PIA HEINIPURO JA JASMIN TROGEN
Helsinki 2016

SISÄLLYS

TUTUSTUMIS- JA RYHMÄITYMISLEIKIT

7

Kuka minä olen?	8	Nappitanssi	16
Kuka on toisella puolella?	9	Naurujono	17
Lankakerä	10	Oravan häntä	17
Olen kalle ja kerään karpaloita	10	Paperileikki	18
Pallon heitto	11	Paperitorni	18
Hilavitkutin	12	Postikortit	18
Hämähäkinverkko	12	Solmu 1	19
Jonoleikki	13	Solmu 2	19
Jäätäneet hernepusit	13	Sylileikki	19
Kinusi	14	Taikamatto	20
Kulje kanssani	14	Tuhatjalkainen	20
Lehmänkakkaleikki	15	Tunnepatsaat	21
Muistileikki	16	Viisi tuolia vasemmalle	21

HIPAT JA VIESTIT

23

Akuhippa	24	Nenähippa	28
Bakteerhippa	24	Pyykki-poikahippa	29
Kalat verkossa	24	Pyykki-poikahippa 2	29
Ketjuhippa	25	Rotat ja rastaat	29
Kettu ja jänis	25	Ryhmäviesti	30
Lauseviesti	26	Talvihippa	30
Lohikäärmeleikki	26	Tiput ja kärpäset	30
Lusikkaviesti	27	Tolppahippa/puuhippa	31
Matoviesti	27	Töpselihippa	31
Mustekalahippa	28	Viivahippa	31



MUUT LEIKIT

33

Erilainen piiloleikki	34	Mikä eläin?	43
Formula-autoleikki	34	Mitä sinä tekisit?	43
Hampaattomat eläimet	35	Murhaaja	44
Hevosen kengitys	35	Numeropallo	44
Iloinen leiriläinen	36	Paperin ryöstö	45
Juna	36	Pitkä murhaaja	45
Kaukana mahtava kiinan maa	37	Salainen ystävä	46
Kiertävät tavarat	37	Sanomalehtileikki	46
Kotkat ja kottaraiset	38	Silmänisku	47
Kukkona tunkiolla	38	Sokkorinki	47
Kuningatar ja hovimies	39	Sylipallo	47
Kuvanveistäjä	39	Taikapallo	48
Kuviokellunta	40	Täti eleonoora lähti amerikkaan	48
Lappumurhaaja	40	Tuo minulle	49
Lentävä hollantilainen	41	Uusi tuolileikki	49
Lipuntarkastaja	41	Viestin häirintä	50
Maa-leikki	42	Vauva moottoritiellä	51
Maatila	42		

ODOTUSLEIKIT

53

Sanaketju	54	Yhdyssanat	55
Varvashippa	54	Yli, ali, loikka ja pläts	55
Vieteriukko	54		

LOPETUSLEIKIT

57

Musikaaliset halaukset	58	Tunnepatsaat	59
Positiivisuusleikki	58	Ystäväpiiri	59
Sylisokko	59		

LAULUT

61

Kotkamarssi	62
Kallen mäenlasku	63
Laurenzia	64
Zugulugumee	65
Ponileikki	66

KIRJAN SYMBOLIT:



SOPIVA PAIKKA LEIKILLE



LEIKIN OSALLISTUJEN
MÄÄRÄ



LEIKKIIN TARVITTAVAT
TARVIKKEET



TUTUSTUMIS- JA RYHMÄYTÄYMISLEIKIT

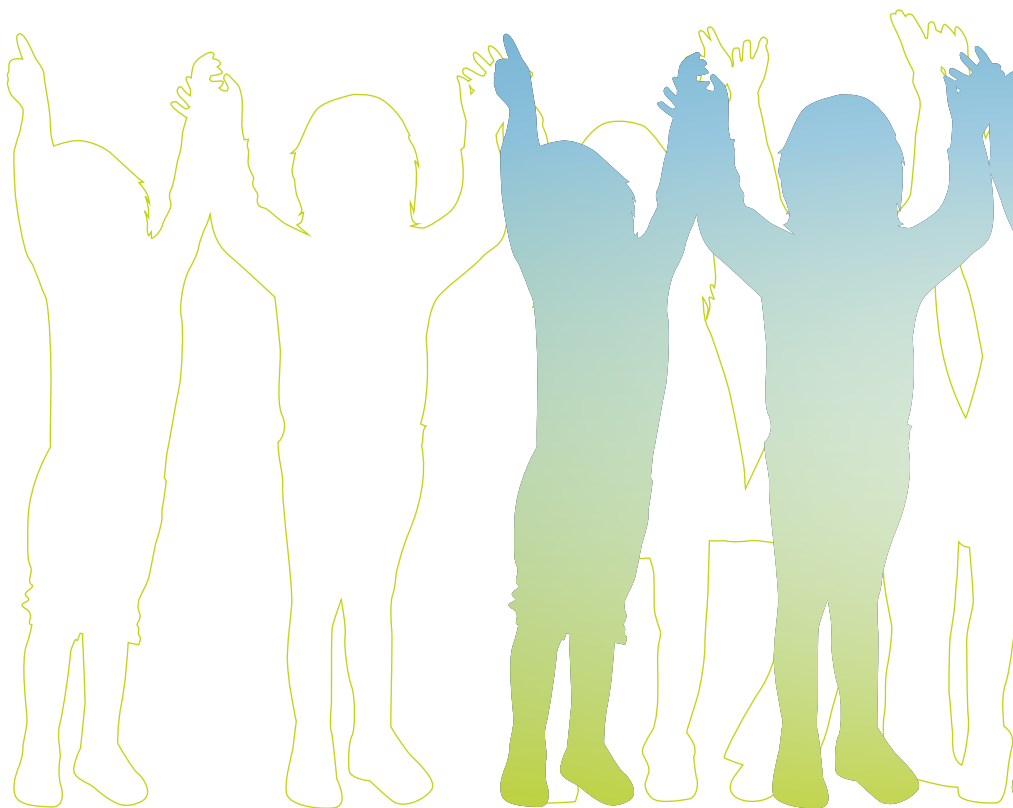


KUKA MINÄ OLEN?

ISO HUONE TAI KENTTÄ YLI 5 PAPERI JA KYNÄ

1. Leikkijät istuvat piirissä.
2. Valitaan yksi vapaaehtoinen, jonka selkään kiinnitetään lappu, jossa lukee jonkun leikkijän nimi.
3. Vapaaehtoisen tehtävänä on ottaa selvää, kuka hän on kyselemällä piirissä istuvilta kysymyksiä, joihin voi vastata kyllä/ei.
4. Tavoitteena on keksiä, ketä leikkijää esitetään.

Leikki sopii leikittäväksi, kun leikkijät tuntevat toisiaan jo jonkin verran.



KUKA ON TOISELLA PUOLELLA?

📦 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN 🧑 YLI 10 🎯 LAKANA TAI VILTTI

1. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Kaksi leikkijää voi toimia avustajina pitäen lakanaa ylhäällä, niin etteivät joukkueet näe toisiaan.
2. Ryhmät asettuvat lakanan kummallekin puolelle jonoon, siten ettei toinen joukkue näe heitä.
3. Jonon ensimmäinen asettuu lakanan taakse.
4. Lasketaan kolmeen ja lakana lasketaan alas.
5. Lakanan laskeutuessa jonon ensimmäisten tulee kertoa toisella puolella olevan nimi.
6. Se, kumpi muistaa toisen nimen ensin, voittaa. Häviöjä vaihtaa joukkuetta siirtyen lakanan toiselle puolelle.
7. Leikki jatkuu samanlaisena, kunnes leikkijöistä on muodostunut yksi joukkue.



LANKAKERÄ

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10  LANKAKERÄ

1. Leikkijät istuvat piirissä.
2. Leikinhohtaja ottaa langan päästä kiinni ja heittää lankakerän jollekin sanoen samalla vastaanottavan henkilön nimen. Tämä henkilö puolestaan heittää lankakerän eteenpäin ja sanoo seuraavan henkilön nimen.
3. Leikki jatkuu niin, että piirin keskelle muodostuu ”hämähäkinverkko” ja jokainen on kiinni langassa.
4. Kun lankakerä on käynyt kaikilla kerran, lähetetään lankakerä takaisin seittiään pitkin. Leikkijän täytyy muistaa sen leikkijän nimi, jolta aluksi kerän sai.
5. Leikkiä voi myös leikkiä niin, että oman nimen lisäksi kerrotaan esim. luonteenpiirre, samalla kirjaimella alkava eläin tai totuus itsestä, jolloin on enemmän muistettavaa.



OLEN KALLE JA KERÄÄN KARPALOITA

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10

1. Leikkijät istuvat piirissä ja leikinhohtaja aloittaa leikin sanomalla oman nimensä ja jonkin asian mitä kerää (kerättävän pitää alkaa samalla kirjaimella kuin keräilijän nimen). Esim. Olen Kalle ja kerään karpaloita tai olen Pasi ja kerään postimerkkejä.
2. Seuraava vieressä istuva leikkijä kertoo edellä puhuneen leikkijän nimen ja mitä hän kerää ja sen jälkeen kuka hän itse on ja mitä kerää.
3. Leikki jatkuu kiertäen koko piirin. Lopuksi voidaan yrittää vuorollaan muistaa kolmen edellisen tai vaikkapa kaikkien piirissä istuvien nimet ja keräilykohteet.

PALLON HEITTO



 **TILA, JOSSA MAHTUU MUODOSTAMAAN PIIRIN**  **YLI 10**
 **PALLO TAI JOKU MUU PIENI ESINE**

1. Leikkijät menevät piiriin.
2. Leikin aloittaja heittää pallon jollekin leikkijälle ja sanoo vastaanottajan nimen.
3. Kun kaikki ovat saaneet pallon, jatketaan alusta samassa järjestyksessä.
4. Palloja voi lisätä joka kierroksen jälkeen.

Mukaan voi ottaa mitä tahansa heitettävää, kuten pehmolelun. Esine voi olla myös kuviteltu, ja leikin aloittaja voi pantomiimina kuvailla esinettä ja heittää eteenpäin esimerkiksi keilapallon tai pingispallon.



HILAVITKUTIN

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 5

1. Yksi leikkijöistä aloittaa leikin tekemällä jotakin liikettä ja ääntä.
2. Muut leikkijät tulevat vuoron perään mukaan keksimällä oman liikkeen ja äänen.
3. Jokainen leikkijä koskettaa samalla vähintään yhtä leikkijää. Näin syntyy kone nimeltään "Hilavitkutin".

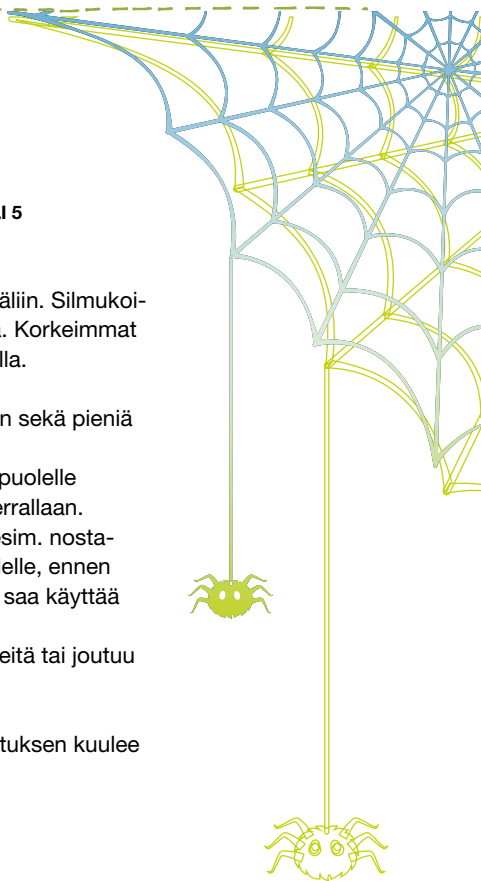
HÄMÄHÄKINVERKKO

 ULKONA KAHDEN PUUN TAI PYLVÄÄN VÄLISSÄ  YLI 5
 KÖYSI TAI NARU

Esivalmistelut: tee hämähäkinverkko kahden puun väliin. Silmukoi-
ta tulee olla vähintään tehtävään osallistuvien määrä. Korkeimmat
silmukat voivat olla ryhmän jäsenten pään korkeudella.

1. Jaetaan leikkijät ryhmiin. Ryhmässä on mielellään sekä pieniä että isoja leikkijöitä.
2. Ryhmän tarkoitus on päästä verkon läpi toiselle puolelle koskematta verkkoa. Tehtävä suoritetaan yksi kerrallaan. Muut ryhmän jäsenet voivat auttaa läpimenijää esim. nostamalla tätä. Auttajat eivät saa mennä toiselle puolelle, ennen kuin ovat itse menneet verkon läpi. Yhtä aukkoa saa käyttää vain kerran.
3. Jos joku koskettaa verkkoa, saa ryhmä virhepisteitä tai joutuu aloittamaan alusta.

Verkkoon voi kiinnittää avuksi kulkusia, jolloin kosketuksen kuulee varmasti jokainen.



JONOLEIKKI

ISO HUONE TAI KENTTÄ  YLI 8

1. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen.
2. Joukkueiden tehtävänä on muodostaa jono, sillä perusteella mitä leikin ohjaaja sanoo. Jono pitää järjestää esimerkiksi iän, etu- tai sukunimen kirjaimen, kengän koon tai pituuden mukaan.
3. Nopein joukkue voittaa.

Leikin ohjaaja voi antaa ohjeen, että jono on muodostettava ilman puhetta esimerkiksi eleillä.



JÄÄTYNEET HERNEPUSSIT

SALI TAI ISO HUONE  YLI 10  HERNEPUSSIT TAI VASTAAVAT

1. Leikkijät liikkuvat ympäriinsä ja yrittävät pitää hernepussia päänsä päällä.
2. Leikinohjaaja kehottaa leikkijöitä kulkemaan eri tavoin esimerkiksi varpaillaan, hyppimään yhdellä jalalla, kulkemaan takaperin, kulkemaan hitaasti tai nopeasti.
3. Jos leikkijältä putoaa hernepussi, hän jäätyy paikoilleen.
4. Toinen leikkijä voi sulattaa jäätyneen poimimalla pudonneen pussin ja asettamalla sen kaverin päälle. Hänen täytyy samalla kuitenkin varoa, ettei oma hernepussi putoa.

Leikin tarkoituksena on kavereiden auttaminen, jotta he eivät joutuisi olemaan jäätyneinä.

KINUSKI

 SALI  YLI 5

1. Leikkijöistä valitaan yksi irrottaja. Loput leikkijät menevät makuulleen ja muodostavat lattialle ison rykelmän ja tarrautuvat toisiinsa parhaan kykynsä mukaan.
2. Leikki alkaa, kun irrottaja ryhtyy ottamaan kasasta ihmisiä irti toisistaan. Irrottaja voi vetää leikkijöitä esimerkiksi jaloista. Aina, kun irrottaja saa otettua yhden leikkijän irti, tulee hänestäkin irrottaja.
3. Pian kasaa nykii jo useampi pari käsiä ja toiminta muuttuu tehokkaammaksi. Leikki päättyy, kun irrottajat ovat saaneet kaikki irti toisistaan.

Peli voi olla sen verran raju, että ensin on sovittava selkeät säännöt. Irrottaa saa vain vetämällä, kutittamalla ja käsiä irrottelemalla.

KULJE KANSSANI

 SALI  PARILLINEN MÄÄRÄ

1. Leikkijät jaetaan pareihin.
2. Toinen parista sulkee silmänsä ja toinen toimii ohjaajana takana.
3. Ohjaaja painaa kädellään keskelle parin selkään silloin, kun kuljetaan suoraan eteenpäin. Kun ohjaaja painaa vasenta olkapäätä, on käännyttävä vasemmalle ja oikeaa olkapäätä painettaessa on käännyttävä oikealle. Kun ohjaaja irrottaa kokonaan otteensa, on parin pysähdyttävä.

Silmät voi peittää huiveilla ja leikin alussa voidaan sopia, saako leikissä käyttää puhetta. Leikkialue voi olla myös ulkona esimerkiksi lumihangessa, jolloin haastetta tulee lisää. Leikkialueelle voi laittaa poimittavia esineitä ja esine tulee poimia esimerkiksi päätä koskettaessa. Leikissä on tavoitteena opetella luottamaan omaan pariin.



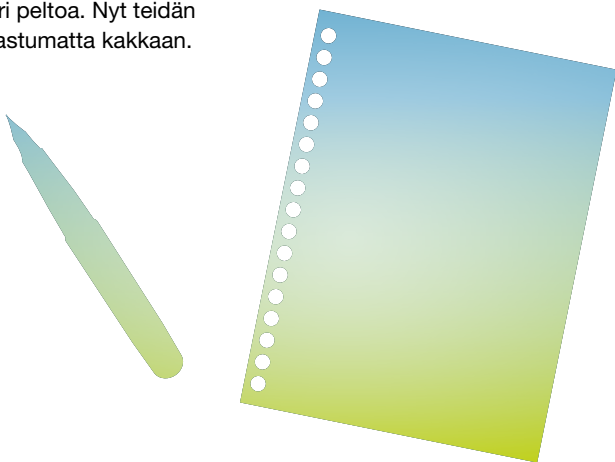
LEHMÄNKAKKALEIKKI

 **SUUREHKO, TASAINEN TILA**  **YLI 5**
 **PAPERI, KYNÄ, SISÄLLÄ LEIKITTÄESSÄ MAALARINTEIPPI**

Leikin tavoite on päästä jonona kävelemään ruudukko läpi niin, että leikkijät astuvat ruudukon läpi lehmänkakasta vapaita ruutuja pitkin.

1. Valitaan jäänyt.
2. Jäänyt piirtää paperille ruudukon, jonka ruutuihin sijoittaa lehmänkakkoja ruksina, kertomatta muille, missä niitä on. Kakat on sijoitettava niin, että ruudukon pääsee kulkemaan läpi kakkivapaita ruutuja pitkin niin, että kakkivapaat ruudut ovat aina vähintään kulmista kiinni toisissaan. Ruudukon tulee olla vähintään 5 x 5 ruutua.
3. Jäänyt tekee tyhjän ruudukon itse tai ohjeistaa muut leikkijät tekemään maahan samanlaisen ruudukon kuin hänen paperissaan. Sisällä ruudukon voi tehdä maalarinteipillä.
4. Leikkijät asettuvat jonoon pitäen toisiaan kädestä kiinni. Jäänyt kertoo muille leikkijöille tarinan pellolle kakkineista lehmistä. Leikkijöiden on ylitettävä pelto jonona, astumatta kakkaan.
5. Jonon ensimmäinen johdattaa ryhmää ruudukolla eteenpäin, askel kerrallaan.
6. Jos joku leikkijöistä astuu kakkaan, ryhmän aloittaa alusta. Jos kakkaan astuja on jonon ensimmäinen, menee hän jonon viimeiseksi.
7. Leikki loppuu, kun koko ryhmä on päässyt pellon toiselle puolelle, astumatta kakkaan.

Tarina: olette saapuneet pellolle, jossa lehmät ovat viettäneet mukavaa ja rentouttavaa päivää. Kuten kaikki eläimet myös lehmät kakkivat ja niin on tapahtunut myös nyt, ympäri peltoa. Nyt teidän tehtävänne on ylittää pelto astumatta kakkaan.



MUISTILEIKKI

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  PARILLINEN MÄÄRÄ

1. Leikkijät jaetaan pareihin tai he valitsevat itse itselleen parin.
 2. Parit seisovat hetken vastakkain ja katsovat toisiaan tarkkaan päästä jalkoihin.
 3. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan poispäin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esimerkiksi laittavat paidan housuihin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen.
 4. Hetken päästä parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät huomata, mikä parissa on muuttunut.
-

NAPPITANSSI

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 10

 MUSIIKKIA JA NAPPEJA (KAIKKIA NAPPEJA TARVITSEE OLLA KAKSI SAMANLAISTA)

1. Aluksi kaikille leikkijöille jaetaan nappi.
2. Laitetaan soimaan iloista musiikkia, ja kun musiikki alkaa kaikki etsivät leikkijän, jolla on samanlainen nappi.
3. Parin kanssa aloitetaan tanssi tilan reunoilla. Kun musiikki loppuu, kaikki leikkijät palaavat tilan keskelle ja vaihtavat nappeja.
4. Tämän jälkeen etsitään taas uusi pari ja siirrytään parin kanssa tanssimaan tilan reunoille.



NAURUJONO

 **SALI**  **YLI 5**

1. Kaikki leikkijät käyvät lattialle makuulle mielellään piiriin, niin että jokainen saa edellisen mahasta tyynyn itselleen.
2. Ensimmäinen leikkijä sanoo Ha, toinen sanoo Haha, kolmas sanoo Hahaha jne.
3. Jos joku leikkijöistä alkaa nauraa holtittomasti, aloitetaan alusta.



ORAVAN HÄNTÄ

 **SALI TAI KENTTÄ**  **YLI 10**  **RUNSAASTI NARUNPÄTKIÄ**

1. Jaetaan leikkijät ryhmiin. Ryhmät seisovat leikkialueen reunalla. Leikkialueelle ripotellaan narunpätkiä.
2. Kukin ryhmä valitsee keskuudestaan oravan, jonka vyötärölle kiinnitetään ensimmäinen narunpätkä.
3. Kerrotaan tarina: Orava on hyppinyt puusta puuhun ja jäänyt onnettomuudeksi kiinni hännästään. Oravan päästyä irti on sillä enää pieni pala häntää jäljellä. Hännän palasia on pudonnut sinne tänne maahan.
4. Ryhmät kokoavat yksi pätkä kerrallaan omalle oravalleen niin paljon hännän palasia kuin ehtivät, sitoen ne solmulla hännän tyngän jatkoksi. Narunpätkät haetaan yksi kerrallaan.
5. Kun narunpätkät on loppu, tarkastetaan oravien hännät. Ryhmä, jonka oravalla on pisin häntä, voittaa.

PAPERILEIKKI

 TASAINEN ALUSTA  PARILLINEN MÄÄRÄ OSALLISTUJIA, YLI 8
 SANOMALEHTI, MUSIIKKIA

1. Leikkijät jaetaan pareihin.
2. Otetaan sanomalehti ja parin pitää liikkua koko ajan yhdessä lehden päällä.
3. Parin minuutin kuluttua lehti taitetaan pienemmäksi.
4. Lehti taitetaan niin monta kertaa, kunnes molemmat "putoavat" sen päältä.
Pari, joka pysyy muita pidempään lehden päällä, on voittaja.

PAPERITORNI

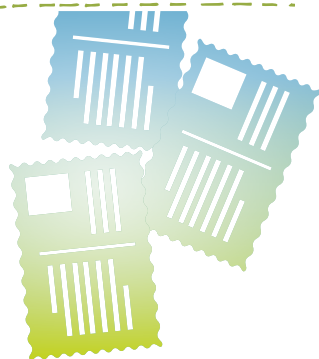
 TASAINEN ALUSTA, SISÄTILA  VÄHINTÄÄN KUUSI HENKILÖÄ
 A4 PAPERIARKKIA 10–15 KPL/RYHMÄ

1. Jaetaan leikkijät 3–5 henkilön ryhmiin.
2. Jokaiselle ryhmälle annetaan 10–15 paperiarkkia, yhtä monta joka ryhmälle.
3. Ryhmä saa 5 minuuttia aikaa rakentaa papereista taittelemalla mahdollisimman korkean rakennelman. Papereita ei saa repiä tai liimata.
4. Voittajaryhmä on se, jolla on korkein rakennelma.

POSTIKORTIT

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 8
 VANHOJA POSTIKORTTEJA TAI ERILAISIA KUVIA

1. Otetaan jokaista neljää leikkijää kohden yksi postikortti ja leikataan se neljään osaan.
2. Jokainen nostaa vuorollaan yhden postikortin palan.
Omaa palaa ei saa näyttää vielä muille.
3. Leikin alettua tavoitteena on löytää ne 3 muuta henkilöä, joilla on muut palat samasta postikortista. Leikissä ei saa puhua.
4. Ryhmä on valmis, kun kaikki kortin palat ovat löytäneet toisensa.



SOLMU 1

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10

1. Leikkijät asettuvat tiiviiseen rykelmään seisomaan.
 2. Silmät kiinni he ojentavat ensin oikean kätensä ja tarttuvat sillä vapaana olevaan käteen. Sama tehdään vasemmalla kädellä.
 3. Kun kaikki ovat löytäneet vapaan käden ja tarttuneet siihen, avataan silmät ja ryhdytään ryhmänä selvittämään syntynyttä solmua.
 4. Tavoitteena on päätyä piiriin.
-

SOLMU 2



 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10

1. Valitaan yksi leikkijöistä ensimmäiseksi solmun avaajaksi ja hän kääntyy pois päin.
 2. Muut muodostavat piirin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni ja pujottautuvat lujaan solmuun, päästämättä irti käsistä.
 3. Kun solmu on valmis, pyydetään avaaja paikalle. Hän antaa suullisia ohjeita, joiden avulla solmua selvitetään. Tavoitteena on, että solmussa olevat palaavat ohjeiden avulla takaisin piiriksi käsiään irrottamatta.
-

SYLILEIKKI

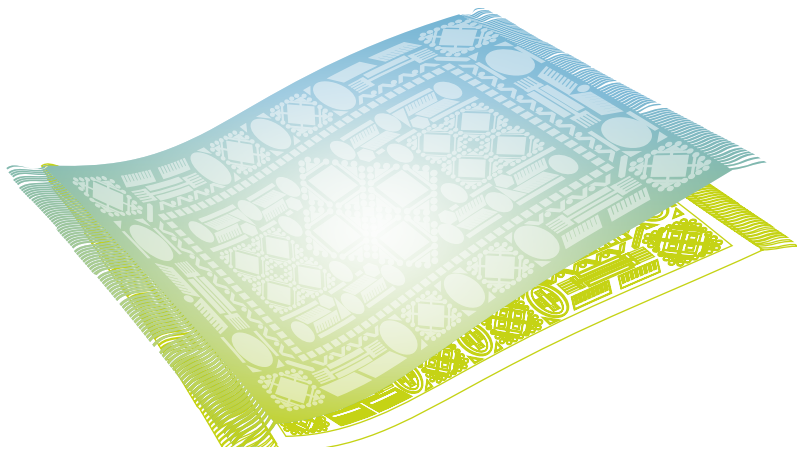
 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  LI 10

1. Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan peräkkäin.
2. Piiriä tiivistetään niin, että leikkijät ovat kiinni toisissaan.
3. Kun piiri on mahdollisimman tiivis ja pyöreä, yrittävät kaikki leikkijät istua yhtä aikaa takana olevan polville. Tasapainottamiseksi voi ottaa molemmin käsin kiinni edessä olevan vyötäröltä.
4. Yritetään niin kauan, että jokainen saa tukevan istumapaikan.

TAIKAMATTO

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 5  MATTO TAI ISO JÄTESÄKKI

1. Laitetaan lattialle matto, jonka päälle ryhmä menee seisomaan. Kaikkien on mahdollista matolle.
2. Leikin vetäjä kertoo tarinaa: Ryhmä pääsee matkustamaan taikamatolla, joka nousee ilmaan. Jokainen voi katsella ympärillä olevia maisemia. Kun matto on kymmenen metrin korkeudessa, se pysähtyy, eikä voi jatkaa matkaa, ennen kuin se käännetään nurinpäin.
3. Ryhmän on käännettävä matto nurinpäin poistumatta maton ulkopuolelle.



TUHATJALKAINEN

 SALI  YLI 10

1. Leikinhjaaja sanoo jonkin eläimen nimen ja leikkijät muodostavat ryhmiä siten, että jalkoja on yhtä monta kuin tällä eläimellä.
2. Linnuilla ja ihmisellä on kaksi, nisäkkäillä neljä, hyönteisillä kuusi ja hämähäkeillä kahdeksan jalkaa. Leikinhjaaja voi pyytää leikkijöitä muodostamaan myös tuhatjalkaisen
3. Tämän jälkeen ryhmän on liikuttava niin kuin kyseinen eläin liikkuu.

Leikittäessä ensimmäistä kertaa leikinhjaaja voi sanoa eläimen nimen lisäksi jalkojen lukumäärän.

TUNNEPATSAAT

 TILA JOSSA MAHTUU LIKKUMAAN  YLI 5

1. Leikkijät kävelevät rauhallisesti ympäri leikkitalaa musiikin soidessa.
 2. Kun musiikki lakkaa, leikinohjaaja sanoo jonkin tunnetilan (viha, kateus, ilo, tyytyväisyys jne.). Leikkijät jähmettyvät tunnetta esittäväksi patsaaksi.
 3. Muihin leikkijöihin ei saa koskea, tarkoituksena on kuvata tunnetta omalla vartalolla ja ilmeellä.
-

VIISI TUOLIA VASEMMALLE

 ISO SALI  YLI 10  YHTÄ MONTA TUOLIA KUIN ON LEIKKIJOITA

1. Leikkijät istuvat piirissä tuoleilla. Leikinohjaaja seisoo piirin keskellä ja sanoo jonkin liikkumisohjeen. "Jos olet käynyt tänä kesänä uimassa liiku kolme tuolia oikealle"
2. Jos tuoli on varattu, leikkijä istuu tuolissa istuvan syliin. Sylikkäin voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voi leikin kuluessa ottaa pois.
3. Leikki loppuu, kun kaikki leikkijät istuvat samalla tuolilla.





HIPAT JA VIESTIT



AKUHIPPA

1. Leikissä valitaan yksi jäänyt, joka on hippa eli Aku. Hänen tehtävänsä on jahdata määrätyllä alueella muita.
 2. Turvassa on aina, kun menee kyykkyyyn ja huutaa jonkun Ankkalinnan asukkaan nimen.
 3. Jos leikkijä huutaa vahingossa Akun, jää hän välittömästi hipaksi eli Akuksi. Jos sanoo jonkun muun kuin Ankkalinnan asukkaan nimen, jää välittömästi hipaksi.
-

BAKTEERIHIPPA



1. Aluksi sovitaan, mikä on sairaala, esim. patja.
 2. Kun hippa eli bakteeri saa kiinni, menee kiinnijäänyt makuulle maahan.
 3. Jääneen voi pelastaa neljä leikkijää, jotka muodostavat ambulanssin ottamalla käsistä ja jaloista kiinni. Bakteeri kannetaan sairaalaan, jolloin leikkijä pelastuu ja pääsee jatkamaan hippaa.
-

KALAT VERKOSSA

1. Jaetaan leikkijät kahteen ryhmään. Puolet leikkijöistä muodostaa kalaverkon asettumalla piiriin kädet käsikkäin.
2. Loput leikkijät menevät kaloiksi keskelle.
3. Kalat koettavat päästä pois verkosta ja verkko yrittää estää sen.
4. Kun kaikki ovat päässeet pois verkosta, vaihdetaan osia.

KETJUHIPPA

1. Valitaan hippa ja rajataan alue.
 2. Kun hippa saa kiinni, ottaa jäänyt hipan kädestä kiinni. Näin jatketaan, jolloin jääneistä syntyy ketju.
 3. Vain ketjun päät voivat ottaa kiinni.
 4. Ketjua kasvatetaan molemmista päistä.
-

KETTU JA JÄNIS

1. Valitaan kiinniottaja eli kettu ja ensimmäinen karkuun juoksija eli jänis.
2. Muut leikkijät ovat pensaita. He asettuvat pareittain, käsi kädessä seisomaan jonnekin päin leikkialuetta.
3. Kettu lähtee ottamaan kiinni jänistä, jonka ainut pelastautumismahdollisuus on mennä pensaaseen piiloon, ottamalla paria kädestä kiinni.
4. Tällöin parista se, jonka käteen ei tartuttu, tulee uudeksi jänikseksi ja lähtee pakoon kettua.
5. Jos kiinniottaja saa saaliinsa kiinni, osat vaihtuvat saman tien.



LAUSEVIESTI

📦 SALI TAI KENTTÄ 🧑 VÄHINTÄÄN 10 📄 PAPERIA JA KYNIÄ

1. Leikkijöistä muodostetaan vähintään kaksi joukkuetta, jotka asettuvat jonoon tilan toiseen päähän. Toiseen päähän tilaa asetetaan jokaiselle joukkueelle oma paperi.
2. Merkin saatuaan ensimmäinen joukkueessa ottaa kynän ja juoksee paperin luo ja kirjoittaa siihen jonkin sanan. Sitten hän juoksee takaisin ja tuo kynän jononsa seuraavalle.
3. Tämä juoksee paperin luo ja kirjoittaa toisen sanan edellisen jatkoksi siten, että sanoista alkaa muodostua lause.
4. Lauseesta yritetään tehdä sellainen, että joukkueen viimeinen voi päättää sen viimeisellä sanalla.
5. Lause ei saa katketa eikä jäädä kesken. Kaikkien joukkueen jäsenten täytyy käydä kirjoittamassa sana. Voittajajoukkue on se, joka saa ensimmäisenä kokonaisen lauseen valmiiksi.

Leikin alussa voidaan sopia, että leikki aloitetaan niin, että voidaan puhumalla sopia, mitä paperiin kirjoitetaan. Leikkiä voidaan myöhemmin vaikeuttaa, niin ettei leikin aikana saa puhua.

LOHIKÄÄRMELEIKKI

📦 SALI TAI KENTTÄ 🧑 YLI 10

1. Leikkijät menevät jonoon ja ottavat edessä olevaa lantiolta tiukasti kiinni, ei saa päästää irti.
2. Ensimmäinen on lohikäärmeen pää, joka on niin nälkäinen, että haluaa syödä häntänsä.
3. Hännän kiinni saatuaan valitaan uusi pää ja häntä.



LUSIKKAVIESTI

 TILA JOSSA ON TUOLEJA KAHDessa RIVISSÄ  VÄHINTÄÄN 10
 LUSIKOITA, 4 KULHOA, PYÖREITÄ ESINEITÄ ESIM. HERNEITÄ

1. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen.
2. Leikkijät asettuvat istumaan vierekkäin kahteen riviin, joukkueet vastapäätä toisiaan. Jonon alkuun ja loppuun laitetaan kulhot. Ensimmäisessä kulhossa on molemmilla joukkueilla sama määrä herneitä.
3. Jokainen leikkijä saa lusikan ja tarkoituksena on kuljettaa lusikasta toiseen siirtämällä jonon alussa olevasta kulhosta herneet jonon lopussa olevaan kulhoon.
4. Nopein joukkue voittaa. Jos herne putoaa, saa sen nostaa ylös vain lusikkaa käyttämällä. Herneitä voi olla liikkeellä useampi kerrallaan, mutta lusikassa voi olla vain yksi herne kerrallaan.



MATOVIESTI

 KENTTÄ TAI SALI  YLI KYMMENEN  PYYKKIPOIKIA

1. Valitaan joukkueet. Joka joukkueesta yksi henkilö on puu ja häneen on kiinnitetty pyykkipoikia madoiksi. Jokaisessa puussa on yhtä monta matoa.
2. Muut leikkijät ovat lintuja.
3. Puu on leikkialueen toisessa päässä ja merkin saatuaan linnut käyvät vuorotellen ottamassa suullaan tai kädellä yhden madon puusta ja tuovat sen pesään.
4. Ensimmäinen joukkue, joka saa madot pesään on voittaja.

MUSTEKALAHIPPA

1. Yksi leikkijöistä valitaan haiksi, joka jää leikkialueen puoleenväliin. Muut leikkijät asettuvat leikkialueen toiseen laitaan.
2. Kun hai huutaa: "Uskallattekos pikkukalat uida tänne?", muut leikkijät eli pikkukalat lähtevät juoksemaan leikkialueen vastakkaiselle reunalle.
3. Jos he ehtivät perille, eikä hai saa heitä kiinni, he ovat turvassa odottamassa seuraavaa uintiretkeä. Mikäli joku jää kiinni, hänestä tulee mustekala.
4. Mustekaloiksi jääneet jäävät paikoilleen kohtaan missä heidät on otettu kiinni.
5. Mustekalat yrittävät lonkeroillaan (eli käsillään) napata pikkukaloja kiinni. Mikäli he saavat pikkukalan kiinni, tästäkin tulee mustekala.
6. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki kalat on saatu kiinni. Sopimuksen mukaan joko ensimmäisenä tai viimeisenä kiinnijääneestä tulee uusi hai.

Leikkiä voi myös leikkiä niin, että mustekalaksi jääneet leikkijät voivat liikkua yhdellä jalalla.



NENÄHIPPA

1. Valitaan hipa ja sovitaan leikkialue.
2. Leikitään normaalin hipan tavoin niin, että hipa vaihtuu, kun kiinniottaja koskettaa toista leikkijää.
3. Leikkijällä on mahdollisuus olla turvassa, mikäli hän seisoo yhdellä jalalla ja pitää nenästään kiinni. Turvassa ei saa kuitenkaan olla kauan vaan on lähdeittävä liikkeelle mahdollisimman pian.

PYYKKIPOIKAHIPPA

PYYKKIPOIKIA

1. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Jos leikkijöitä on vähän, kisa käydään yksilökilpailuna.
 2. Jokaiselle leikkijälle annetaan kolme pyykkipoikaa. Kun leikinjohtaja antaa alkumerkin, kisa alkaa ja leikkijät yrittävät kiinnittää toisen joukkueen jäsenten vaatteisiin pyykkipoikia.
 3. Samalla luonnollisesti yritetään estää, etteivät toisen joukkueen jäsenet kiinnitä pyykkipoikaa sinuun. Toisesta leikkijästä ei saa pitää kiinni.
 4. Kun leikinjohtaja antaa kisan loppumerkin, lasketaan, kumman joukkueen vaatteissa on enemmän pyykkipoikia - se joukkue on kärsinyt tappion.
-

PYYKKIPOIKAHIPPA 2

1. Jokaisella leikkijällä on yksi pyykkipoika, jonka hän kiinnittää vaatteisiinsa.
 2. Leikkijät yrittävät saada kerättyä pyykkipoikia muilta leikkijöiltä.
 3. Eniten hipan lopussa pyykkipoikia kerännyt on voittaja.
-

ROTAT JA RASTAAT



TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN YLI 10

1. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, rottiin ja rastaisiin.
2. Pelialueen keskelle vedetään yksi viiva ja pelialueen pätyihin maaliviivat.
3. Ryhmät asettuvat riveihin keskiviivalle niin, että kaikilla ryhmäläisillä on jalka keskiviivalla. Toiset ovat toisella puolella viivaa ja toiset toisella.
4. Leikinohjaaja huutaa joko rotat tai rastaat. Jos huudetaan rotat, rotat lähtevät ottamaan rastaita kiinni. Jos huudetaan rastaat, rastaat ottavat rottia kiinni.
5. Kiinniotettavat juoksevat pois päin keskiviivalta kohti omaa maaliviivaa. Jos ehtii oman maaliviivan taakse, on turvassa. Jos jää kiinni, siirtyy toiseen joukkueeseen.
6. Peli päättyy, kun kaikki osallistujat ovat samassa joukkueessa.

RYHMÄVIESTI

 KENTTÄ  YLI 10  PYLVÄS TAI MUU MERKKI

1. Jaetaan leikkijät kahteen tai useampaan ryhmään. Maahan merkataan lähtöviiva.
 2. Jokaisella ryhmällä on oma merkkipylväs muutaman metrin päässä lähtöviivasta. Pylvääksi sopii esimerkiksi halko tai ämpäri. Ensimmäinen juoksee pylvään ympäri ja tulee takaisin ja ottaa jonosta toisen juoksijan mukaansa.
 3. He juoksevat yhdessä saman lenkin ja ottavat kolmannen mukaansa jne. Lopuksi puretaan jono päinvastaisessa järjestyksessä. Nopein joukkue voittaa.
-

TALVIHIPPA

1. Tehdään lumeen kengillä ”tamppaamalla” iso ympyrä ja ympyrän läpi muutama sitä halkaiseva viiva.
 2. Leikitään hippaa niin, että leikkijät saavat juosta vain valmiiksi tehdyillä poluilla.
-

TIPUT JA KÄRPÄSET



 SALI TAI KENTTÄ  YLI 10

1. Leikkijät jakautuvat tipuiksi ja kärpäsiiksi. Tiput ääntelevät koko ajan ”piip-piip” ja nostelevat molempia käsiään ylös alas. Kärpäset sanovat ”sur-sur” työntelevät käsiään sivuille ja takaisin.
2. Tipujen tehtävä on ottaa kiinni kärpäsiä sovitulla pelialueella. Kun kärpänen on saatu kiinni, hän muuttuu tipuksi. Peli päättyy, kun kärpäsiä ei ole enää jäljellä.

TOLPPAHIPPA/PUUHIPPA

1. Valitaan hippa. Muut pelaajat ottavat itselleen tolpan tai puun sovitulta alueelta (esim. koulun katos). Tolpat toimivat turvana.
 2. Pelaajat vaihtavat tolppia. Hippa yrittää ottaa itselleen jonkun tolpista, johon pelaajat ovat juoksemassa.
 3. Ilman tolppaa jäänyt muuttuu hipaksi.
-

TÖPSELIHIPPA

1. Valitaan hippa tai kaksi, jos mukana on monta leikkijää.
 2. Kun hippa saa jonkun kiinni, kiinnijäänyt muuttuu töpselinreiäksi ja laittaa kädet vyötärölle niin, että kainaloiden alle jää reiät.
 3. Toiset leikkijät voivat pelastaa jääneet työntämällä molemmat kädet reikiin, jolloin molemmat saavat sähköiskun ja päätyvät erilleen.
-

VIIVAHIPPA

1. Piirretään maahan viivat tai käytetään hyödyksi liikuntasalin viivoja.
2. Valitaan hippa. Muut leikkijät asettuvat viivoille eri puolille salia.
3. Hipassa juostaan vain viivoja pitkin eikä viivalta toiselle saa hypätä.
4. Kun hippa saa leikkijän kiinni, muuttuu tämä hipaksi.







MUUT LEIKIT



ERILAINEN PIILOLEIKKI

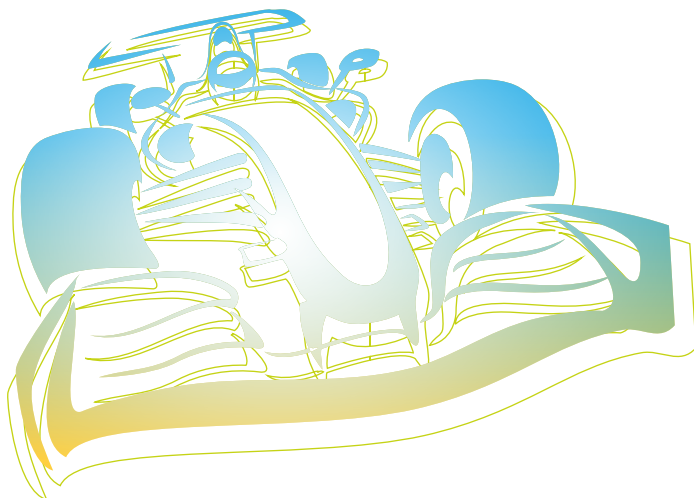
 PIHA JOSSA ON PALJON PIILLOJA  YLI 5

1. Yksi leikkijöistä menee piiloon ja muut laskevat yhdessä esimerkiksi 50 ja alkavat sitten etsiä.
2. Kun joku leikkijä löytää piiloutuneen, hän menee samaan piiloon.
3. Aina, kun uusi leikkijä löytää piilon, hän liittyy piilossa olijoiden seuraan.
4. Pian koko porukka on samassa piilossa.

FORMULA-AUTOLEIKKI

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 5

1. Leikkijät istuvat lattialla piirissä ja kuvittelevat olevansa formula-autoja.
2. Valitaan leikin aloittaja ja edetään myötä päivään. Formula-auto kulkee eteenpäin siten, että jokainen leikkijä sanoo vuorollaan “wrumm”.
3. Suuntaa voi vaihtaa omalla vuorollaan äänтелеillä jarrutuksen ääntä “njiieh”.
4. Jos jarrutusäänien päästäneen vieruskaveri ehtii sanoa “wrumm” eikä huomaa suunnan vaihtuneen tippuu hän leikistä pois. Leikin voittaa leikkijä, joka jää viimeiseksi.



HAMPAATTOMAT ELÄIMET

 **TILA, JOHON LEIKKIJÄT MAHTUVAT ISTUMAAN PIIRIIN**  **VÄHINTÄÄN 10**

1. Leikkijät asettuvat piiriin.
2. Leikin aloittaja sanoo vieressä olevalle leikkijälle jonkin eläimen. Hän saa sanoa sen, miten haluaa, mutta ehtona on se, että hampaat eivät saa näkyä. Mikäli hampaat näkyvät, tippuu hän pois pelistä.
3. Jos henkilö, jolle eläin sanottiin, nauraa, tippuu hän pois. Mikäli leikkijä ei naura, sanoo hän uuden eläimen seuraavalle piirissä.
4. Kaikki muut leikkijät saavat nauraa.
5. Tavoitteena on pysyä leikissä mahdollisimman kauan.



HEVOSEN KENGITYS

 **8**  **TUOLEJA, HUIVEJA JA KENKIÄ**

1. Neljä leikkijää istuu tuoleilla hevosen selässä ja jonkin matkan päässä heidän edessään on kasa kenkiä.
2. Leikkijöiden silmät peitetään ja merkin saatuaan he lähtevät kontaten hakemaan yhden kengän kerrallaan, laittaen sen oman hevosesensa eli tuolin jalkaan.
3. Ensimmäiseksi hevosesensa neljä jalkaa kengittänyt voittaa.
4. Leikin voi leikkiä myös parileikkinä, toisen toimiessa kengittäjänä. Tällöin hevosen selässä istuva leikkijä voi toimia kengittäjän opastajana.

Leikki sopii hyvin esim. talvileirille. Leikin lopuksi siivotaan yhdessä kenkäeteinen.

ILOINEN LEIRILÄINEN

 **TILA, JOSSA MAHTUU PIIRIIN**  **YLI 10**

1. Leikkijät asettuvat ringiin katse ringin keskelle. Joku leikkijöistä jää ringin ulkopuolelle ja kulkee sen ympäri koskettaen kädellä jokaista leikkijää vuorotellen selkään.
2. Koskettaessaan hän sanoo ”leiriläinen”, niin kauan kunnes tulee valitseman pelaajan kohdalle. Silloin hän koskettaa tätä kädellä selkään ja sanoo ”iloinen leiriläinen”.
3. Jäänyt lähtee juoksemaan kulkemaansa suuntaan ja valittu pelaaja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan. Kun he kohtaavat toisensa, ottavat he toisiaan kädestä kiinni kättelyotteella, asettuvat nopeasti selälleen maahan ja huutavat ”terve leiriläinen terve terve!”.
4. Tämän jälkeen he nousevat nopeasti ylös ja yrittävät ehtiä ensimmäisenä takaisin valitun pelaajan paikalle.
5. Hän, joka ei ehdi paikalle, jatkaa ringin ulkopuolella kulkemista ja peli alkaa alusta.

JUNA

 **TILA, JOSSA LEIKKIJÄT MAHTUVAT ISTUMAAN PIIRISSÄ**  **VÄHINTÄÄN 10**

1. Leikkijät istuvat piirissä, ja juna lähtee kulkemaan piirissä niin, että leikkijät sanovat ”tsuku-tsuku” vuorotellen. Vauhtia nopeutetaan koko ajan.
2. Seuraavaksi leikkijöiden joukosta valitaan muutama leikkijä silloiksi. Sillat sanovat junan tullessa kohdalle ”kilin-kolin” ja avaavat ja sulkevat käsillään puomit.
3. Muutaman kierroksen jälkeen valitaan vompoti. Vompoti voi sanoa missä vaiheessa leikkiä tahansa ”vompoti-vompoti”, jolloin kaikki muut jarruttavat junaa sanomalla ”kriiks”.
4. Sitten valitaan teenkutsuja ja lentokone. Teenkutsujan sanoessa ”tea is ready”, muiden on vastattava ”I’m coming, darling”. Lentokoneen alkaessa surista ja tehdessä lentokaaroksia käsillään muiden on osoitettava häntä ja huudettava ”oooh!”.
5. Lopuksi valitaan vielä japanilainen turisti, jonka tehtävänä on aina jonkun asian tapahtuessa laittaa kädet kameraksi ja ottaa valokuvia: ”klik-klik”.

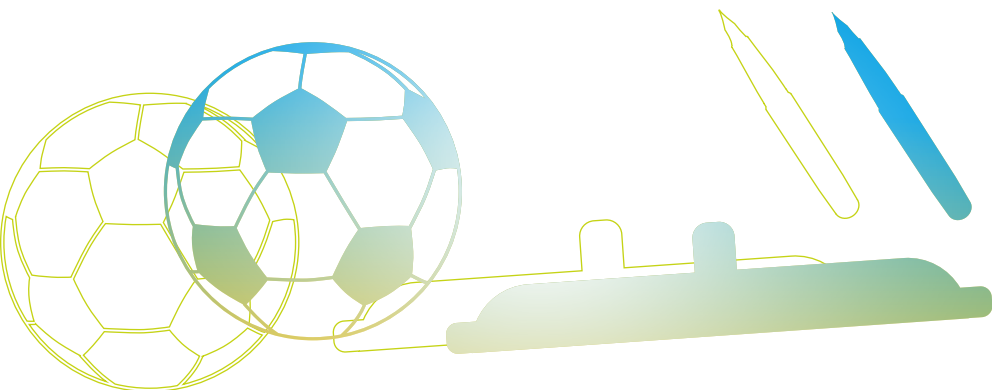
Juna liikkuu koko ajan piirissä, ja myös vompotit, turistit ym. liikuttavat junaa sanomalla ”tsuku-tsuku” vuoron tullessa kohdalle.

KAUKANA MAHTAVA KIINAN MAA

 SALI  YLI 10  MUOVILAUTANEN TAI KATTILANKANSI, KYNÄ JA PALLO /RYHMÄ

1. Jaetaan leikkijät viestijoukkueisiin ja sovitaan viestialue.
2. Viestissä leikkijöillä on päänsä päällä lautanen, ylähuulen ja nenän välissä kynä ja polvien välissä pallo.
3. Liikkuessa juoksijan pitää hokea: "Kaukana mahtava Kiinan maa." Jos jokin tavaroista putoaa, täytyy matka aloittaa alusta. Tavarat vaihdetaan kierroksen jälkeen leikkijältä toiselle.
4. Ensimmäinen joukkue maalissa voittaa.

Viestin hokemaksi voi ottaa minkä tahansa hullunkurisen lauseen.



KIERTÄVÄT TAVARAT

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  PARILLINEN MÄÄRÄ  MUUTAMA SAMAN KOKOINEN ESINE

1. Leikkijöitä tarvitaan monta, mutta parillinen määrä.
2. Leikkijät asettuvat piiriin ja jakautuvat kahteen ryhmään siten, että aina joka toinen on samassa ryhmässä.
3. Kummankin ryhmän yhdelle jäsenelle annetaan tavara niin, että tavaran saajat istuvat toisiaan vastapäätä.
4. Tarkoituksena on saada vastapuolen tavara esim. pallo omalla pallolla kiinni kierrättämällä oman ryhmän palloa kädestä käteen mahdollisimman nopeasti.
5. Tavarat on kuljettava kaikkien ryhmäläisten kautta eikä toista joukkuetta saa häiritä.

KOTKAT JA KOTTARAISET

 KENTTÄ TAI SALI  YLI 10

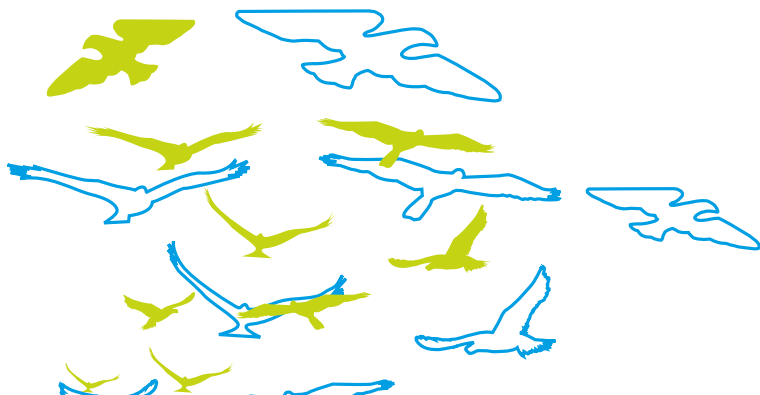
1. Leikkialue jaetaan kahteen yhtä suureen osaan tekemällä alueiden keskelle viiva.
2. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, jotka asettuvat omaan pesään leikkialueen takarajalle toisiaan vastakkain. Leikin vetäjä asettuu keskiviivan reunalle.
3. Toinen ryhmä nimetään kottaraisiksi ja toinen kotkiksi. Leikin vetäjä alkaa huutaa 'Koo, koo, koo', jolloin kummatkin joukkueet alkavat lähestyä keskiviivaa.
4. Ryhmien ollessa lähellä keskiviivaa, vetäjä päättää kumman ryhmän nimen huutaa. Esimerkiksi "kotkat", jolloin kotkat yrittävät ottaa kiinni pakoon juoksevia kottaraisia.
5. Jos kotka saa kottaraisen kiinni, tämä muuttuu kotkaksi ja menee kotkien pesään. Kottarainen on turvassa kotkalta, kun pääsee omaan kotipesäänsä. Jos tuomari huutaa "kottaraiset", ovat kottaraiset kiinniottajia.
6. Leikkiä jatketaan siihen asti, kunnes toinen laji kuolee sukupuuttoon.

KUKKONA TUNKIOLLA

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  2 TAI ENEMMÄN

1. Kaksi leikkijää eli kukkoa asettuu vastakkain ja laittaa käsivarret ristiin rinnalleen ja seisoo yhdellä jalalla.
2. Merkin saatuaan he alkavat yhdellä jalalla hyppiä tuuppia toisiaan.
3. Leikkijä tippuu pelistä pois, jos hänen täytyy laskea toinenkin jalka maahan. Se on voittaja, joka on viimeisenä jäljellä.

Voidaan leikkiä myös niin, että leikkijät pitävät käsillä omista nilkoistaan kiinni ja yrittävät takapuolella tuuppia toisia.



KUNINGATAR JA HOVIMIES

 SALI  YLI 10

 MAALARINTEIPPIÄ, 2 PAPERIARKKIA/RYHMÄ, JOKIN ESINE ESIMERKIKSI JAKKARA

1. Lattialle vedetään viivaa ja noin 5 m päähän laitetaan esine, joka pitää kiertää.
2. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmät asettuvat jonoksi viivan taakse.
3. Jonon ensimmäinen on ensin kuningatar ja astuu vuorotellen niiden kahden paperiarkin päälle, jotka seuraavana jonossa oleva eli hovimies, asettaa häntä varten tielle. He kiertävät esineen ja palaavat takaisin.
3. Sen jälkeen tulee jonon kakkonen kuningattareksi ja kolmonen hovimieheksi jne.
4. Joukkue on perillä, kun jonon ensimmäisen on ollut viimeinen kuningattaren hovimies.

Nopeimmin selviytynyt ryhmä voittaa.

Leikin tarina: Kuningatar Kristiina ja hänen seurueensa olivat kävelyllä metsässä. Yhtäkkiä he tulivat tielle, joka oli sateesta niin lokainen, ettei kuningatar voinut astua sille liikaamatta uusia saappaitaan. Eräs hänen seurueensa hovimiehistä otti silloin sadetakin yltään, levitti sen tielle ja antoi kuningattaren astua sen päälle.

KUVANVEISTÄJÄ

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 5

1. Yksi leikkijöistä on kuvanveistäjä, muut savea tai kipsiä.
2. Kuvanveistäjä pyörittää kutakin vuorotellen kädestä itsensä ympäri ja laskee sitten äkkiä otteensa irti.
3. Otteen irrotessa savi tai kipsi jähmettyy asentoon. Asennossa on oltava liikkumatta kunnes veistokset arvostellaan. Arvostelun voi ennakkoon sovittu leikkijä tai leikinhajaaja.

KUVIOKELLUNTA

 **TILA JOSSA MAHTUU LIKKUMAAN**  **YLI 6**

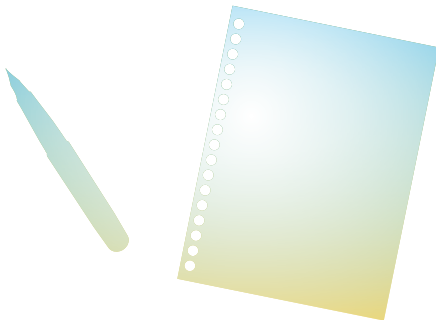
1. Leikkijät jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
 2. Leikinhjaaja sanoo ruumiinosia ja niiden määriä, esimerkiksi ”4 jalkaa ja 2 kättä”. Vain nämä ryhmän ruumiinosat saavat koskettaa maata ryhmässä.
 3. Ryhmä ratkaisee ongelman esimerkiksi ottamalla jonkun syliin, seisomalla yhdellä jalalla ja seisomalla käsillään.
-

LAPPUMURHAAJA

 **ISO TILA, JOSSA ON PIILOPAIKKOJA, MIELUITEN USEITA HUONEITA**  **YLI 5**
 **PAPERIA, KYNIÄ JA NARUA**

1. Jokaiselle leikkijälle jaetaan omalla nimellä tai kuvalla varustettu lappu, jossa roikkuu nauha jonka avulla lapun saa pujotettua kaulaan, jossa se roikkuu pelin ajan.
2. Leikin alkaessa kaikki ovat murhaajia ja kilpailevat toisiaan vastaan.
3. Leikkijät lähtevät yhtä aikaa piiloihin. Sovitaan aika, esimerkiksi 5 minuuttia, jonka jälkeen leikki eli murhaaminen alkaa. Sovitaan myös paikka, johon murhatut kokoontuvat.
4. Leikkijöiden löytäessä toisen murhaajan koettavat he murhata toisensa ottamalla toiselta kaulassa roikkuvan lapun. Hävinnyt eli murhattu siirtyy sovittuun paikkaan.
5. Leikki loppuu, kun jollakin murhaajista on kaikkien leikkijöiden laput.

Leikin aluksi sovitaan leikin maksimikesto, esimerkiksi 1 tunti. Tämän jälkeen kaikkien on tultava sovittuun kokoontumispaikkaan, jolloin jäljellä olevat murhaajat koettavat murhata toisensa.



LENTÄVÄ HOLLANTILAINEN

ISO TILA  VÄHINTÄÄN 10

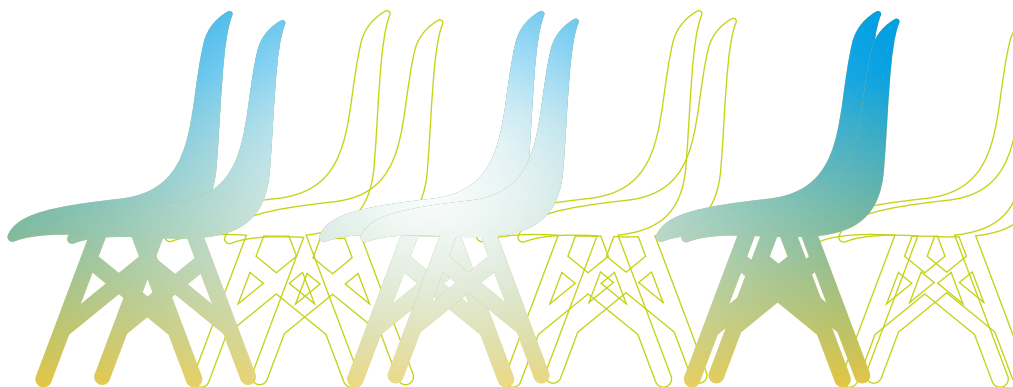
1. Seistään piirissä käsi kädessä.
2. Kaksi osallistujaa kulkee piirin ulkopuolella käsi kädessä.
3. Pari koskettaa joidenkin piirissä seisovien käsiä, jolloin näistä syntynyt pari lähtee kiertämään piiriä vastakkaiseen suuntaan.
4. Pari, joka ensin ehtii tyhjäksi jääneeseen paikkaan piirissä, saa paikan. Toinen pari jatkaa kiertämistä.

LIPUNTARKASTAJA



SALI  YLI 5  TUOLEJA

1. Tuolit asetetaan vierekkäin jonoon kuten junanpenkit.
2. Yksi leikkijä on lipuntarkastaja ja muut istuvat matkustajina paikoilleen.
3. Lipuntarkastaja käy jokaisen luona ja kysyy, minne hän on matkalla ja katsoo tarkkaan, missä hänen paikka on.
3. Tarkastaja poistuu huoneesta ja sillä aikaa jotkut leikkijät vaihtavat keskenään paikkaa ja matkustuskohdetta.
4. Tarkastaja palaa takaisin ja yrittää keksiä, ketkä matkustajat ovat vaihtaneet paikkoja.



MAA-LEIKKI

 **HIEKKAKENTTÄ**  **3-6 LEIKKIJÄÄ**

1. Aloitetaan piirtämällä maahan suuri ympyrä. Ympyrä jaetaan yhtä moneen tasakokoiseen alueeseen kuin leikkijöitä on.
 2. Jokainen pelaaja valitsee oman alueen eli maan ja nimeää sen. Omasta maasta ei saa poistua leikin aikana.
 3. Jokainen pelaaja yrittää omalla vuorollaan heittää toista pelaajaa pienellä kepillä polven alapuolelle. Heittoa voi väistää omalla maallaan. Mikäli pelaaja osuu, saa hän vallata toiselta pelaajalta maata niin suuren alueen, kun hän kepillä pystyy oman maansa sisältä piirtämään. Valloittaja ei saa liikkua rajaa vetäessään, vaan jalkojen on pysyttävä paikalla (esimerkiksi haara-asennossa) valtauksen aikana. Valtauksen aikana on myös pysyttävä pystyssä tai valtaus hylätään ja vuoro siirtyy seuraavalle.
 4. Rajattu alue liitetään heittäjän maahan.
 5. Valtauksen jälkeen vuoro siirtyy järjestyksessä seuraavalle.
 6. Jos pelaajan maa vallataan kokonaan, hän putoaa pois. Viimeiseksi jäänyt voittaa.
-

MAATILA

 **TILA JOSSA MAHTUU LIKKUMAAN**  **YLI 10**  **PAPERIA, KYNÄ JA HATTU**

1. Kirjoitetaan lappuihin eläimen nimi, esimerkiksi possu, kana, tai hevonen. Kunkin eläimen nimeä on vähintään kolmessa lapussa ja lappuja on yhtä monta kuin leikkijöitä.
2. Jokainen leikkijä nostaa hatusta yhden lapun. Leikkijät eivät näytä lappuaan muille vaan hajaantuvat ympäri huonetta.
3. Tarkoituksena on löytää oman ryhmän jäsenet. Leikkijät eivät saa puhua, vain matkia oman eläimen ääntä.
4. Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet omaan ryhmäänsä.

Leikkiä voi vaikeuttaa leikkimällä sitä ilman ääntä tai silmät sidottuina.

MIKÄ ELÄIN?

 YLI 5  KUVIA, TEIPPIÄ

1. Leikinhaja kiinnittää jokaisen leikkijän selkään lapun, jossa on jonkun eläimen kuva tai nimi.
2. Leikkijä yrittää saada selville, mikä eläin hän on kyselemällä toisilta leikkijöiltä kysymyksiä, joihin voi vastata vain ”kyllä” tai ”ei”. Esimerkiksi ”Onko minulla kaksi jalkaa?”, ”Olenko minä karvainen?”, ”Asunko viidakossa?”
3. Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen on saanut selville, mikä eläin hän on.



MITÄ SINÄ TEKISIT?

 SALI  YLI 10

1. Jaa leikkijät vähintään kolmeen ryhmään.
2. Yksi ryhmä poistuu huoneesta. Muut keksivät sillä aikaa pulmallisen tilanteen, kuten pankkirosvo on karannut vankilasta.
3. Ryhmä kutsutaan takaisin ja sen jäsenet alkavat kysellä vuorotellen muilta ryhmiltä ”Mitä te tekisitte?”
4. Muut ryhmät tarjoavat vuorotellen erilaisia ratkaisuja pulmaan, kuten ”soittaisin poliisin tai pysyisin kotona piilossa”. Niiden perusteella arvausvuorossa oleva ryhmä yrittää yhdessä ratkaista, mistä tilanteesta on kysymys.
5. Ryhmä, jonka vastauksen jälkeen oikea tilanne keksitään, joutuu uudeksi arvaajaksi.

MURHAAJA

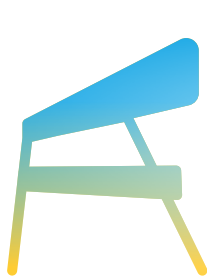
 YLI 5

1. Yksi leikkijöistä poistuu huoneesta. Sillä aikaa muut valitsevat murhaajan, murhapaikan ja aseensa. Valinnat voivat olla hullunkurisiakin kuten ruotsalainen jääkiekkoilija, sirkus ja säilyketölkki.
 2. Valitaan kolme henkilöä esittämään pantomiimina yksi murhaajaa, toinen murhapaikkaa sekä kolmas asetta.
 3. Leikkijä saa palata takaisin huoneeseen ja hänelle kerrotaan, mitä vihjettä ensimmäinen leikkijä esittää. Tarkoituksena on arvata oikein murhan kulku.
-

NUMEROPALLO

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 5  TUOLEJA JA PEHMEÄ PALLO

1. Leikkijät istuvat piirissä, yksi seisoo keskellä pallo kädessä. Jokaiselle leikkijälle annetaan oma järjestysnumero.
2. Keskellä olijä heittää pallon suoraan ilmaan huutaen samalla jonkun numeron.
3. Kyseisen numeron haltijan on silloin koetettava saada koppi, ennen kuin pallo osuu maahan.
4. Jos hän onnistuu, hänestä tulee heittäjä, mutta jollei hän saa koppia, keskellä oleva jatkaa heittämistä.



PAPERIN RYÖSTÖ

 SALI  YLI 5  PAPERIA JA NARUA

1. Jokaisen leikkijän nilkkaan kiinnitetään esimerkiksi narulla paperiliuska.
2. Leikinhjaajan annettua merkin koettavat leikkijät astua rikki toisen paperin.
3. Kun oma paperi on rikki, joutuu pois pelistä.
4. Voittaja on hän, jolla paperi säilyy ehjänä.



PITKÄ MURHAAJA

 LEIRI  YLI 10  PAPERIA, KYNIÄ JA LAATIKOITA

1. Leikki aloitetaan leirin alussa ja loppuu joko, kun kaikki on murhattu tai kun leiri loppuu.
2. Jokainen leikkijä täyttää kolme lappua. Ensimmäiseen lappuun hän kirjoittaa nimensä, toiseen murha-aseen ja kolmanteen murhapaikan. Esimerkiksi Joona, muki ja vessa
3. Laput laitetaan erillisiin laatikoihin, joista leikkijät käyvät hakemassa itselleen nimen, aseensa ja paikan. Jos saa oman nimensä, sen voi vaihtaa uuteen. Älä kerro muille mitä lappuissasi lukee.
4. Saatua laput murhaat leirin aikana sen henkilön, sillä aseella ja siinä paikassa kuin lappuissa lukee. Käytä mielikuvitustasi. Esimerkiksi Elli murhataan langanpätkällä eteisessä.
5. Kun sinut murhataan, annat omat lappusi sinut murhaneelle henkilölle, jolloin hän saa uuden tehtävän.

SALAINEN YSTÄVÄ

 LEIRIN ALKU  YLI 10  PAPERIA JA KYNIÄ

1. Jokainen leikkijä kirjoittaa oman nimensä paperille. Paperit sekoitetaan ja jaetaan kaikille leikkijöille.
3. Henkilö, jonka nimen sait, on leirin ajan sinun salainen ystäväsi. Älä paljasta sitä.
4. Leirin aikana sinun on selvittävä, kuka on salainen ystäväsi ilman, että hän saa tietää kuka olet.
5. Leirin aikana ilahduta salaista ystävääsi esimerkiksi lahjoilla. Pyydä kavereiltasi apua yllätysten toimittamisessa.
6. Yritä arvata samalla, että kenen salainen ystävä sinä olet.
7. Leikki loppuu leirin loppuessa, jolloin paljastetaan salaiset ystävät.



SANOMALEHTILEIKKI

 SALI  YLI 6  SANOMALEHTIÄ

1. Leikkijät jaetaan ryhmiin ja ryhmät asettuvat eri puolille leikkialuetta. Jokainen ryhmä saa muutamia sanomalehtiä.
2. Ryhmät saavat tehtäväkseen määräajassa (esim. 5 min.) pukea jonkun jäsenistään esittämään jotakuta tunnettua henkilöä käyttäen apunaan sanomalehtiä.
3. Esityksen jälkeen arvostellaan yhteisesti, mikä ryhmä voittaa.

SILMÄNISKU

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10, KUITENKIN PARILLINEN MÄÄRÄ

1. Leikkijät asettuvat pariin kasvat keskustaän päin niin, että kukin pari on peräkkäin.
2. Takimmainen laittaa kätensä selkänää taakse. Yksi leikkijä jää piirin keskelle ja yrittää saada itselleen paria silmäniskuvin.
3. Kun hän iskee jollekin sisäpiiriläiselle silmää, yrittää sisäpiiriläinen juosta piirin keskelle. Takana seisova pari yrittää huomata silmäniskun ja ehtiä ottamaan parinsa kiinni kiertämällä kätensä hänen ympärilleen.
4. Jos takana oleva ei ehdi ottaa pariaan kiinni, joutuu hän uudeksi silmäniskijäksi ja keskellä oleva pääsee sisäpiiriin pariksi henkilölle, jolle iski silmää.

SOKKORINKI

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 5  SOKKOHUIVEJA, PALLO

1. Leikkijät istuvat harvassa ringissä.
2. Istujien silmät on sidottu. Ringin ulkopuolella on yksi näkevä leikkijä, joka yrittää noutaa ringin keskeltä esineen, esimerkiksi pallon.
3. Jos joku istujista kuulee hänet ja ehtii koskettaa, vaihtuu näkevä leikkijä.

SYLIPALLO

 TASAINEN KENTTÄ TAI SISÄTILA  YLI 5  PALLO

1. Leikkijät istuvat piirissä jalat ojennettuina keskustaän. Jos leikkijöitä on vähän, voidaan istua rivissä.
2. Palloa kuljetetaan sylistä syliin jalkoja kohotellen, kuitenkin niin, että kantapäät pysyvät lattiassa. Käsiä ei saa käyttää apuna.
3. Pelistä putoaa se, joka nostaa kantapäät tai pudottaa pallon.

Leikissä voidaan sopia, että esimerkiksi kyynärpäitä saa käyttää apuna.

TAIKAPALLO

 SALI TAI KENTTÄ  YLI 10  PALLO

1. Maahan merkitään noin 3 m leveä ”joki”.
 2. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka ovat aluksi joen samalla puolella.
 3. Leikinhjaaja aloittaa leikin heittämällä pallon korkealle ilmaan. Hän, joka onnistuu saamaan pallon haltuunsa ennen kuin se koskettaa maata, saa itselleen pallon taikavoiman ja pystyy kävelemään joen yli.
 4. Joen toiselta puolen leikkijä yrittää heittää pallon jollekin oman joukkueensa jäsenelle, toisen joukkueen yrittäessä myös saada pallon kiinni. Mikäli kukaan ei saa palloa kiinni, heittää leikkijä sen uudelleen.
 5. Pallon saanut menee jälleen joen toiselle puolelle ja yrittää heittää pallon oman joukkueensa jäsenelle.
 6. Jos joku astuu jokeen, hän ”menettää henkensä”. Tämän tapahduttua kolme kertaa joutuu hän pois leikistä. Joukkue, joka ensiksi saa kaikki jäsenensä turvallisesti joen yli, on voittaja.
-

TÄTI ELEONOORA LÄHTI AMERIKKAAN

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 5

1. Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä.
2. Leikin ohjaaja aloittaa leikin kertomalla: ”Tätini Eleonoora lähti Amerikkaan ja otti mukaansa viuhkan.” Samalla hän alkaa huiskuttaa kädellään, kuten viuhkalla tehdään.
3. Johtajasta seuraava kertoo saman lorun edelleen ja niin jatketaan, kunnes kaikki huiskuttavat.
4. Aloittaja jatkaa loru: ”Hän otti mukaansa myös kammman”, ja alkaa kammata tukkaansa ja huiskuttaa yhä edelleen. Loru kiertää taas piirin.
5. Seuraavaksi täti voi ottaa mukaansa ompelukoneen, niin että jalkaterä heiluu ylös/ alas. Lisäksi täti voi ottaa mukaan potkulaudan (toinen jalka mukaan), käkikellon (pää heiluu) ja jäätelön (kieli lipoo), jolloin saadaan koko leikkijä liikkumaan.

TUO MINULLE

 TELTTAKYLÄ TAI ISO HUONE  YLI 10

1. Leikkijöistä valitaan käskijä. Muista leikkijöistä muodostetaan vähintään kaksi ryhmää.
2. Käskijä sanoo: "Tuo minulle kumisaapas!" (tähän keksitään joka kerta eri tuotava asia esimerkiksi telttakylästä).
3. Ryhmät ovat jonoissa, jonka ensimmäiset leikkijät lähtevät juosten etsimään pyydettyä asiaa. Ryhmä, jonka leikkijä palauttaa kaivatun esineen käskijän käteen nopeimmin, saa pisteen.
4. Tehtävän suorittaneet siirtyvät jononsa hännille ja käskijä kertoo seuraavana jonossa olevalle, mitä pitää tuoda.
5. Peliä voidaan pelata useampikin kierros ja eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

Jos leikkialueena on telttakylä, niin leikin lopuksi leikkijät siivoavat telttansa.



UUSI TUOLILEIKKI

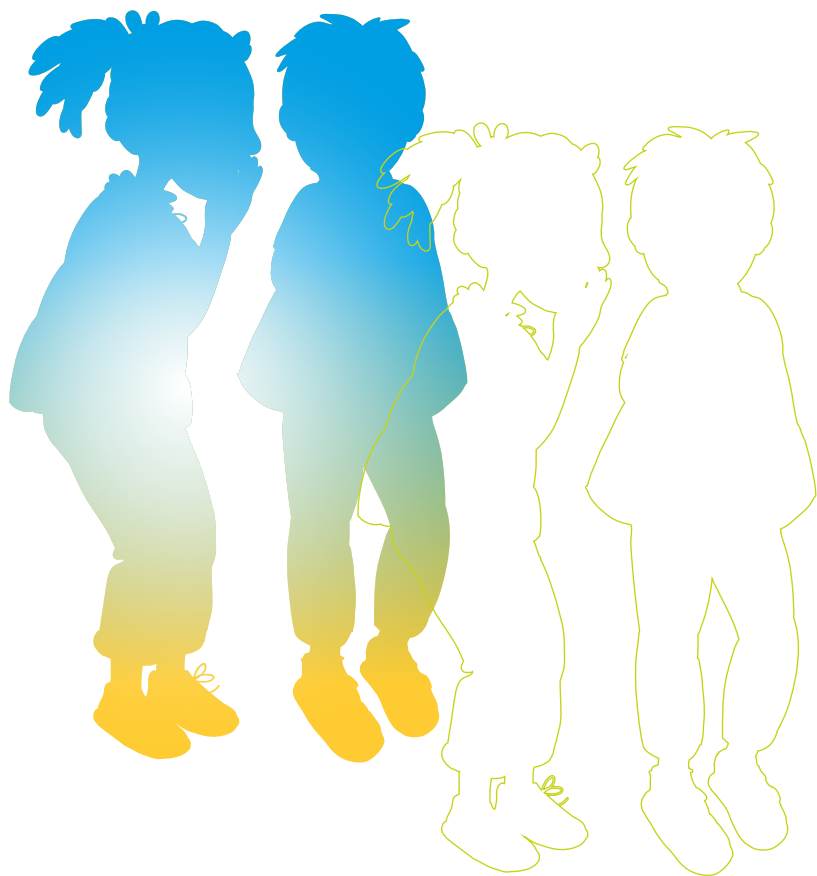
 SALI  YLI 5  YHTÄ MONTA TUOLIA KUIN ON LEIKKIJÖITÄ

1. Tuolit sijoitetaan pitkin poikin huonetta.
2. Jäänyt menee sovittuun aloituskohtaan. Muut leikkijät istuvat tuoleille.
3. Jääneen tehtävänä on päästä istumaan vapaalle tuolille. Leikkijät yrittävät estää jäänyttä vaihtelemalla istumapaikkaansa tuolista toiseen.
4. Omalle paikalleen ei saa palata heti.
5. Jäänyt saa liikkua vain pienin askelin, leikkijät saavat juosta.
6. Seuraava jäänyt on hän, joka jää ilman tuolia.

VIESTIN HÄIRINTÄ

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 10

1. Leikkijät jaetaan neljään ryhmään. Ryhmät asettuvat vastakkain esimerkiksi leirinuotion ympärille. Vastapäätä toisiaan olevat ryhmät muodostavat joukkueen.
2. Leikinjohtaja antaa ensimmäiselle ryhmälle viestin esimerkiksi lyhyen lauseen. Viestin saanut ryhmä yrittää saada viestin vastapäätä olevalle omalle joukkueelleen esimerkiksi puheäänellä.
3. Muut ryhmät eli vastapuolen sivuilla olevat kaksi ryhmää yrittävät häiritä viestin kulkua huutamalla ja meluamalla niin paljon, ettei viesti kuuluisi.
4. Kun vastaanottava ryhmä on saanut viestin selville, tulee joku joukkueesta kuiskamaan sen leikinjohtajan korvaan. Jos viesti on oikea, aika otetaan ylös. Muuten huuto jatkuu niin kauan, kunnes oikea viesti saadaan selville.
5. Vuoroa vaihdetaan ja seuraava ryhmä yrittää huutaa oman viestinsä. Leikki voidaan toistaa pariin kertaan ja se joukkue voittaa, jonka yhteisaika on parempi.



VAUVA MOOTTORITIELLÄ

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 4

1. Leikkijät asettuvat ringiin. Jäänyt asettuu ringin keskelle.
2. Jäänyt osoittaa jotakin leikkijää ja määrää hahmon/esineen joksi leikkijä muuttuu. Osoitetun henkilön molemmin puolin olevat muuttuvat myös.
3. Hän joka ei muista mitä pitää tehdä tai tekee väärin, jää ja edellinen jääjä pääsee takaisin ringiin.
4. Leikkiä voi nopeuttaa osoittamalla useata henkilöä samanaikaisesti.

Leikin alussa voidaan käydä harjoittelukierros, jossa ohjaaja toimii jääjänä ja kertoo leikkijöille leikin hahmot.

Vauva moottoritiellä: keskimäinen esittää vauvaa ja imee peukaloa. Sivuilla olijat ajavat autoa vauvan ympärillä, päristäen samalla suullaan.

Leivänpaahdin: sivuilla olijat asettavat kädet vastakkain leivänpaahtimeksi. Keskimäinen pomppaa ylös kuin paahtoleipä ja sanoo pim.

Elefanti: keskimäinen taivuttaa kätensä elegantin kärsäksi. Sivuilla olijat tekevät käsistään suuret elefantin korvat.

Apina: sivuilla olijat muodostavat käsillään puunoksat. Keskimäinen leikkii apinaa oksissa roikkuen.

Gorilla: keskimäinen takoo rintaansa kuin gorilla ja mölisee. Viereiset nyppivät gorillasta täitä ja syövät ne.

Pesukone: sivuilla olijat muodostavat käsillään pesukoneen rummun. Keskimäinen heiluttaa päätään rummussa.

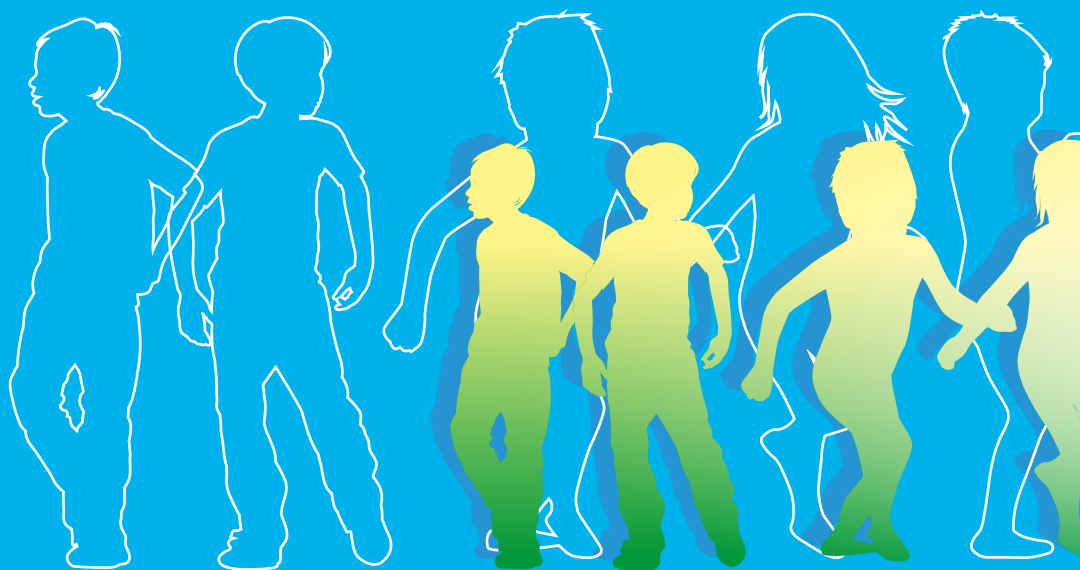
Tehosekoitin: keskimäinen ojentaa kätensä sivuille. Sivuilla olijat pyörivät ympyrää käsien alla.

Palmu: keskimäinen nostaa molemmat kädet ilmaan ja heiluu, viereiset nostavat vain keskimäistä lähinnä olevan käden ilmaan. Kaikki tekevät ”shuuuu”-ääntä eli tuulen huminaa palmun lehvisä.

Marja-Liisa Kirvesniemi: keskimäinen hiihtää paikallaan ja hokee ”emmie jaks, emmie jaks”. Vieressä olijat heittelevät havuja ladulle ja hokevat ”kylsie jaksat, kylsie jaksat”.

Paparazzi: keskimäinen poseeraa kuin malli ja vieressä olijat ottavat hänestä valokuvia.







ODOTUSLEIKIT



SANAKETJU

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 5

1. Ensimmäinen leikkijä sanoo yhdyssanan. Seuraava jatkaa keksimällä uuden yhdyssanan, jonka ensimmäinen osa muodostuu edellisen sanan jälkiosasta.

Esimerkiksi "kesäloma", "lomamatka", "matkalippu"

VARVASHIPPA



 YLI 4

1. Leikkijät asettuvat piiriin ja laittavat toisen jalan piirin keskelle niin, että kengänkärjet osuvat yhteen.
 2. Seuraavaksi sanotaan yhdessä "varvashippa 1,2,3!" tai "än, yy, tee, nyt!" ja samalla kaikki hyppäävät askeleen taaksepäin.
 3. Sovitaan kuka aloittaa. Aloittaja koettaa saada jonkun piirissä olevan kiinni astumalla tai hyppäämällä hänen toisen jalan varpailleen. Omalla vuorollaan saa astua yhden kerran. Hän, jota kohti hypätään, saa myös hypätä yhden hypyn karkuun.
 5. Jos leikkijä ei onnistu osumaan, niin jää hän siihen kohtaan, mihin hyppäsi ja vuoro siirtyy seuraavalle. Jos leikkijän varpaille osutaan, tippuu tämä pois pelistä.
-

VIETERIUKKO

 YLI 2

1. Muutama leikkijä tai ohjaaja tekee musiikkia esim. käsillä tai suulla. Musiikin soidessa leikkijät odottavat hiljaa kyykyssä.
2. Musiikin loppuessa huudetaan VIETERIUKKO, jolloin leikkijät saavat hyppiä riehakkaasti.

Sopii esimerkiksi koulutuksen tauoille piristykseksi.

YHDYSSANAT

VÄHINTÄÄN 4

1. Otetaan pari ja pari valitsee yhdessä hiljaa kuiskaten yhdyssanan.
2. Sitten he sopivat kumpi esittää kumpaakin sanaa esimerkiksi käsilaukku.
Toinen esittää kättä ja toinen laukku.
3. Muut yrittävät arvata, mikä sana on kyseessä.

YLI, ALI, LOIKKA JA PLÄTS

YLI 3

1. Valitaan kertoja.
2. Kertoja kertoo leikkijöiden lähtevän lenkille. Kaikki alkavat hölkkäämään paikoillaan.
3. Kertoja kertoo tarinaa siitä, miten juoksu etenee. Aina välillä kertoja huutaa jonkun sovitusta sanoista (yli, ali, loikka tai pläts), tällöin kaikki tekevät sanaan kuuluvan liikkeen.

Yli: puunjuuren yli kapuaminen

Ali: oksan ali kumartuminen

Loikka: kiven yli hyppääminen

Pläts: vesilammikkoon

pomppaaminen polvia koukistaen





LOPETUSLEIKIT



MUSIKAALISET HALAUKSET

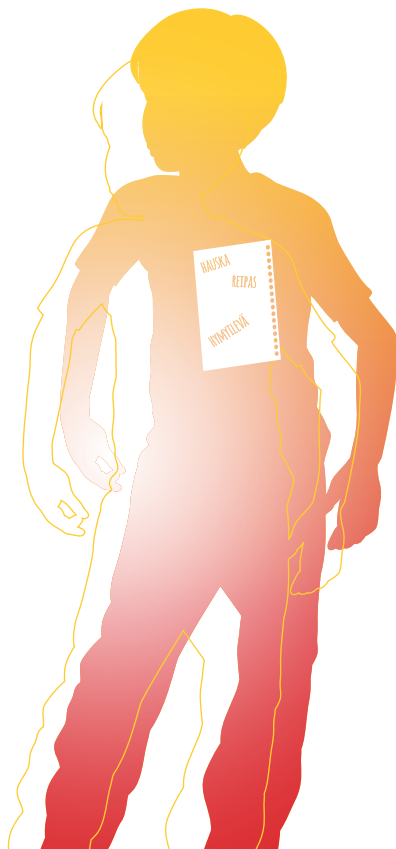
 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 6  MUSIIKKIA

1. Musiikki soi taustalla ja leikkijät kävelevät ympäriinsä.
 2. Kun musiikki loppuu, kaksi leikkijää halaa toisiaan.
 3. Musiikki alkaa soida uudelleen ja leikkijät kulkevat taas ympäriinsä.
 4. Kun musiikki loppuu, kolme leikkijää halaa toisiaan.
 5. Leikin jatkuessa halaavat ryhmät kasvavat ja lopussa kaikki halaavat toisiaan.
-

POSIITIIVISUUSLEIKKI

 TILA JOSSA MAHTUU LIIKKUMAAN  YLI 5  PAPERI, KYNÄ

1. Tämä on itsetuntoa vahvistava leikki. Jokaisen leikkijän selkään kiinnitetään teipillä paperi.
2. Muut kirjoittavat kunkin selässä olevaan paperiin myönteisiä asioita hänestä tai jonkin asian, jonka ovat häneltä oppineet.
3. Kun kaikki ovat kirjoittaneet, jokainen lukee itseksensä omaan paperiin kirjoitetut asiat.



SYLISOKKO

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 5

1. Leikkijät istuvat piirissä, sokko on keskellä.
2. Sokko pyörii ympäri ja istuu lopuksi jonkun syliin ja yrittää arvata, kuka on kyseessä. Koskea saa, puhua ei. Leikkijät saavat vaihdella paikkoja.
3. Sokko vaihtuu, kun arvaa oikein.

Voidaan leikkiä myös niin, että sokko istuu syliin ja hän, jonka syliin on istuttu, äänтелеe kuin esim. sika tai muu sovittu eläin. Sokko yrittää tunnistaa äänestä.

TUNNEPATSAAT



 TILA JOSSA MAHTUU LIKKUMAAN  PARILLINEN MÄÄRÄ

1. Leikkijät asettuvat pareittain siten, että jokainen etsii itselleen parin, jolla on sama vokaali etunimessään kuin itsellä.
 2. Jokainen palauttaa mieleensä kaksi tunnetta, joita on sen päivän aikana kokenut. Leikkijä kuiskaa parilleen toisen näistä tunteista.
 3. Hän, jolle kuiskataan, on kuvanveistäjä. Hän muovailee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistämisen jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen. Tämän jälkeen osat vaihtuvat.
-

YSTÄVÄPIIRI

 TILA JOSSA MAHTUU PIIRIIN  YLI 8

1. Leikkijät muodostavat tiiviin piirin yhden leikkijän ympärille.
2. Keskellä oleva kallistuu puolelta toiselle, eteen- ja taaksepäin ja piiri tukee häntä niin, ettei hän pääse kaatumaan. Keskellä olevan on voitava luottaa muihin leikkijöihin.
3. Kaikki pääsevät olemaan keskellä.



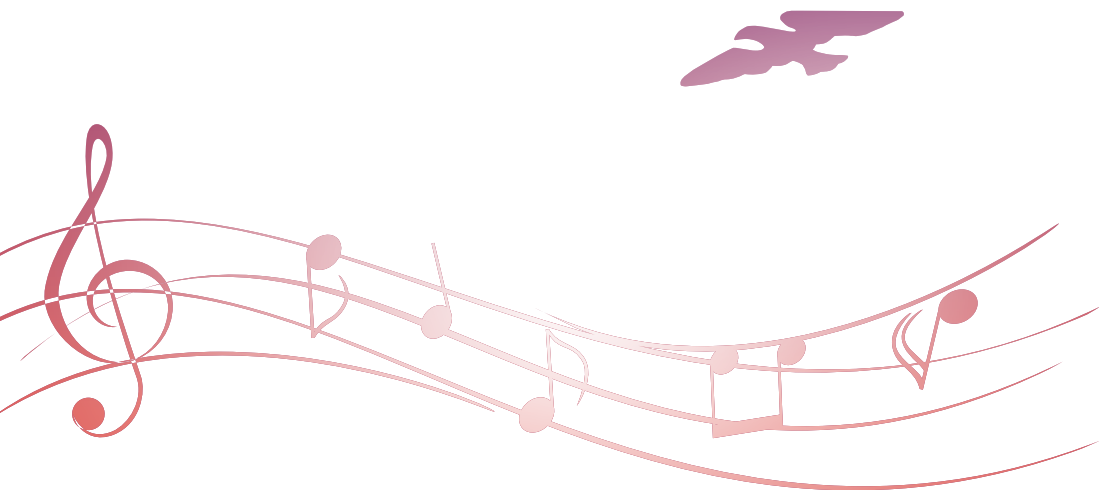
LAULUT



KOTKAMARSSI

SÄVEL: GEORGE DE GODZINSKY SANAT: PIETARI SALMENOJA

1. Nuoret Kotkat korkealle teillä katse tähyää.
Mieli vielä korkeemmalle ylöspäin on määränpää.
//: Taisteluhun lapsi rahvaan tartu valon säilän kahvaan,
aamun vartijaksi jää, aamun vartijaksi jää.://
2. Nuoret Kotkat työläisaate teitä kutsuu taistohon.
Punainen on lippuvaate, niin kuin isäin ollut on.
//: Alla sen nyt astukaatte, siitä voiman ponnen saatte,
olkoon valta auringon, olkoon valta auringon.://
3. Nuoret Kotkat tulkaa tänne, siskojenne parvehen.
Nuoruutenne, elämänne, into, tarmo sydämen.
//: Kaikki aatteellesi anna, eespäin lippuasi kannan,
se on sun ja huomenen, se on sun ja huomenen.://



KALLEN MÄENLASKU

ITÄVALTALAINEN KANSANLAULU SUOM. SANAT: KERTTU NÄSI

Kertosäkeen liikkeet:

- Ensimmäisen tirian aikana käsiä taputellaan nopeassa tahdissa reisiin.
- Holdria = kädet reisiin ja kädet yhteen.
- Toinen tiria = napsaus molemmilla käsillä korvien kohdalla.
- Kukkuu kukkuu = kaksi kertaa napsaus korvien kohdalla.
- viuh: näytetään oikealla kädellä mäenlasku
- rämö rämö: pyöritetään käsiä edessä toistensa ympärillä, kuin lumivyöry tulisi alas
- vauh vauh: kädet heiluvat pään päällä niin kuin pitkät jäniksen korvat
- ta tii ta taa: liikutetaan kättä ylös ja alas kuin vetäisi junan pillin narusta
- smak smak: annetaan ilmaan poskipusut

Kesän leikit kun loppuu,
metsä nietoksiin hukkuu,
talven riemut on eessä,
laulu kaikuu taas näin.

Tiria, holria, tiria, holria, kukkuu,
kukkuu
holria, tiria, holria, kukkuu, kukkuu
holria, tiria, holria, kukkuu, kukkuu
holria, tiria hoo.

Vauhti Kallelle maittaa
sukset jalkaansa laittaa.
Alaspäin miehen mieli
mäen harjalta on.
Tiria...viuh!

Mutta voi harmin paikka,
nyt pä mennään kuperkeikkaa,
matka katkee- ja jalka,
tää on tuskien tie.
Tiria...rämö, rämö

Hätä on toisenlainen,
tuumii Kallemme vaimen,
tuolta saapuu, sen kuulen,
joukko auttajien.
Tiria...vauh, vauh

Vauhtiin pääsee taas Kalle,
mennään poliklinikalle,
pillit vinkuen soivat,
kaikki kuulla sen voi.
Tiria...ta tii ta taa

Pian koossa on poika,
tahtoo kiitellä noita
avunantajiansa,
Kalle tekee sen näin:

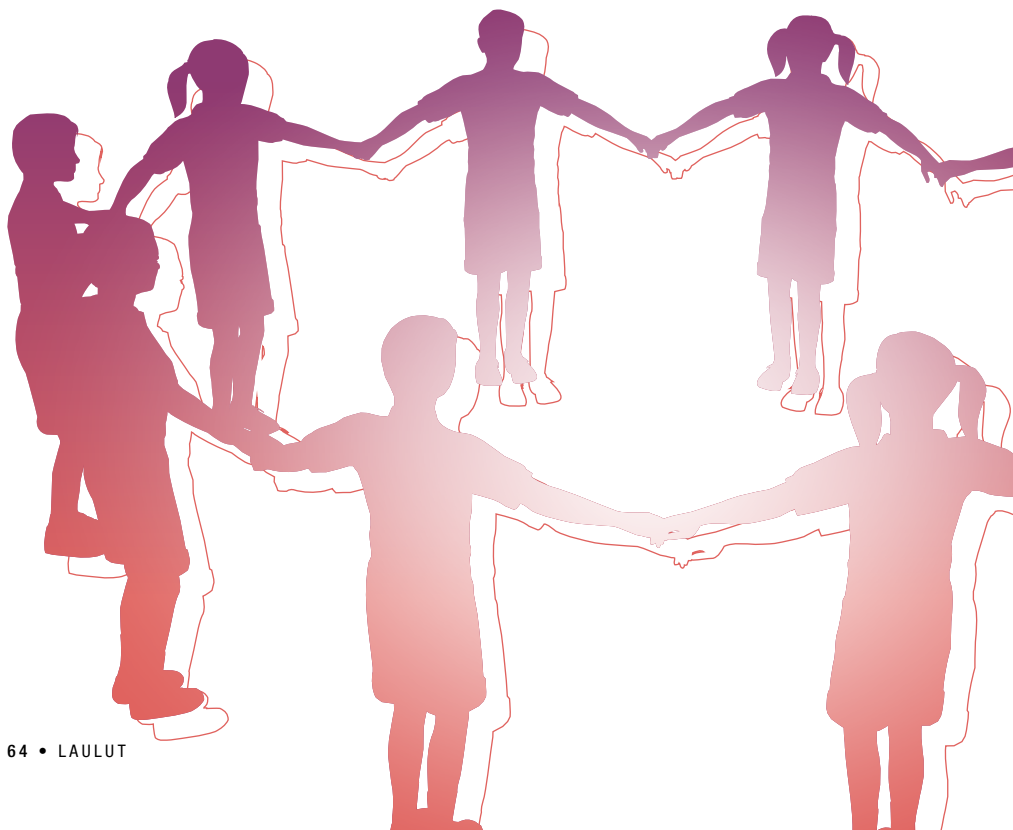
Tiria...smak smak



LAURENZIA

1. Leikkijät seisovat piirissä, käsi kädessä.
2. Lauletaan yhdessä laulua, aina kun lauletaan nimi Laurentzia tai jokin viikonpäivä on mentävä kyykkyn.
3. Laulua lauletaan viikonpäivä kerrallaan, lisäten jokaiseen säkeistöön uusi päivä.
4. Näin lauletaan, kunnes on käyty koko viikko läpi.

Laurentzia, pieni Laurentzia vaan,
Oi milloin sinut taas nähdä saan?
Kun on maanantai tiistai keskiviikko
Torstai perjantai lauantai sunnuntai
Ja silloin taas sinut nähdä saan



ZUGULUGUMEE

Zugulugumee- zeegu
Zugulugumee- zeegu zeegu
Zagalagalaa- zaaga
Zagalagalaa- zaaga zaaga
Zugulugumee dammaa dammaa
Zugulugumee dammaa dammaa
Zugulugumee dammaa dammaa
Zugulugumee damma.
Oo-oo, dammaa, dammaa
zugulugumee dammaa.
Oo-oo, dammaa, dammaa
zugulugumee damma.



PONILEIKKI

1. Muodostetaan piiri, jonka keskelle yksi leikkijä jää.
2. Keskellä oleva alkaa laukata piiriä ympäri muiden laulaessa laulua.
3. Piirin keskellä ollut leikkijä pysähtyy piirissä olevan leikkijän kohdalle, ja he tanssivat laulun mukaisesti.

Laulu:

"Täältä he tulevat poneillansa, pienillä lihavilla poneillansa, täältä he tulevat poneillansa ja näin ne meille kertoo"

"Vatsa, vatsa, vatsaa vasten" jolloin leikkijät hankaavat mahoja vastakkain.

"kylki, kylki, kylkeä vasten" jolloin leikkijät hankaavat kylkiä vastakkain.

"peppu peppu peppua vasten" jolloin leikkijät hankaavat peppuja vastakkain.

"ja näin ne meille kertoi"

Viimeisessä säkeessä lauletaan:

"kaikki mukaan vaan."

4. Vastakkain tanssineet leikkijät lähtevät yhdessä kiertämään piiriä ja laulu alkaa alusta.
5. Pysähdyttäessä kaikki keskellä olevat valitsevat piiristä itselleen uuden tanssikaverin.
6. Leikki loppuu, kun kaikki ovat saaneet tanssia.

Laulu englanniksi:

There they come with their fat little ponies, fat little ponies, fat little ponies.

There they come with their fat little ponies and that's what they told us:

Front to front to front my baby

side to side to side my baby

back to back to back my baby

that's what they told us.



MUISTATHAN MYÖS NÄMÄ LEIKIT:

KIRKONROTTA

NURKKIS

KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

LIPUNRYÖSTÖ

KUKA PELKÄÄ JÄÄMIESTÄ/MUSTEKALAA

TERVAPATA

PEILI

HIIRENHÄNTÄ

POLTTOPALLO

KEINUPOLTTOPALLO

RIKKINÄINEN PUHELIN

VÄRI

MAA-MERI-LAIVA

VETTÄ KENGÄSSÄ

HEDELMÄSALAATTI

HAUSKOJA
LEIKKIHETKIÄ! :)



 **NUORET KOTKAT**

HULVATONTA MENOA VUODESTA 1943