PAHEKSUVAN KIRAHVIN
LEIKKIVIHKO

toimittanut Vilja Kauntola

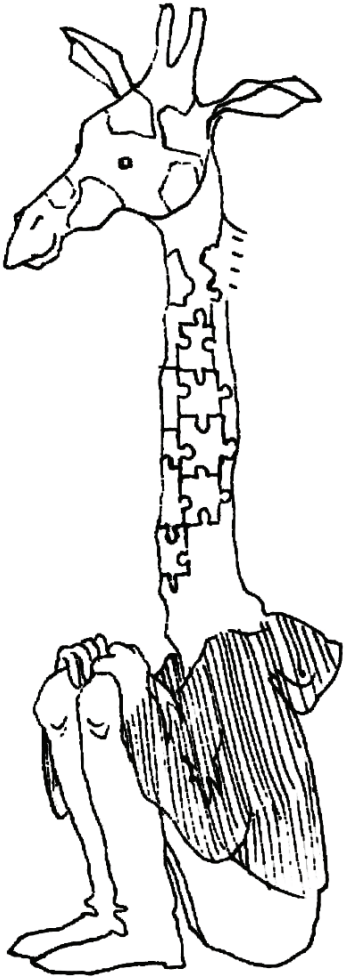
Paheksuva Kirahvi
www.paheksuvakirahvi.fi
@paheksuvakirahvi
#paheksuvakirahvi

Tapiolan seurakunta
Nuorisotyö
Kirkkopolku 6,
02100 Espoo
www.espoonseurakunnat.fi

Toimittanut: Vilja Kauntola
Leikkien kirjoitus: Vilja Kauntola, Minna Santaholma, Pauliina Laamanen ja Tuomas Merilahti
Kannen kuvat: Salka Konttinen
Sisäsivujen kuvat: Salka Konttinen, Pauliina Laamanen ja Saara Laasonen
Paheksuvan Kirahvin logo: Lasse Kaikkonen
Taitto ja kansi: Tuomas Merilahti
Paino: Suomen Kehyspaino Oy
Painomäärät: 1.painos (2016) 100kpl, 2.painos (2017) 250kpl, 3.painos (2019) 250kpl

Tätä leikkivihkoa tehdessä ei vahingoitettu eläimiä.

3.painos



PAHEKSUVAN KIRAHVIN LEIKKIVIHKO

ESIPUHE

Leikkiminen on yksi tärkeimmistä lapsuuden ja nuoruuden tehtävistä. Se kehittää niin sosiaalisia, kognitiivisia kuin emotionaalisiakin taitoja. Leikkiminen myös kannustaa luovaan ajatteluun ja muistuttaa meitä olemaan unohtamatta mielikuvitustamme. Kaiken lisäksi leikkiminen on yksi helpoimmista tavoista tutustua toiseen ihmiseen. Leikkimien rentouttaa, poistaa estoja ja vapauttaa mieltä. Myös aikuiselle leikki voi olla arkipäivän terapiaa, joka antaa mahdollisuuden toimia muiden ihmisten kanssa ilman epäonnistumisen pelkoa.

Erityisesti rippi- ja muilla leireillä leikkiminen on yksi tärkeimmistä työmuodoista. Yhdessä rennosti pelailu tai tekeminen yhdistää ryhmää ja lähentää siinä olevia ihmisiä. Leikki on kaikille positiivinen kokemus ja se vahvistaa omaa turvallista paikkaa ryhmässä. Vaikka tähän kirjaan onkin nyt koottu melkoinen määrä leikkejä, älkää silti lopettako myöskään uusien leikkien keksimistä.

Älkäämme koskaan unohtako leikkimistä, tai sitä pientä leikkimielistä vekaraa, joka meidän kaikkien sisällä asuu.

”Mene leikkimään pieni ötökkä. Leiki niin kauan, kuin saat leikkiä!”
-Piisamirotta, Muumipeikko ja pyrstötähti, Tove Jansson 1955

Espoossa 6.3.2016

Vilja Kauntola

Vilja Kauntola

SISÄLLYS

LEIKIN VETÄMINEN.....6

ENSIMMÄISEN ILLAN ILTAOHJELMA.....8

LISTA LEIKEISTÄ.....9

KUVAUKSET LEIKEISTÄ.....13

TUTUSTUMISLEIKIT.....13
SISÄLEIKIT LEIRIN ALKUPUOLELLA.....20
SISÄLEIKIT LEIRIN LOPPUPUOLELLA.....43
ULKOLEIKIT.....66
KEKSI ITSE OMA LEIKKI.....80

NÄIN VEDÄT LEIRIOLYMPIALAISET.....82

LEIRIOLYMPIALAISLAJIT.....82

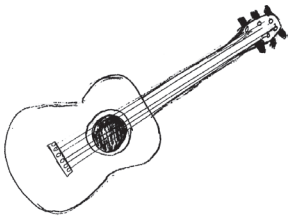
KUVAUKSET LEIRIOLYMPIALAISISTA.....83

JÄLKIPYYKKI.....91

LEIKIN VETÄMINEN

Muistatkos mitä kaikkea olet isoskoulutuksessa oppinut leikin vetämisestä? Ryhmän hiljentäminen, selkeys, yksi selittää… mitä näitä nyt oli. Tässä sinulle vielä muutama vinkki, jolla voit tarjota leiriläisillesi parhaan mahdollisen leikkikokemuksen.

Tehkää isosten kesken selkeä iltaohjelman kaava, josta kaikki ovat yhdessä sopineet ja ainakin yksi on kirjoittanut sen paperille ylös. Sovittujen leikkien lisäksi varatkaa ainakin yksi takataskuleikki ja -laulu, jotta jos iltaohjelma on jäämässä todella lyhyeksi, voitte vetää vielä hallitusti jonkun leikin. Se ei kuitenkaan haittaa, jos iltaohjelma kestää vaikka 50 minuuttia 60 minuutin sijaan. Leiriläiset kaipaavat vapaa-aikaakin. Iltaohjelmasta kannattaa tehdä minuuttiaikataulu. Laulu kestää yleensä noin 3-5 minuuttia ja leikkiin selityksineen kuluu yleensä noin 10-15 minuuttia. Seuraavassa osiossa on esimerkki hyvästä ensimmäisen illan iltaohjelmasta, mutta perus kaava menee jotakuinkin näin:

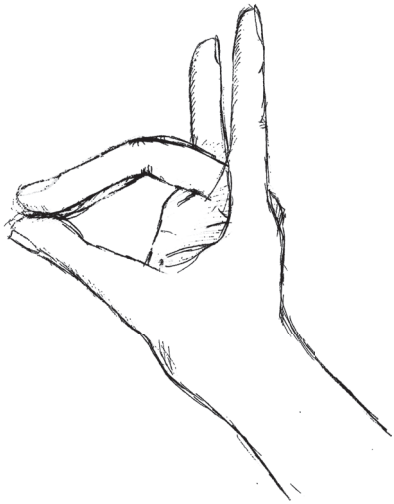


1. Henkeä nostattava, iloinen **laulu**
2. Perus **leikki** (ei vielä riehumista)
3. Reipastempoinen **laulu**
4. Iltaohjelma kliimaksi, hauska ja reipas **leikki**
5. **(Sketsi)**
6. Jo hieman rauhoittumisen suuntaan osoittava **laulu/toivelaulu** (myöhempinä iltoina)
7. Rauhallinen **leikki**
8. Rauhallinen **laulu**

Harjoitelkaa leikit etukäteen, sopikaa selkeästi kuka vetää minkäkin leikin. Valitkaa iltaohjelmalle juontaja, joka pitää aikataulusta huolen ja kertoo leikin vetäjät ja laulut. Ennen leikin selitystä vaatikaa ryhmältä hiljaisuutta, mölyn päälle huutaminen ei auta. Leikkiä selittäessä yksi ihminen puhuu, muut eivät keskeytä. Jos muut isoset huomaavat jotain puutoksia leikin sääntöjen selityksessä, he esittävät ne kysymysmuodossa leikin selityksen jälkeen. Leikin selittäjän täytyy myös muistaa antaa leiriläisille mahdollisuus kysymyksiin selityksen jälkeen. Iltaohjelmassa täytyy aina pitää kiinni aikataulusta ja leikki kannattaa lopettaa silloin kun se on vielä hauskaa. Jokainen iltaohjelma ei tarvitse sketsejä, mutta hyvin vedettynä ne nostattavat kyllä tunnelmaa.

Oikean leikin valinta on aina vaikeinta. Kaikki ei vain onnistu kaikilla ryhmillä. Hyvien ryhmien kanssa voi tehdä melkein mitä vain, mutta vaikeiden ryhmien kanssa leikeistä kannattaa aina keskustella vetäjien kanssa. Nolaaminen ei ole koskaan hauskaa, eikä ketään tietenkään pakoteta tekemään mitään, mitä hän ei halua tehdä. Se että joku on ollut hauskaa omalla riparilla, ei tarkoita että se oli hauskaa uudestaan. Jokainen ryhmä on yksilöllinen ja leikit pitää suunnitella sen mukaan.

Isosten kannattaa myös oikeasti miettiä, minkä iltaohjelma he haluavat olevan ”leirin paras”. Monesti on hyviä leikkejä, joita ei haluta leikkiä vielä koska ne halutaan säästää siihen spektaakkelimaiseen viimeiseen iltaohjelmaan. Pitää kuitenkin varoa, että yhdelle iltaohjelmalle ei varata liikaa painetta. Kaikki leikit eivät kuitenkaan voi olla parhaita ja usein yhteen iltaohjelmaan riittää yksi tajunnanräjäyttävä leikki. Tavoitteena oikeastaan voisi olla se, että tehdään jokaisesta iltaohjelmasta leirin paras!



Ensimmäisen illan iltaohjelma

Tässä esimerkki siitä, millainen voisi olla ensimmäisen illan iltaohjelma. Leikeille on annettu pari vaihtoehtoa, sillä jotain on voitu leikkiä jo ennakkotapaamisissa. Kaikkien leikkien ohjeet löytyvät tästä kirjasta ja ne ovat hyvin yksinkertaisia. Leikeissä on painotettu tutustumiseen. mutta jokaisen leikin ei kuitenkaan tarvitse olla tutustumista.

Laulut numeroineen löytyvät vuoden 2015 Nuoren Seurakunnan Veisukirjasta. Ensimmäisenä iltana sketsien vetäminen voi olla hieman haastavaa, sillä niiden harjoittelulle ei ole aikaa. Ennen mitään leikkiä, kannattaa tehdä ihan perus nimikierros tai nimikierros maustettuna jollain hauskalla.

1. Henkeä nostattava laulu: **12 Tilkkutäkki** (5 min)

2. **Nimikierros** / **nimikierros jännillä jutuilla** (5 min)

3. Leikki: **Hedelmäsalaatti** / **Olenko ainoa?** (10 min)

4. Reipas laulu: **32 Kahden maan kansalainen** (5 min)

5. Leikki: **Tyynyralli** / **Lännen nopein** / **Läpsy** (15 min)

6. Jo hieman rauhallisempi laulu: **2 Sama taivas, sama maa** (5 min)

7. Leikki: **Nimien vaihto** / **Petran numeroleikki** / **Hampaattomat eläimet** (10 min)

8. Rauhallinen laulu: **126 Olet valveilla** (5 min)

LISTA LEIKEISTÄ

(L) leikin yhteydessä tarkoittaa laululeikkiä.
Leikit kategorioittain listoina aakkosjärjestyksessä:

TUTUSTUMISLEIKIT

Eläinleikki
Hedelmäsalaatti/Suuri tuuli puhaltaa
Jonojen muodostus
Kamat lattialla
Kuka kolkuttaa?
Lännen nopein
Läpsy
Moottoribanaani
Nimien vaihto
Nimikidutus
Nimikierros jännillä jutuilla
Nimilakana
Noita Pompelipossa
Olenko ainoa?
Petran numeroleikki
Ryhmien muodostus
Rytminimi/Käkkärämänty
Vatsalihaspiiri
Vessapaperihuijaus

SISÄLEIKIT LEIRIN ALKUPUOLELLE:

Ameeba
BINGO (L)
Burt
Bussi tulee
Hampaattomat eläimet
Hirsilaulu (L)
Huojuntaleikki
Hymyn heitto
Ihmismuistipeli
Junalla on hauska matkustaa (L)
Karjatarha
Ketjuloru
Läpsy/Lahnaläpsy

Mafiooso
Mainosleikki
Majakka ja karit
Maksa ja Perna (L)
Meksikolainen jalkaleikki
Metro
Metsämökki (L)
Mopolla mennään (L)
NAPS
Ninja
Pieni undulaatti (L)
Pikku kani Kalle (L)
Pingviinileikki (L)
Pyykkipojan ryöstö
Ravit/Laukkakilpailu
Rikkinäinen puhelin
Sain elämältä (L)
Shwish-Boing-Pox
Silmämurhaaja
Sähkötysmurhaaja/Käsimurhaaja
Tuolipoliisi
Tyynyralli
Varvashippa piirissä
Vauvahai (L)
Vettä kengässä
Who is the king of the jungle? (L)
Zip-Zap-Zop
Ö-leikki

SISÄLEIKIT LEIRIN LOPPUPUOLELLE:

Ankkapaini
Boyfriend (Jeesus, kaste, Betlehemiin, Superman)
Eukon ryöstö
Funky Chicken
Hago
Happy lama (L)
Hattu laulaa
Huutomuuri
ISTON hedelmäkori
Jatkotarina

Jähmy
Kakka kurkkaa nurkan takaa
Kana ja tiput
Keijut ja limat
Kuka minä olen?
Kurkkumuuli
Lapputarina
Latokuivaaja
Luola
Mahautuminen/Kalan ruoto
Minä olen puu
Muumilimu ja jaffa (L)
Norjalainen jalkaleikki
Peel Banana (L)
Pieni lohikäärme (L)
Piipponen
Pikku mötty (L)
Pimpeli pompeli pokkani pitää
Rikkinäinen leivänpaahdin/Kissa pesukoneessa
Ruotsalainen piilos ja fikkaripiilos
Siis mitä sä oikeen teet?
Solmu
Solu
Suohonlaulanta
Suopursu
Susi ja Lampaat
Sylileikki korttipakan kanssa
Tipoteeraus
Veriperuna
Vintti-Kellari-Kaivo

ULKOLEIKIT:

Arabikylä
Chiquita
Eestiläinen pihaleikki
Harry Potter ja sieppi
Hipat
Hip Hop
Kahden tulen välissä
Kaikki polttaa, kaikki palaa

Kirkonrotta
Kissa ja hiiri
Kuka pelkää mustekalaa
Lipunryöstö
Maa
Maa-meri-laiva
Mummo, susi, metsästäjä
Oltaisko kaikki..?
Peili
Poliisi ja rosvo
Polttopallo
Savolainen pesis
Susi ja lampaat (ja kivet)
Tervapata
Tiput, pesät ja hurrikaani
Viimeinen pari uunista ulos
Väri

KUVAUKSET LEIKEISTÄ

TUTUSTUMISLEIKIT:

ELÄINLEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-20
Mihin sopii: Kun nimiä on jo vähän opittu. Toinen tai kolmas päivä.

Kaikki leikkijät taputtavat tasaista tahtia vuoroin käsiinsä ja vuoroin reisiinsä. Ensimmäinen leikkijä (nimeltään esim Anni) aloittaa sanomalla oman nimensä ja sitten kaverin nimen: “Anni, Anni, Petra, Petra” jolloin vuoro siirtyy Petralle, joka taas vuorostaan sanoo “Petra, Petra, Ilari, Ilari” ja niin edelleen. Väleihin ei saa jäädä tyhjiä taputuksia. Jos kuitenkin vuoron saanut leikkijä jäätyy tai sanoo jonkun nimen jota piirissä ei ole, hän menettää oman nimensä ja hänestä tulee eläin, jonka muut leikkijät päättävät. Esimerkiksi jos edellisen tilanteen Ilari jäätyy, muut leikkijät voivat päättää että hänestä tulee vompatti. Tällöin myös kaikki jotka tästä lähtien sanovat Ilari, menettävät nimensä ja muuttuvat eläimiksi, koska leikissä ei ole Ilaria vaan vompatti. Jos tekee virheen toisen kerran menettää myös eläimensä ja muuttuu ääneksi jota eläin pitää. Esim vompatista voi tulla “Mums mums”. Jos tekee kolmannen kerran virheen lisätään eläimen ääntelyyn joku liike, jolloin kun haluaa sanoa sen äänen lopettaa taputuksen ja tekee sen sijaan liikkeen. Leikki päättyy kun kaikki ovat vain ääntelevia hupsuja.

HEDELMÄSALAATTI/SUURI TUULI PUHALTAA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin ennakkotapaamiset, ensimmäiset iltaohjelmat

Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä niin, että jokaisella on selvästi tuolilla, tyynyllä tai vaikka laulukirjalla merkitty paikka. Yksi leikkijä jää ilman paikkaa piirin keskelle. Piirin keskellä oleva ensin esittelee itsensä ja sitten sanoo jonkun asian itsestään, esim. “Minä olen Sini ja pidän pandakarhuista.” Tällöin kaikki joihin keskellä olleen asia pätee joutuvat vaihtamaan paikkaa ja keskellä ollut yrittää saada itselleen paikan piiristä. Viereiseen paikkaan ei saa mennä. Jos paikat on laskettu oikein keskelle pitäisi aina jäädä yksi leikkijä. Leikki kannattaa lopettaa silloin kun se vielä on hauskaa, mutta niin että suurin osa pääsisi sanomaan jotain keskelle piiriä.

JONOJEN MUODOSTUS

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vaikka jo ensimmäisen tai toisen illan iltaohjelma. Myöhemminkin ihan mukava.

Leikkijät jaetaan n. 5 hengen ryhmiin (isosryhmät käyvät) ja pyydetään muodostamaan jonoja eri kriteeteillä. Leikkiä voi myös leikkiä koko ryhmällä, mutta se on paljon hitaampaa. Hyviä jononmuodostuksen kriteerejä ovat mm. pituus, syntymäaika, hiusten pituus, peukaloiden leveys, kengänkoko, sisarusten määrä jne. Aina pitää muistaa määritellä täytyykö suurimman olla edessä vai takana.

KAMAT LATTIALLA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ensimmäiset päivät, tutustuminen myös pelkän isosryhmän kesken.

Kaikkia leikkijöitä ohjeistetaan ripeästi hakemaan omasta huoneestaan jokin itseään kuvaava tai itselle tärkeä esine. Kaikki tavarat tuodaan keskelle salia sen suuremmin vakoilematta kenen esine mikäkin on. Vuorollaan jokainen leikkijä ottaa lattialta yhden esineen, joka ei ole oma, ja kuvailee millaisen ihmisen kyseinen esine voisi olla. Tämän jälkeen esineen oikea omistaja paljastaa itsensä ja kertoo todellisen syyn miksi valitsi juuri kyseisen esineen.

KUKA KOLKUTTAA?

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Toka-kolmas ilta. Kun jo vähän tunnetaan porukkaa.

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan. Yhden leikkijän silmät sidotaan ja hän menee piirin keskelle. Vuorotellen joku piiristä kävelee keskellä olijan taakse, koputtaa häntä olalle ja kuiskaa hänelle “Kuka kolkuttaa?” ja keskellä olija yrittää arvata kuka hänen olkaansa on koputtanut. Jos keskellä ollut arvaa väärin, palaa kolkuttaja takaisin piiriin ja joku muu tulee kolkuttamaan. Jos keskellä olija arvaa oikein, joutuu kolkuttaja ottamaan hänen paikkansa keskellä. Jos ryhmä tuntee toisiaan jo paremmin, voi kolkuttaja yrittää tahallaan muuttaa ääntään, jotta olisi enemmän haastetta.

LÄNNEN NOPEIN

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin ennakkotapaamiset, leirien ekat päivät

Leikkijät seisovat piirissä ja yksi menee piirin keskelle. Keskellä oleva osoittaa jotakuta piirissä olevaa ja sanoo hänen nimensä. Se, jonka nimi on sanottu kyykistyy ja hänen vieressään olevat yrittävät sanoa toistensa nimet mahdollisiman nopeasti samalla toisiaan osoittaen. Hitaampi joutuu piirin keskelle ja aiemmin keskellä ollut saa hänen paikkansa. Keskelle joutuu myös jos jäätyy silloin kun keskellä oleva osoittaa. Leikki toimii isollakin porukalla, mutta voi olla nopeatempoisempaa ja hauskempaa jos ison ripariryhmän jakaa kahteen piiriin.

LÄPSY

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ensimmäinen tai toinen päivä
Tarvitaan: rullalle kääritty lehti/paperi tms.

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskellä on yksi henkilö paperirullan kanssa. Leikin aloittaa joku piirissä olevista sanomalla jonkun toisen leikkijän nimen, vaikkapa “Laura”. Keskellä olijan tehtävänä on koskettaa paperirullalla Lauraa esim. polveen tai olkavarteen ennen kuin Laura ehtii sanoa jonkun seuraavan leikkijän nimen jne. Jos keskellä olija ehtii koskettaa ennen seuraavan nimen sanomista, vuorossa ollut leikkijä siirtyy piiristä keskellä olijaksi.

MOOTTORIBANAANI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäiset päivät

Kaikki leikkijät taputtavat tasaista rytmiä vuoroin käsiinsä ja vuoroin reisiinsä. Leikin loru menee seuraavalla tavalla:

Kaikki: Kuka pölli kaikki meidän moottoribanaanit?
leikin vetäjä: Paul
Kaikki: Paul pölli kaikki meidän moottoribanaanit!
Paul: Mitä, minä?

Kaikki: Niin, sinä!
Paul: Mutta minulla on alibi.
Kaikki: No kukas ne sitten pihisti?
Paul: Juho!
Kaikki: Juho pölli meidän kaikki moottoribanaanit!
Juho: Mitä, minä….

Leikkijöitä ohjeistetaan sanomaan sellaisen nimi, jota ei ole vielä sanottu. Sitten kun kaikkien nimet on kertaalleen sanottu, joku isosista voi lopettaa leikin sanomalla: “Mutta minulla on motiivi!” sen sijaan että sanoisi että “Mutta minulla on alibi.”

NIMIEN VAIHTO

Leikkijöiden määrä: 15-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäiset iltaohjelmat. Ei kauhean hyvä leikki nimien oppimiseen, mutta saa jonkun kuvan siitä millaisia nimiä ryhmässä on.

Kaikki leikkijät kuljeskelevat salissa ympäriinsä ja kättelevät toisiaan aina kun sattuvat kohdakkain. Kätellessä leikkijät esittelevät itsensä, mutta vaihtavat nimensä päittäin. Leikistä pääsee pois kun saa takaisin omat nimensä. Leikki saattaa ensimmäiseksi nimileikiksi olla melko hämmentävä ja sen tarkoituksena onkin vain tutustuttaa siihen, millaisia nimiä ryhmässä ylipäätään on.

NIMIKIDUTUS

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäinen päivä
Muuta huomioitavaa: todella pitkä leikki, ei kannata ottaa iltaohjelmaan jos ei ole pakko

Leikkijät istuvat piirissä ja se joka aloittaa sanoo oman nimensä. Aloittajan vieressä istunut sanoo ensimmäisen nimen ja sitten oman nimensä. Kolmas sanoo kahden ensimmäisen nimen ja sitten omansa. Näin jatketaan kunnes piirin viimeinen luettelee kaikkien muiden piirissä olevien nimet. Erittäin tehokas leikki nimien oppimiseen!

NIMIKIERROS JÄNNILLÄ JUTUILLA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin ennakkotapaamiset, leirin ensimmäiset päivät

Tavallisia nimikierroksia voi elävöittää lisäämällä oman nimen perään joku samalla alkukirjaimella alkava asia ja mahdollisesti myös itselle luonteva liike. Hyväksi todettuja asioita ovat mm. eläimet, ruoat, karamellit, juomat jne.

NIMILAKANA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin toinen tai kolmas iltaohjelma

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Toiset ohjataan istumaan tiiviiseen ryhmään toiselle puolelle salia ja toiset toiselle puolelle salia. Rymien välissä pidetään lakanaa ja yksi kerrallaan kummastakin ryhmästä yksi leikkijä asettuu selvästi lakanan eteen istumaan. Lakana lasketaan ja vastakkaisten puolien leikkijät yrittävät sanoa toistensa nimet mahdollisimman nopeasti. Vain lakanan eteen tulleet leikkijät saavat sanoa nimiä, muut eivät saa auttaa. Hitaammin nimen sanonut vaihtaa puolta voittajan ryhmään.

NOITA POMPELIPOSSA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin toinen tai kolmas iltaohjelma

Leikkijät kuljeskelevat satunnaisesti ympäriinsä salissa. Leikin vetäjä huutaa “Noita Pompelipossa tulee” jolloin kaikki kyykistyvät pieniksi sykeröiksi ja sulkevat silmänsä. Leikin vetäjä käy peittämässä yhden leikkijöistä lakanalla ja huutaa “Noita Pompelipossa menee” jolloin kaikki muut paitsi lakanan alla oleva avaavat silmänsä ja nousevat. Leikkijöiden tehtävä on katsella ympärilleen ja päätellä kuka lakanan alla on. Ensimmäisenä arvannut saa olla seuraava noita Pompelipossa.

OLENKO AINOA?

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäiset päivät

Leikin kierros aloitetaan siitä että kaikki nousevat ylös. Sitten jokainen leikkijä vuorollaan kertoo itsestään asioita joiden uskoo olevan ainutlaatuisia. Esim "Olenko ainoa joka on hypännyt benji-hypyn?" Tällöin kaikki jotka eivät ole hypänneet benji-hyppyä istuvat alas ja ne jotka ovat jäävät seisomaan. Vuorossa oleva leikkijä kertoo asioita niin kauan kunnes on ainoa joka seisoo. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle leikkijälle ja kaikki nousevat taas ylös.

PETRAN NUMEROLEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Riparin ekoihin iltoihin tai myöhemminkin leikittäväksi. Vaatii keskittymistä, joten hyvä myös rauhoittumislekiksi

Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä. Leikkijät sanovat myötäpäivän kiertäen vuorotellen numeroita järjestyksissä, mutta niin, että joka kolmas numero onkin leikkijän oma nimi. Esimerkiksi näin: 1, 2, Lassi, 4, 5, Kaisa, 7, 8, Tuomas… Jos sanoo väärän numeron tai ei muista sanoa nimeään oikeassa kohdassa, niin putoaa leikistä. Leikkiä voi leikkiä myös kahdessa piirissä niin, että kun putoaa toisessa piirissä, siirtyy toiseen. Aluksi kannattaa ottaa muutama harjoituskierros. Leikki kannattaa lopettaa kun leikkijöitä on jäljellä enää muutama.

RYHMIEN MUODOSTUS

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäiset päivät

Leikkijät kuljeskelevat satunnaisesti ympäriinsä salissa. Leikin vetäjä huutaa jonkun luvun, esim 3, jolloin leikkijöiden pitää muodostaa kolmen hengen ryhmät. Jos leikkijät eivät mene tasan ohjataan ylimääräiset joko omaksi pienemmäksi ryhmäkseen tai ylimääräisiksi muihin ryhmiin. Tämän jälkeen leikin vetäjä pyytää kaikkia kertomaan omille ryhmäläisilleen jonkun asian itsestään. Esim. lempiruoka, missä koulussa on, paras muisto viime vuodelta, toinen nimi, sisarusten määrä, onko lemmikkejä ja mitä jne.. Kun puheensorina on hiljentynyt jatkavat leikkijät taas kuljeskelua salissa ja huudetaan joku toinen luku ja ryhmät muodostetaan

uudestaan. Erityisesti lastenleireillä tämä on hyvä tapa muodostaa myös isosryhmät.

RYTMINIMI JA KÄKKÄRÄMÄNTY

Leikkijoiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin ennakkotapaamiset, leirien ekat päivät

Rytminimessa kaikki leikkijät istuvat tai seisovat piirissä ja taputtavat tasaista tahtia vuoroin käsiään ja vuoroin reisiään. Vuorossa olevan leikkijän pitää sanoa rytmin tahdissa ensin oma nimensä ja sitten seuraavan vapaasti valittavan ihmisen nimi. Esim. Saku sanoo “Saku, Artturi” Artturi sanoo “Artturi, Sami” ja niin edelleen. Leikistä tekee vaikean se, että rytmissä pitää pysyä. Jos putoaa rytmistä, putoaa pois. Käkkärämänty on muuten samanlainen leikki, mutta Artturi niminen leikkijä sanoo “Käkkärämänty, Artturi, Sami” osoittaen oman nimensä kohdalla oikealla peukalolla oikean olkansa yli ja seuraavan nimen kohdalla vasemmalla peukalollaan vasemman olan yli. Muut leikkijät pitävät taputusrytmin koko ajan tasaisena.

VATSALIHASPIIRI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Leirin ensimmäiset päivät

Vatsalihaspiiri on sadistinen leikki varsinkin jos leikkijöitä on paljon. Kaikki tekevät piirissä samaan aikaan vatsalihasliikkeitä ja sanovat vuorotellen nimensä. Nimi sanotaan vatsalihasliikkeen yläasennossa ja seuraavaan liikkeen aikana kaikki sanovat “Hei (sanottu nimi)” ja seuraavalla vatsalihasliikkellä taas seuraava leikkijä sanoo oman nimensä ja niin edelleen.

VESSAPAPERIHUIJAUS

Leikkijöiden määrä: 5-30
Mihin sopii: Leirin alkupään iltaohjelmat

Vessapaperihuijauksessa joku leirin vetäjistä tulee kesken ohjelman saliin muutaman vessapaperirullan kanssa ja ilmoittaa että ne ovat viimeiset koko leirikeskuksessa ja lisää saadaan vasta parin päivän päästä. Jokaista leikkijää pyydetään ottamaan sen verran paperia että pärjää niillä siihen asti että paperia

tulee. Kun kaikki ovat ottaneet paperit, paljastetaan että kyseessä oli huijaus ja että vessapaperia on yllin kyllin. Jokaisen pitää kuitenkin vuorollaan kertoa yksi asia itsestään jokaista ottamaansa vessapaperinpalaa kohden. Eli esim. jos on ottanut 10 palaa paperia, pitää kertoa itsestään 10 asiaa.

SISÄLEIKIT LEIRIN ALKUPUOLELLA:

AMEEBA

Leikkijöiden määrä: 10-40
Mihin sopii: Ihan kaikkialle, perinteinen leikki ekoihin tapaamisiin
Leikki tunnetaan myös nimellä **Evoluutio** ja siitä on monia erilaisia variaatioita. Tässä niistä yksi.

Leikissä on tarkoitus kulkea evoluution polku läpi ameebasta ihmiseen asti. Väliaskeleita ovat torakka, jänis ja gorilla. Kullakin eläimellä on oma eleensä ja ääntelytapansa:

-ameeba: sammakkouinti, “ameeba, ameeba”
-torakka: sormilla tuntosarvet, “tsirp tsirp”
-jänis: käsistä heiluvat korvat, “fläpeti fläp”
-gorilla: takoo käsillä rintaa, “ugh ugh”

Pelin aluksi kaikki ovat ameeboja ja vaeltelevat ympäri leikkimisaluetta hokien “ameeba, ameeba” ja tehden sammakkouintiliikettä. Kahden ameeban kohdatessa ameebat pelaavat kivi-sakset-paperia, kunnes toinen voittaa. Voittaja pääsee eteenpäin evoluution polulla ja muuttuu torakaksi. Häviäjä jää ameebaksi.
Leikki jatkuu vastaavalla tavalla eteenpäin: torakoiden kohdatessa pelataan kivi-sakset-paperi ja voittaja kehittyy jänikseksi, häviäjä taas putoaa evoluutiossa askeleen taaksepäin, eli hänestä tulee ameeba. Leikki jatkuu samalla tavalla: jäniksestä kehitytään gorillaksi ja gorillasta ihmiseksi. Hävitessä pudotaan aina yksi askel alaspäin (lukuun ottamatta ameebaa) Ihminen on evoluution huipulla ja voi poistua pelistä. Näin pelaajien joukko pikku hiljaa harvenee. Leikki kannattaa yleensä päättää, kun ihmisiä on pelissä enää vähän..

Muita versioita:
Rippileiri (ei välttämättä sovi kuitenkaan riparille)
-riparilainen jurottaa ja kyselee “milloin saa ruokaa, koska on vapaa-aikaa”

-isonen pompahtelee pirteänä ja huutelee “nyt leikitään!”
-leiriavustaja viekkaana tai sormea heristäen “mä tiedän mitä sä teit viime yönä”
-nuorisotyöohjaaja esim. “pulla päivässä pitää pullan mielessä”, “nyt oppitunnille”
-pappi voi tehdä ristinmerkin ja vaikkapa huudahtaa “halleluja!” ja poistua pelistä

BINGO (L)

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vaatii keskitason läheisyyttä, joten ei ole paras leikki ekoihin iltaohjelmiin.

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Leikkijät muodostavat kaksi sisäkkäistä piiriä. Ulkopiirissä kävellään vastapäivään ja sisäpiirissä myötäpäivään. Leikkijät alkavat kävellä omissa piireissään ympyrää ja kaikki laulavat:

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla (taputus)
Iso musta kissa istui ikkunalaudalla (taputus)
Iso musta kissa istui ikkunalaudalla (taputus) ja Bingo oli sen nimi.
B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O ja Bingo oli sen nimi.

Tämän jälkeen kaikki leikkijät pysähtyvät ja kaikki lausuvat yhteen ääneen B-I-N-G-O ja jokaisen kirjaimen kohdalla ulkopiirin ja sisäpiirin leikkijät kättelevät toisiaan niin että jokaisella kirjaimella kätellään aina uutta ihmistä. Sitten taas lähdetään kävelemään ja lauletaan laulu. Seuraavalla kierroksella B, I, N, ja G kätellään, mutta O:n kohdalla halataan. Leikki jatkuu niin, että jokaisen laulukerran jälkeen halataan yhdellä kirjaimella lisää. Viimeisellä kierroksella halataan kaikilla kirjaimilla.

BURT

Leikkijöiden määrä: 10-40
Mihin sopii: Hyvä leikki rauhoittumiseen iltaohjelmien loppupuolella

Leikkijät menevät piiriin, sulkevat silmänsä ja painavat päänsä alas. Leikin vetäjä liikkuu piirin ulkopuolella ja valitsee yhden leikkijöistä Burtiksi piirtämällä rastin hänen selkäänsä. Kun Burt on valittu kaikki lähtevät kävelemään ympäriinsä salissa. Kun kohtaa toisen ihmisen, häntä kätellään ja sanotaan hänelle oma nimi. Burt on kuitenkin mykkä, eikä sano kenellekään mitään ja kun leikkijä kohtaa Burtin, leikkijästäkin tulee mykkä Burt. Lopulta siis kukaan ei kätellessään enää sano omaa nimeään, vaan kaikki kuljeskelevat hiljaa.

BUSSI TULEE

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Hyvä rauhoittumisleikki

Leikkijät seisovat piirissä ja painavat päänsä alas. Jokainen leikkijä valitsee piiristä jonkun, jonka jalkoja tuijottaa. Leikin ohjaaja huutaa “Bussi tulee” jolloin kaikki nostavat katseensa sen henkilön kasvoihin, jonka jalkoja on tuijottanut. Jos henkilö jota katsot katsoo myös sinua, putoatte pelistä pois pelosta huudahtaen. Muulloin leikissä vallitsee täysi hiljaisuus. Kierroksia otetaan niin monta että mukana on enää yksi tai kaksi leikkijää.

HAMPAATTOMAT ELÄIMET

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Mihin vain

Leikkijät istuvat tai seisovat yhdessä piirissä, tai jos ryhmä on iso, se voidaan jakaa kahteen piiriin. Missään vaiheessa leikkiä kenenkään hampaat eivät saa näkyä. Leikin aloittaja sanoo vieressään istuvalle jonkun eläimen niin että hänen hampaansa eivät näy. Vieressä istuva sanoo saman eläimen seuraavalle henkilölle ja niin edelleen. Jos haluaa vaihtaa eläintä, silloin vaihtaa myös suuntaa. Jos ei saa selvää, mitä toinen sanoo voi kysyä “Anteeksi kuinka?”. Tarkoitus on saada toinen nauramaan ja näyttämään hampaansa. Leikistä putoaa pois jos hampaat missään vaiheessa näkyvät. Leikissä siis saa nauraa ja tyrskiä, kunhan hampaat eivät näy. Suutaan ei myöskään saa peittää kädellään tai millään muulla.

HIRSILAULU (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Sopii: Ajan tappamiseen, lastenleireille

Laulu ja liikkeet (sulkeissa):

::Tien laidas oli mökki:: (piirretään sormilla mökki ilmaan aina kun sanotaan mökki)
Tien laidas oli hirsimökki, humppa humppa hei (heilutellaan käsiä sivuilla, aina sama)
::Ja mökis oli ukko:: (tehdään pieni kumarrus aina kun sanotaan ukko)
Ja mökis oli hirsiukko, humppa humppa hei

::Ja ukol oli akka:: (niiataan aina kun sanotaan akka)
Ja ukol oli hirsiakka, humppa humppa hei
::Ja akal oli poika:: (näytetään hauislihasta)
Ja akal oli hirsipoika, humppa humppa he
::Ja pojal oli auto:: (pidetään kiinni kuvitteellisesta ratista ja käännellään sitä)
Ja pojal oli hirsiauto, humppa humppa hei
::Ja autos oli aksel:: (suoristetaan käsiä vuorotellen eteenpäin)
Ja autos oli hirsiaksel, humppa humppa hei
::Ja akselis oli mato:: (koukistellaan pysyssä olevaa etusormea kuin se olisi mato)
Ja akselis oli hirsimato, humppa humppa hei
::Ja madol oli silmä:: (osoitetaan omaa silmää)
Ja madol oli hirsisilmä, humppa humppa hei
::Ja silmäs oli ripsi:: (avataan kämmenet ja sormet nyrkistä haralleen pään vierillä)
Ja silmäs oli hirsiripsi, humppa humppa hei
::Ja ripsi putos maahan::(käytetään toinen käsi maassa, kuin se putoaisi)
Ja hirsiripsi putos maahan, humppa humppa hei
::Ja nyt tää laulu loppu:: (lyödään käsiä yhteen kuin puisteltaisiin niistä likaa)
Ja nyt tää hirsilaulu loppu, humppa humppa hei

HUOJUNTALEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Iltaohjelman vikaksi leikiksi rauhoittumiseen.

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan. Jokaiselle leikkijälle valitaan pari piirin toiselta puolelta niin, että pareista muodostuu ketju (tähän tarvitaan kuva!). Leikkijän tehtävänä on matkia parinsa kaikkia liikkeitä. Jokaisen tavoitteena on kuitenkin pysyä itse mahdollisimman paikallaan, mutta toisen liikkeet on pakko matkia. Lopulta piiri todennäköisesti huojuu ja heiluu, koska harva osaa pysyä täysin paikoillaan.

HYMYN HEITTO

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Rauhoittumisleikiksi, melkein mihin vain.

Leikkijät istuvat tai seisovat ringissä ja kaikilla on naamallaan neutraali ilma, eli hymy eikä irvistys. Yksi leikkijä aloittaa hymyilemällä leveästi. Sitten hän “riisuu” hymyn naamaltaan ja heittää sen jollenkin muulle ringissä ja sanoo sen nimen jolle hymy heitetään. Kukaan muu ei saa hymyillä tai nauraa. Jos hymyilee tai nauraa

väärässä kohdassa putoaa pois.

IHMISMUISTIPELI

Leikkijöiden määrä: 20-30
Mihin sopii: Melkein mihin vain, ei ehkä ihan ekaan iltaan

Tämän leikin ideana on pelata perinteistä muistipeliä niin että leikkijät ovat muistipelin kortit. Leikkijöistä valitaan kaksi vapaaehtoista, muistipelin pelaajat,, jotka siirtyvät hetkeksi odottamaan salin ulkopuolelle. Loput leikkijät valitsevat itselleen parit (ei kannata ottaa parasta kaveria). Jokainen pari sopii itselleen äänen tai liikkeen, joka “kortista” paljastuu. Kaikki äänet/liikkeet kannattaa käydä läpi, ettei kahdella parilla ole liian samanlaista ääntä. Tämän jälkeen muistipelin kortit menevät salin lattialle istumaan täysin satunnaiseen järjestykseen. Kaksi vapaaehtoista kutsutaan takaisin sisään ja peli alkaa. “Kortti” avataan koskettamalla häntä olkapäälle. Vapaaehtoiset avaavat vuorotellen jokaisella vuorolla kaksi korttia, ja jos löytää parin, saa toisen vuoron heti perään. Voittaja on se joka on pelin lopuksi löytänyt eniten pareja.

JUNALLA ON HAUSKA MATKUSTAA (L)

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Mihin vain. Lapset saattavat innostua enemmän kuin riparilaiset.

Junalla on hauska matkustaa on laululeikki joka etenee Leipuri hiivan sävelellä seuraavasti:

Työnnän lipun koneeseen, (työnnetään kuvitteellinen lippu kuvitteelliseen koneeseen)
vedän valmiin takaisin. (otetaan lippu takaisin)
Näin liukuportaat hiljaa etenee. (tehdään käsillä liukuportaat)
Nyt on jo kiire, (liikutetaan käsiä sivuilla niin kuin juostaisiin)
kun juna pian lähtee (katsellaan kiivaasti ympärille)
ja kiire kaikki raiteet kätkee. (heilutetaan käsiä edestakaisin vaakatasossa itsensä edessä)
Näin junalla on hauska matkustaa. (pyöritellään peukaloita)

Junalla voi matkustaa Venäjälle, missä kaikki on suurta, Saksaan, missä kaikki on sotilaallista, Ranskaan missä kaikki on siroa ja tehdään pikkurillit pystyssä ja lopuk-

si Ruotsiin, missä kaikki liikkeet tehdään väärässä järjestyksessä.

KARJATARHA

Leikkijöiden määrä: 15-30
Sopii: Hyvä lastenleireille. Ripareillekin hauska tapa jakaa iso porukka pieniin ryhmiin esim. jotain toista leikkiä varten.

Jokaiselle leikkijälle jaetaan ennen aloitusta lappu jossa on joku eläin. Porukan koosta riippuen 3-6 eläintä on hyvä määrä. Vetäjä voi myös kuiskata eläimet leikkijöille, mutta silloin täytyy olla hyvä muisti, että jokaista eläintä tulee saman verran. Kun jokainen on saanut eläimen ja leikin vetäjä antaa luvan, leikkijöiden tehtävänä on liikkua ja äännellä kuten hänelle osoitettu eläin. Samanlaiset eläimet yrittävät etsiä lajitoverinsa sekalaisesta karjatarhasta. Eläimen ni eä ei saa sanoa, eikä muutenkaan saa puhua. Leikki loppuu kun kaikki ovat löytäneet oman ryhmänsä. Tämän jälkeen voidaan leikkiä jotain leikkiä, joka vaatii ryhmät, kuten suohonlaulantaa.

Hyviä perus eläimiä: lehmä, hevonen, possu, koira, kissa, kana, kukko...
Haasteellisempia, mutta hauskoja: kilpikonna, kultakala, käärme, hirvi...

KETJULORU

Leikkijäiden määrä: 5-30
Sopii: Melko neutraali leikki, sopii melkein mihin vaan. Iso porukka kannattaa jakaa kahtia.

Leikkijöiden tehtävänä on vuorotellen jatkaa “lorua” joka leikin vetäjä on aloittanut. Leikkijä ottaa aina edellisen lauseesta viimeisen sanan ja keksii siitä sopivan lauseen seuraavan esimerkin mukaan: “Olen jalkapalloilija ja etsin kenkääni”, “Olen kenkä ja etsin jalkaa”, “Olen jalka ja etsin sukkaa”, “Olen sukka ja etsin pyykinpesukonetta” ja niin edelleen. Samaa asiaa ei saa sanoa kahdesti. Jos joku jäätyy, eikä keksi tarpeeksi nopeasti järkevää lausetta, hän putoaa pelistä. Leikin vetäjä päättää mikä on tarpeeksi järkevä lause.

LAHNALÄPSY

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: mihin vaan, rauhoittava ja keskittymistä vaativa, pienille lapsille ehkä turhan hankala

Leikkijät muodostavat piirin istumalla polvillaan ja laittamalla molemmat kämmenet lattiaan eteensä. Tämän jälkeen jokainen leikkijä pujottaa oikean kätensä oikealla puolella olevan leikkijän vasemman käden alitse. Jokaisella leikkijällä tulisi nyt omien käsiensä välissä olla kummankin vierustoverin toinen käsi. Leikin ideana on nyt kuljettaa piirissä viestiä eteenpäin kädestä käteen läpsäyttämällä omalla vuorollaan kättä lattiaan. Aluksi kannattaa tehdä näin pari harjoittelukierrosta, jotta idea käy selväksi kaikille. Varsinaisessa leikissä voi vaihtaa viestin.

MAFIOOSO

Leikkijöiden määrä 8-15
Sopii: Ei iltaohjelmiin (paitsi jos porukan jakaa pienempiin ryhmiin, mutta siltikin vie aika suuren osan iltaohjelmasta). Vapaa-ajan viihdykkeeksi pienemmille porukoille. Kannattaa huomioida että leikki vaatii melko pitkän selityksen eikä siihen välttämättä pääse täysillä mukaan ensimmäisellä kierroksella.

Mafiooso on leikki, joka vaatii kertojan, joka tuntee leikin ja sen tarinan hyvin. Kaikille leikkijöille jaetaan leikin alussa roolit, joita ovat mafiooso (2 kpl), lääkäri, poliisi ja kyläläiset (kaikki loput leikkijät). Kukaan ei saa tietää toisensa roolia, sillä se veisi leikistä kaiken ilon. Roolit voi jakaa paperilapuilla tai leikin kertoja voi antaa roolit niin, että kaikilla on silmät kiinni (Kaikki seisovat piirissä kasvot piirin sisälle päin, silmät kiinni ja kertoja sanoo esim. “Nyt valitaan mafioosot” ja koskettaa kahta pelaajaa olkapäälle ja sen jälkeen “Nyt valitaan lääkäri” ja koskettaa yhtä pelaajaa jne.) Kun roolit on jaettu kannattaa vielä varmistaa, että kaikki tietävät keitä ovat.

Leikissä on kaksi vaihetta, yö ja päivä, jotka toistuvat kunnes joko mafioosot tai kyläläiset voittavat. Kertoja ohjeistaa pelaajia koko ajan. Leikki alkaa yöstä joten kaikki pelaajat sulkevat silmänsä.

Yön tapahtumat: Ensin kertoja ohjeistaa mafioosoja heräämään. tällöin kaksi mafioosoksi valittua avaavat silmänsä. Mafioosot osoittavat yhtä ihmistä piirissä (molemmat samaa ihmistä), jolloin tämä kuolee. Sen jälkeen mafioosot sulkevat taas silmänsä. Tämän jälkeen kertoja ohjeistaa lääkärin heräämään. Lääkäri osoit-

taa yhtä ihmistä (voi osoittaa myös itseään). Jos lääkärin osoittama ihminen sattuu olemaan se, jonka mafioosot tappoivat, hän pelastuu eikä kuolekaan. Tämän jälkeen lääkäri menee nukkumaan. Viimeisenä herää poliisi. Poliisi osoittaa mafioosoksi luulemaansa henkilöä, jolloin kertoja näyttää hänelle peukalolla onko kyseessä mafiooso (peukalo ylös) vai ei (peukalo alas). Sitten poliisi menee nukkumaan.

Tämä jälkeen koittaa aamu ja kaikki saavat avata silmänsä.

Päivän tapahtumat: Aamu alkaa sillä että kertoja kertoo mitä yöllä on tapahtunut, eli kuka on kuollut tai mahdollisesti kokenut ihmeellisen pelastumisen. Kertojan täytyy varoa ettei hän sanoillaan tai eleillään paljasta kenenkään roolia. Tämän jälkeen kuolleet poistuvat pelistä ja heidän roolinsa paljastetaan. Kuolleet eivät saa enää osallistua spekulointiin tai keskusteluun. Nyt on kyläläisten vuoro astua peliin (huom. myös mafioosot, poliisi ja lääkäri esittävät ihan tavallisia kyläläisiä, sillä omaa rooliaan ei kannata paljastaa). Kyläläiset voivat määrätä yhden pelaajan teloitettavaksi, mutta päätöksen täytyy olla enemmistön kannattama. Ketään ei kuitenkaan ole pakko tappaa. Tässä vaiheessa poliisilla on paljon valtaa, mutta hänen pitää myös varoa, sillä vain yksi mafiooso voidaan teloittaa yhdellä kierroksella. Jos poliisi paljastaa roolinsa heti, hänet todennäköisesti murhataan seuraavana yönä. Kun joku on määrätty kyläläisten päätöksestä teloitettavaksi, hänen roolinsa paljastetaan ja hän poistuu leikistä. Tämän jälkeen koittaa taas yö.

Kierroksia toistetaan, kunnes kaikki kyläläiset tai molemmat mafioosot on tapettu. Jos leikkijöitä on paljon kannattaa peliin lisätä muutama rooli, joista tässä on muutama esimerkki.

Kylähullu: Kylähullu herää yöllä mafioosojen jälkeen ja myös tappaa yhden ihmisen. Poliisi ei kuitenkaan voi selvittää kylähullua kertojalta yöllä. Jos poliisi osoittaa kylähullu, kertoja näyttää peukkua alas, sillä hän voi paljastaa vain mafioosot.

Esirukoilija: Esirukoilija herää vain ensimmäisenä yönä. Hän voi osoittaa yhtä (tai kahta, jos leikkijäitä on paljon) pelaajaa, joka rukouksen voimalla pelastuu kuolemalta kerran pelin aikana.

Amor: Myös Amor herää vain ensimmäisenä yönä. Hän valitsee pelaajista kaksi rakastavaisiksi. Jos rakastavaisista toinen kuolee, myös toinen kuolee sydänsuruihin. Sydänsuruista ei pelasta edes esirukous.

HUOM!: Tässä leikissä kertojan rooli on erittäin olennainen. Kertojan täytyy muistaa kaikkien roolit, jotta peli etenee oikealla tavalla. Muistin tueksi voi rooleja

kirjoittaa esim paperilapulle, mutta sitä pitää varoa näyttämästä pelaajille.

MAINOSLEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Melkein mihin vaan, mutta vaatii vähän heittäytymistä.

Mainosleikistä on kaksi aivan erilaista versiota, jotka molemmat kulkevat samalla nimellä:

MAINOSLEIKKI 1 (OIKEAT MAINOKSET)

Tämä mainosleikki on melko samanlainen kuin Suohonlaulanta. Leikkijät jaetaan kahteen tai kolmeen ryhmään, joiden tehtävänä on keksiä niin paljon televisiossa esitettäviä (tai esitettyjä) mainoksia kuin mahdollista. Leikin alussa kaikille annetaan pari minuuttia aikaa miettiä mainoksia. Sitten aloitetaan ensimmäisestä ryhmästä, joka esittää mainoksen. Kun leikin vetäjä on tyytyväinen ja on tunnistanut mainoksen hän kiittää ja antaa vuoron seuraavalle joukkueelle, joiden täytyy aloittaa mainoksen esittäminen 10 s. kuluessa edellisten lopettamisesta. Mainoksia esitetään niin kauan kuin niitä keksitään. Kun joukkue ei enää keksi mainoksia, se putoaa pois.

MAINOSLEIKKI 2 (ITSE KEKSITYT MAINOKSET)

Tässä mainosleikissä on tarkoituksena keksiä itse mainos leikin vetäjien antamille tavaroille. Leikkijät jaetaan n. 5-7 hengen ryhmiin. Ryhmän täytyy keksiä vetäjän antamalle tavaralle uusi käyttötarkoitus ja esitellä se muille mainoksen muodossa. Tavarat voivat olla täysin arkipäiväisiä tai sitten hieman oudompia. Leikissä ei tarvitse olla voittajaa, mutta jos halutaan, voidaan paras mainos ja uusi käyttötarkoitus valita äänestämällä.

MAJAKKA JA KARIT

Leikkijöiden määrä: 10-30 (riippuu tilan koosta)
Sopii: rauhoittumiseen, sopii myös ulos

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Toinen ryhmä on laivoja, toinen

kareja. Lisäksi karien joukosta valitaan yksi majakka. Laivat asetetaan leikkitilan yhteen reunaan ja he laittavat silmät kiinni. Karit ja majakka asettautuvat leikkitilaan muodostaen karikkoisen meren, jonka jossakin kohdassa on pelastava majakka. Kun karikko on valmis, laivat saavat lähteä silmät kiinni etsimään majakkaa. Majakan tunnusääni on piipitys, jota kohti laivat yrittävät mennä törmäämättä kareihin. Karit surisevat laivoille varoitukseksi. Näin siis laivat kulkevat surinaa väistellen piipitystä kohti. Kun laiva on löytänyt majakan, hän voi avata silmät ja poistua karikosta turvallisesti leikkitilan reunalle satamaan.

MAKSA JA PERNA (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Sopii: lämmittelyyn, hupsutteluun, erityisesti lasten kanssa

Maksa ja perna on laululeikki, jota leikitään ringissä. Leikkijät seuraavat laulullaan ja liikkeillään leikinvetäjän mallia, kun hän laulaa ja liikkuu. Laulussa mainitaan ruumiin osia, joita kosketaan aina kun ne mainitaan, joka kerta erikseen. Välissä taputetaan laulun mukaisesti. Laulu menee seuraavasti:

Maksa ja perna,
maksa ja perna,
maksa ja perna ja taputus.

Perna ja polvet,
perna ja polvet,
perna ja polvet ja taputus.

Polvet ja varpaat,
polvet ja varpaat,
polvet ja varpaat ja taputus.

Varpaat ja kitalaki,
varpaat ja kitalaki,
varpaat ja kitalaki taputus. Huom! Kitalakea pitäisi koskettaa seisten, eli varpaiden jälkeen täytyisi selkä suoristua ;)

Kun laulu on laulettu kokonaan, otetaan seuraava kierros nopeammin, kunnes leikkijät ovat joko lämmenneet tai eivät pysy enää perässä.

MEKSIKOLAINEN JALKALEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Mihin vain

Kaikki leikkijät seisovat piirissä, jossa kuljetetaan äänistä ja liikkeistä koostuvaa viestiä. Perusviestit, jotka kulkevat vuorotellen leikkijältä seuraavalle, ovat oikealle kulkeva viesti arriba (suom. hurraa) jonka antaja potkaisee vasemmalla jalallaan oikealle sekä vasemmalle kulkeva tequila (suom. paheellinen alkoholijuoma) jonka antaja potkaisee oikealla jalallaan vasemmalle. Suuntaa voi vaihtaa aina halutessaan.

Näiden perusviestien lisäksi leikissä on kolme erikoisviestiä. Opa (suom. jes) jonka antaja heilauttaa molempia käsiään ylös. Tämä tarkoittaa sitä että viesti hyppää hänen vieressään olevan yli ja jatkuu sen jälkeen normaalisti. Viestillä caramba (suom. peijakas) voi ampua vuoron kenelle tahansa vaikka piirin toisella puolella osoittamalla tätä sormella. Se, jota on osoitettu, saa päättää mihin suuntaan jatkaa viestiä. Viimeinen erilainen viesti on fiesta (suom. juhla). Jos joku sanoo vuorollaan fiesta, täytyy kaikkien pyörähtää paikallaan ympäri heiluttaen sormiaan ja sanoen korkealla äänellä aiaiaiaiaiai. Tämän jälkeen se, joka on sanonut fiestan, jatkaa leikkiä normaalisti. Leikki kannattaa lopettaa kun se on vielä hauskaa.

METRO

Leikkijöiden määrä: 15-30
Sopii: Melko neutraali leikki, joka sopii myös ensimmäisten päivien iltaohjemiin. Vaatii jonkin verran uskallusta koskea muihin ihmisiin.
Tarvitaan: Tuolit kaikille osallistujille

Kaikki leikkijät istuvat tuoleilla piirissä ja yksi pelaaja on keskellä. Tuoleja on siis yksi vähemmän kuin pelaajia. Tuoleilla istuvat siirtyvät aina myötäpäivään tuolilta toiselle, niin että jokaiselle tuolille pitää istua ja taas nousta ja siirtyä seuraavalle. Keskellä olija yrittää päästä johonkin väliin tuolille istumaan. Kun keskellä olija pääsee tuolille, joku muu luonnollisesti jää ilman paikkaa ja hänen pitää siirtyä keskelle. Yksinkertaisuudestaan huolimatta leikki on yllättävän hauska kun se rupeaa rullaamaan.

METSÄMÖKKI (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Sopii: lapsille, ajan tappamiseksi vanhemmille

Metsämökki on perinteinen laululeikki, jossa leikinvetäjää seuraten lauletaan ja tehdään sanoihin liittyviä liikkeitä. Ensimmäisellä kierroksella laulu lauletaan rauhallisella tempolla, seuraavalla kerralla hieman nopeammin jne.

Laulun sanat, liikkeet sulkeissa:
Metsämökin (käsillä katto pään päälle)
ikkunasta (piirretään etusormilla ilmaan ikkuna)
tonttu ulos kurkistaa. (tähyilyä, esim. käsi lippana otsalla)
Jänö laukkaa laputtaa (käsillä jänön laukkaliikettä)
ja oveen kolkuttaa. (kolkuta nyrkillä ilmaa)
“Auta, auta, pyydän sua (kädet anovasti ristissä)
metsämies kun vaanii mua.” (tähtäillään kuvitteellisella metsästyskiväärillä)
“Sulle suojan tarjoan (käsillä katto pään päälle)
siis kätes ojenna.” (ojennetaan käsi avuksi)

MOPOLLA MENNÄÄN (L)

Leikkijöiden määrä: 5-40
Mihin sopii: Todella hyvä lastenleireille. Riparilaiset ei välttämättä innostu...

Ennen leikkiä täytyy laittaa (kuvitteellinen) kypärä päähän ja astua mopon selkään. Voi myös olla hyvä vähän kokeilla mopolla kurvailua.

Laulu ja liikkeet lauletaan ja tehdään kaikuna, eli leikin vetäjä (tai kaikki isoset) ensin ja sitten leikkijät. Alku lauletaan aina ja sen jälkeen jokaisella kierroksella lisätään uusia asioita laulun loppuun.

Laulu (ja liikkeet) menee näin:

Mopolla menään (kurvaillaan mopolla)
Itikka lentää nennään (aaltoileva sormi menee nenän alta)
Vakavana naama (naama vakavaksi)
Niin kuin laiska laama (puristetaan käsillä naama ruttuun)
Hei beibe, mä olen kova jätkä (esitetään rinta rottingilla kovaa jätkää)
On mulla alla maantie sekä prätkä (heilutellaan käsiä jalkojen välissä ja sanan

“prätkä” kohdalla nostetaan kädet taas ohjaustangolle)

Lisättävät asiat:
Kaasua, rännännä rännännää (käännetään kaasukahvaa)
Suuntavilkku, klik klik (kielellä naksutettuna) (osoitetaan pikkurillillä oikealle)
Pyyhkijät, viuh viuh (pyyhitään etusormella ees taas)
Mummonväistöliike (pyöräytetään lantiota)
Puu (läpsäytetään käsiä)

NAPS

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin iltaohjelmiin

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan niin että vasen käsi on kämmen ylöspäin avoinna ja oikean käden kaksi sormea “pystyssä” vierustoverin kämmenen päällä niin että sormenpäät koskettavat kaverin kämmentä. Leikin ohjaaja aloittaa raamatun lukemisen (perinteisesti luomiskertomus). Aina kun lukija lopettaa lukemisen ja sanoo “naps” leikkijöiden tehtävänä on samaan aikaan ottaa kiinni kaverin sormista ja nostaa omat sormet pois toisen ulottuvilta. Kiinni ottavaa kättä ei saa liikuttaa ylöspäin, vaan sormet pitää napata vain sulkemalla käsi. Jos leikkijän sormet jäävät kiinni, hän menettää toisen sormen. Jos leikkijä jää toisen kerran kiinni hän putoaa leikistä. Leikki päättyy kun leikkijöitä on enää yksi. Leikki on huomattavasti jännittävämpää jos lukija osaa sanoa napsit odottamattomiin paikkoihin.

NINJA

Leikkijöiden määrä: 10-20
Mihin sopii: Vaatii hieman eläytymistä, ei ensimmäisen illan leikki.

Kaikki leikkijät menevät piiriin. Leikin ohjaaja kehottaa kaikkia laittamaan kämmenensä yhteen ja kumartamaan syvään piirin keskelle päin. Tämän jälkeen jokainen ottaa hurjimman taisteluasennon, jonka osaa (esim Karate Kid elokuvista tuttu kurkiasento tai vaaniva kobra).

Leikissä on ideana koskettaa viereisen ihmisen kämmenselkää omalla kädellään. Yritykset tehdään piirissä vuorotellen, tavallaan viestinä. Kaikki muut kuin pysyvät koko ajan täysin paikoillaan. Leikin ohjaaja aloittaa yrittämällä osua vierustoverin kämmenselkään. Kosketuksen tulee olla yksi sulava liike, useampia yrityksiä ker-

ralla ei sallita. Koskettaja saa liikuttaa koko kehoa, myös jalkoja, mutta montaa askelta ei saa ottaa. Vierustoveri saa yrittää väistää liikuttamalla vain sitä kättä, johon koskettaja on tähdännyt. Mikäli käteen osuu, tai tekee virheen, menettää yhden käden, ja joutuu laittamaan sen selän taakse. Kun menettää molemmat kädet, putoaa pois leikistä. Virheitä ovat jos koskettajaosuu muualle kuin kämmenselkään tai jos väistäjäliikuttaa muita ruumiinosia tai väärää kättä.

Yrityksen/väistön jälkeen täytyy pysähtyä paikalleen, eikä saa liikkua ennen seuraavaa vuoroa. Se joka äsken yritti väistää on nyt vuorossa koskettamaan seuraavan kämmenselkään. Peli jatkuu kunnes enää yhdellä leikkijällä on käsi jäljellä.

HUOM! Tässä leikissä ei ole tarkoitus satuttaa ketään (kuten ei missään muussakaan leikissä). Toisen kämmenselkää kosketetaan, ei lyödä.

PIENI UNDULAATTI (L)

Leikkijöiden määrä: 5-40
Mihin sopii: Enemmän lastenleirikamaa, mutta ihan kivaa teinienkin kanssa.

Pieni undulaatti on laululeikki:

Mä pieni undulaatti oon (heilutetaan käsiä, niin kuin ne olisivat siivet)
ja aina niin nälkäinen. (hierotaan vatsaa)
Mun kotiväki, mun kotiväki (tehdään käsillä talo)
on niin saita. (tehdään toisella kädellä rasti ilmaan)
Ne syöttää silliä aina vaan (tehdää käsillä kalaliikkeitä)
ja sitä en halua. (pudistetaan päätä)
Vaan haluaisin, vaan haluaisin (nyökätään päällä)
Coca colaa (juodaan pullosta)
ja jätskin (nuolaistaan jätskiä)

Pieni undulaatti lentää ympäri maailmaa. Saksassa kaikki tehdään sotilaallisesti. Ranskassa kaikki tehdään fiinisti. Yhdysvalloissa kaikki tehdään suuresti. Kiinassa kaikki on pientä. Ruotsissa kaikki liikkeet tehdään yhden jäljessä.

PIKKU KANI KALLE (L)

Leikkijöiden määrä: 2-30
Sopii: Hämmentäväksi laululeikiksi, ajanvietteeksi esimerkiksi iltaohjelmassa, kun tarvitaan aikaa vaikkapa sketsien rekvisiitan järjestelyyn

Tämä laululeikki on siitä erikoinen, että sitä voi halutessaan jatkaa loputtomiin (toisista tuskastuttavaa, toisista hauskaa). Sanat ja liikkeet ovat alla.

:: Pikku kani Kalle. Meni suureen metsään. Kaivoi siellä myyriä. Ja löi niitä päähän!::

:: Tuli suuri haltia ja sanoi: “Ei saa mennä suureen metsään, kaivaa siellä myyriä ja lyödä niitä päähän! (tauko) Mutta! ::

:: Pikku kani Kalle…:: Ja näin jatketaan.
Haltian sanomisen aikana tehdää samoja liikkeitä kuin kerrottaessa mitä Pikku kani Kalle teki.

PINGVIINILEIKKI (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Sopii: Lämmittelyksi, hupsutteluksi, erityisesti lasten kanssa

Pingviinileikkiä leikitään suuressa ringissä, jossa kullakin leikkijällä on hieman hajurakoa naapuriin. Leikkijät seuraavat leikin vetäjän mallia yhdistäen laulua ja liikkeitä laulun pidentyessä joka kierroksella. Ideana on näyttää jokaisen kierroksen

päätteeksi entistä enemmän hupsuttelevalta pingviiniltä.

Laulu koostuu alkuosiosta ja lisättävistä pingviinimäisistä liikkeistä, suluissa tehtävä liike. Alla malliksi ensimmäinen kierros:
Ootkos koskaan nähnyt sä pingviiniä?
Katso tännepäin, niin pingviinin sä näät.
Pingviinit huomio! (vasen käsi lippaan)
Pingviinit asento! (seistään jäykästi asennossa kädet sivuilla)
Oikea käsi! (oikea käsi alkaa taputtaa oikeaa reidensivua vasten, kuin pingviinin siipi)

Tämän jälkeen laulu alkaa alusta:
Ootkos koskaan nähnyt sä pingviiniä? (pingviinimäiset liikkeet jatkuvat)
Katso tännepäin, niin pingviinin sä näät. (pingviinimäiset liikkeet jatkuvat)
Pingviinit huomio! (vasen käsi lippaan)
Pingviinit asento! (seistään asennossa)
Oikea käsi! (oikea käsi aloittaa taas)
...

...jonka jälkeen joka kierroksella lisätään yksi alla olevista aiemman perään. Nämä kertyvät liikkeet jatkuvat aina 'pingviinit huomio!'-kohtaan asti.
Vasen käsi! (vasen käsi alkaa taputtaa vasenta reittä samaan tahtiin kuin oikea)
Oikea jalka! (oikea jalka ojentuu eteenpäin, kantapää lattiaan)
Vasen jalka! (vasen jalka ojentuu samoin, vuororytmissä oikean kanssa, lopputulos hyppelyä)
Nyökytä päätä! (pää nyökkyy rennosti)
Pyöri ympäri (pyöritään paikallaan ympäri)
Kieli ulos (lauletaan kieli ulkona)

Laulukierros alkaa lopuksi vielä alusta, mutta päättyy tämän jälkeen 'pingviinit asento!'- huudahdukseen.

PYYKKIPOJAN RYÖSTÖ

Leikkijöiden määrä: 10-25
Sopii: Rippileirin loppupään iltoihin. Sopii erittäin hyvin myös ulkoleikiksi.
Tarvitaan: Kaksi kertaa leikkijöiden määrän verran pyykkipoikia.

Jokaiselle leikkijälle jaetaan kaksi pyykkipoikaa, jotka leikkijä kiinnittää vaatteisiinsa (keskivartalon kohdalle, vatsaan, selkään, kylkiin tai reisiin). Leikin tarkoituk-

sena on varastaa muilta pyykkipoikia ja kiinnittää niitä omiin vaatteisiinsa. Omia pyykkipoikiaan ei saa väkivalloin suojella tai niistä ei saa pitää kiinni. Muita ihmisiä saa tietysti yrittää väistellä. Jos menetät kaikki pyykkipoikasi, ei hätää! voit silti varastella pyykkipoikia muilta. Muutaman minuutin leikkimisen jälkeen leikin vetäjä keskeyttää leikin ja ilmoittaa että seuraavana on tarkoitus päästä omista pyykkipojistaan eroon. Leikin voittaja onkin se jolla on vähiten pyykkipoikia! Pyykkipoikia toisiin kiinnittäessä täytyy olla varovainen, että ei satuta toista. Jos pyykkipoika putoaakin rytäkässä maahan, täytyy kiinnittäjän ottaa se takaisin itselleen. Pyykkipoikien kiinnittämistä ei taaskaan saa väkivalloin estellä, mutta rauhallisesti saa paeta ja väistellä muiden yrityksiä. Leikki kannattaa lopettaa ennen kuin se villiintyy liian rajuksi.

RAVIT / LAUKKAKILPAILU

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ihan mihin vaan.

Leikkijät muodostavat piirin ja tekevät laukkaääntä taputtamalla käsiinsä ja reisiinsä. Leikin vetäjä selostaa raveja ja antaa muille leikkijöille tehtäviä. Aina kun tehtävä on suoritettu jatketaan laukkataputuksia.

Kun vetäjä huutaa “Este!” kaikki leikkijät hyppäävät ja huutavat “Hop!”.
Kun vetäjä huutaa “Vesieste!” kaikki muut leikkijät hyppäävät ja huutavat “Slpash!”
Kun vetäjä huutaa “Äiti!” kaikki muut leikkijät heiluttavat ja sanovat “Hei äiti!”
Kun vetäjä huutaa “Japanilaisia turisteja!” muut leikkijät esittävät ottavansa valokuvia ja sanovat “klik klik klik klik klik….”

Tähän voi keksiä muitakin juttuja (tai lainata muista leikeistä). Loppua kohti tahtia pitää kiristää ja leikki lopetetaan siihen että päästään loppusuoran kautta maaliin.

RIKKINÄINEN PUHELIN

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Uppoaa parhaiten lapsiin. Sopii mihin vain leirin vaiheeseen

Rikkinäinen puhelin on vanha klassikkoleikki. Leikkijät asettuvat rinkiin, ja joukosta valitaan yksi henkilö, joka aloittaa. Aloittaja miettii mielessään sovitun mittaisen lauseen ja kuiskaa sen vieressä olevan leikkijän korvaan niin hiljaa, että vain tämä voi sen kuulla. Tämä toinen leikkijä kuiskaa kuulemansa viestin seuraavan korvaan

jne. Viestin saa kuiskata vain kerran ja kunkin leikkijän on tarkoitus kertoa viesti eteenpäin sellaisena kuin sen kuuli. Viimeinen, eli aloittajan toisella puolella oleva leikkijä sanoo kuulemansa viestin ääneen, jonka jälkeen aloittaja paljastaa oikean viestin. Seuraavalla kierroksella joku muu aloittaa.

SAIN ELÄMÄLTÄ (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Mihin sopii: hupsutteluun, lapsille erityisesti, mutta myös nuorille, koordinaatio-harjoitus ;)

Sain elämältä on laululeikki, jossa kullakin kierroksella lisätään edellisen perään jokin asia liikkeineen. Liike jatkuu sen alettua aina kierroksen loppuun. Kierroksen aluksi lauletaan:

Sain elämältä,
sain siltä paljon.
Sain siltä...

Tämän jälkeen lisätään yksi kerrallaan seuraavaa:
bassorummun, bassorummun (alleviivatuille tavuille polkaistaan jalalla maata)
käsiveivin, käsiveivin (pyöritetään kädellä kuvitteellista veiviä mahan korkeudella)
kärpäslätkän, kärpäslätkän (toisella kädellä lätkitään kärpäsiä pöydällä)
hulahulavanteen, hulahulavanteen (pyöritetään lantiota)
hyppykepin, hyppykepin (toisella jalalla ponnistetaan hyppyyn)
heviletin, heviletin (moshataan)
kielikorun, kielikorun (näytetään kieltä)

SHWISH-BOING-POX

Leikkijöiden määrä: 2-30
Mihin sopii: Hyvä neurtaali leikki melkeen mihin vaan. Voi leikkiä myös parin kanssa aivolämmittelynä.

Leikkijät seisovat piirissä. Tavoitteena on saada shwish-boing-pox viesti kulkemaan piirin ympäri mahdollisimman nopeasti. Jokaiseen ääneen kuuluu myös liike: kun sanotaan shwish, heilautetaan käsiä siihen suuntaan, minne viesti kulkee, kun sanotaan boing, hypätään tasajalkaa, kun sanotaan pox, lyödään kädet reisiin. Viesti kulkee piirin läpi niin että jokaisen leikkijän täytyy osata vuorollaan sanoa oikea

sana ja tehdä oikea liike. Jos mokaa tai jäätyy, joutuu istumaan sivuun.

SILMÄMURHAAJA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Mihin vain

Leikin alussa leikkijät seisovat piirissä, sulkevat silmänsä ja leikin ohjaaja valitse yhden leikkijöistä murhaajaksi piirtämällä rastin hänen selkäänsä tai koskemalla häntä olkapäähän (sovitaan ennen leikkiä). Tämän jälkeen ohjaaja antaa leikkijöille luvan lähteä liikkeelle. Leikkijöiden tehtävä on kävellä ympäriinsä ja katsella toisiaan silmiin. Murhaaja yrittää mahdollisimman huomaamattomasti murhata muita leikkijöitä iskemällä heille silmää. Jos leikkijä huomaa että hänelle isketään silmää, hänen täytyy kuolla (dramaattisesti) ja poistua leikistä. Jos joku leikkijöistä epäilee tietävänsä kuka murhaaja on, hän voi nostaa kätensä ja huutaa “epäilen” tämän jälkeen tarvitaan vielä todistaja. Jos todistajaa ei löydy, täytyy epäilijänkin vain normaalisti jatkaa leikkiä. Joku toinen leikkijä voi kuitenkin nostaa kätensä ja huutaa “todistan”. Tämän jälkeen leikin ohjaaja laskee kolmeen ja epäilijä ja todistaja osoittavat henkilöä, jonka luulevat olevan murhaaja. Jos epäilijä ja todistaja osoittavat eri henkilöitä tai väärää henkilöä, he putoavat pelistä. Jos molemmat osoittavat henkilöä joka on oikeasti murhaaja, peli loppuu ja murhaaja häviää.

SÄHKÖTYSMURHAAJA/KÄSIMURHAAJA

Leikkijöiden määrä: 10-20
Mihin sopii: Mihin vain

Leikkijät menevät piiriin seisomaan tai istumaan ja sulkevat silmänsä, jolloin leikin ohjaaja valitsee murhaajan piirtämällä rastin hänen selkäänsä tai koskemalla olkapäähän. Kun murhaaja on valittu, leikkijät avaavat silmänsä ja ottavat toisiaan kädestä kiinni niin että oikea käsi on oman selän takana ja vasen käsi on vasemmalla puolella olevan selän takana. Murhaajan tehtävänä on eliminoida muita pelaajia lähettämällä puristussähkeitä. Jos murhaaja puristaa vieressä olevan kättä esim. neljä kertaa, vieressä ollut puristaa oman vierustoverinsa kättä kolme kertaa ja niin edelleen. Se joka saa yhden puristuksen joutuu poistumaan leikistä. Samalla tavalla kuin silmämurhaajassa, muut leikkijät voivat epäillä murhaajaa. Jos joku leikkijöistä epäilee tietävänsä kuka murhaaja on, hän voi nostaa kätensä ja huutaa “epäilen” tämän jälkeen tarvitaan vielä todistaja. Jos todistajaa ei löydy, täytyy epäilijänkin vain normaalisti jatkaa leikkiä. Joku toinen leikkijä voi kuitenkin nos-

taa kätensä ja huutaa “todistan”. Tämän jälkeen leikin ohjaaja laskee kolmeen ja epäilijä ja todistaja osoittavat henkilöä, jonka luulevat olevan murhaaja. Jos epäilijä ja todistaja osoittavat eri henkilöitä tai väärää henkilöä, he putoavat pelistä. Jos molemmat osoittavat henkilöä joka on oikeasti murhaaja, peli loppuu ja murhaaja häviää.

TUOLIPOLIISI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Mihin vain, hyvin neutraali leikki

Parillisesta määrästä tuoleja tai tyynyjä muodostetaan kaksi riviä vastakkain. Välissä kulkee yksi leikkijä “poliisina”. Tuoleilla tai tyynyillä istuvat yrittävät pelkkää katsekontaktia apuna käyttäen sopia, milloin vaihtavat tuoleja keskenään. Poliisi yrittää päästä istumaan vapautuvalle tuolille. Se joka jää ilman tuolia, jää keskelle poliisiksi.

TYYNYRALLI

Leikkijöiden määrä: 20-30
Mihin sopii: Riehakas leikki, iltaohjelman alkupuolelle mieluummin kuin loppuun

Kaikki leikkijät istuvat samassa piirissä. Leikkijät kuitenkin jaetaan kahteen ryhmään niin että joka toiset ovat esim. ykkösiä ja joka toiset kakkosia. Piiriin voidaan lisätä tai siitä voidaan poistaa isosia, jotta jako menee tasan. Toiselle puolelle piiriä annetaan yksi tyyny jollekin ykkösistä ja toiselle puolelle piiriä jollekin kakkosista. Molempien joukkueiden tehtävänä on saada toisen joukkueen tyyny kiinni siirtämällä oman joukkueen tyynyt kädestä käteen aina pelaajalta toiselle. Leikki päättyy kun toinen tyyny on saavuttanut toisen. TÄRKEÄÄ: Leikkiä ohjatessa täytyy muistaa painottaa sitä että tyynyä ei saa heitellä eikä paiskoa.

VARVASHIPPA PIIRISSÄ

Leikkijöiden määrä: 10-20
Sopii: hyvään ja kaikkien mielestä turvalliseen ryhmään, leirin loppupuolelle

Leikkijöiden joukosta valitaan yksi, joka on ensin hippa. Muut leikkijät asettuvat piiriin hipan ympärille ja ottavat toisiaan käsikynkästä kiinni. Kun otteet ovat tuke-

vasti valmiita, hippa saa aloittaa. Hän valitsee jonkun kohteekseen ja sanoo tämän nimen ääneen. Tavoitteena on koskettaa tätä henkilöä polven alapuolelle muiden piiriläisten suojellessa. Kohteen voi vaihtaa sanomalla uuden henkilön nimen kuuluvasti ääneen. Liikettäkään uuden kohteen suuntaan ei kuitenkaan saa tehdä ennen kuin nimi on sanottu ääneen.

VAUVAHAI (L)

Leikkijöiden määrä: 5-30
Mihin sopii: Mihin vain, erityisesti lapset innostuvat

Vauvahai on laululeikki, joka etenee seuraavalla tavalla

Vauvahai pämpämpädämpädäm x2 (peukalosta ja etusormesta hai, jonka suuta availlaan)
Äitihai pämpämpädämpädäm x2 (kaikista sormista hai, jonka suuta availlaan)
Isähai pämpämpädämpädäm x2 (molemmilla kämmennillä hai, jonka suuta availlaan)
Mummohai pämpämpädämpädäm x2 (vedetään sormet koukkuun jolloin hai näyttää mummolta)
Vaarihai pämpämpädämpädäm x2 (tehdään hai niin että kädet on taitettu oman rinnan päälle)
Valkohai pämpämpädämpädäm x2 (tehdään hai koko käsivarsilla)
Vasarahai pämpämpädämpädäm x2 (hakataan omaa päätä molemmilta sivuilta)
Tyttö ui pämpämpädämpädäm x2 (uintiliikkeitä)
Hai näkee pämpämpädämpädäm x2 (katsellaan ympärille)
Yhä ui pämpämpädämpädäm x2 (uintiliikkeitä)
IIIIIIK HAI!!! (Leikin vetäjä huutaa)
Pakoon pämpämpädämpädäm x2 (kiristetään tahtia ja tehdään uintiliikkeitä)
Kovempaa pämpämpädämpädäm x2 (kiristetään yhä tahtia ja tehdään uintiliikkeitä)
Viljami huomaa pämpämpädämpädäm x2 (hidastetaan tahtinormaaliksi ja katsellaan ympärille)
Viljami pelastaa pämpämpädämpädäm x2 (näytetään lihaksia)
Tuhma hai pämpämpädämpädäm x2 (heristetään sormea)
Hyvä Viljami pämpämpädämpädäm x2 (tuuletetaan käsillä)

VETTÄ KENGÄSSÄ

Leikkijöiden määrä: 8-14
Mihin sopii: Pienemmille ryhmille, mukavapaille kun kaikki eivät ole mukana

Ryhmä jaetaan tasan kahtia ja toinen puoli porukasta poistuu huoneesta. Huoneeseen jääneet päättävät itselleen parit huoneesta poistuneiden joukosta niin että jokaisella on eri ihminen parina ja kaikki saavat parit. Tämän jälkeen huoneesta poistuneet tulevat yksi kerrallaan kysymään yhdeltä huoneessa olevalta ihmiseltä "Lähdetkö kanssani taivaaseen?". Jos pari oli oikea, vastaa huoneessa ollut ihminen "Tietysti!" ja pari siirtyy sivuun katsomaan leikkiä. Muutoin vastaus on "Vettä kengässä", jolloin kysyjän pitää hyppiä ulos huoneesta yhdellä jalalla. Leikkiä jatketaan kunnes kaikki ovat löytäneet parit.

WHO IS THE KING OF THE JUNGLE? (L)

Leikkijöiden määrä: 5-50
Sopii: Todella hyvin vanhempien alakouluikäisten kanssa, myös ripareille ajantappo-ohjelmaksi.

Laulun sanat ja liikkeet (suluissa)

Who is the King of the jungle? (nostetaan kädet sivulle kysyvästi, tehdään käsistä kruunu pään päälle, heilutellaan käsiä edessä kuin ne olisivat palmut)
Ugh ugh (Lyödään rintaa kuin gorilla)
Who is the King of the sea? (nostetaan kädet sivulle kysyvästi, tehdään käsistä kruunu pään päälle)
Bubble, bubble, bubble (heilutellaan sormia ja levitetään käsiä kuin veden pinnalla olisi pieniä aaltoja)
Who is the King of the Universe? (nostetaan kädet sivulle kysyvästi, tehdään käsistä kruunu pään päälle, tehdään käsillä niin iso ympyrä kuin pystytään)
And who is the King of me? (nostetaan kädet sivulle kysyvästi, tehdään käsistä kruunu pään päälle, osoitetaan omaa rintaa)
I tell you J-E-S-U-S (lasketaan sormilla jokainen kirjain niin että lopuksi viisi sormea on pystyssä)
JES! (laitetaan käsi nyrkkiin ja vedetään alas kuin tuuletuksessa)
He is the King of me! (osoitetaan ylöspäin, tehdään kruunu pään päälle, osoitetaan omaa rintaa)
He is the King of the Universe, (osoitetaan ylöspäin, tehdään kruunu pään päälle, tehdään käsillä niin iso ympyrä kuin pystytään)

the jungle and the sea! (heilutellaan käsiä kuin palmuja, näytetään käsillä aavaa meren pintaa)
Bubble, bubble bubble, ugh, ugh. (heilutellaan sormia veden pinnalla ja viimeisenä lyödään rintaa kahdesti kuin gorilla)

ZIP-ZAP-ZOP

Leikkijöiden määrä: 4-30
Sopii: Parhaiten ajan tappamiseen ja väliaikaohjelmaksi. Jonkin verran keskittymistä vaativa.

Leikin idea on hyvin yksinkertainen. Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä ja heidän tehtävänsä on sanoa ketjussa vuorotellen zip, zap, zop. Eli leikin aloittaja sanoo zip, hänen vieressään oleva zap ja niin edelleen. Jos sanoo väärän sanan putoaa pois. Leikkiä voi leikkiä varsinkin suurella leikkijämäärällä niin, että porukka jaetaan kahteen piiriin ja kun putoaa toisesta piiristä, siirtyy toiseen. Leikki kannattaa lopettaa kun leikkijöitä on enää noin 4-5 ai silloin kun se vielä on hauskaa.

Ö-LEIKKI

Leikkijöiden määrä: 5-30
Sopii: Moneen tilanteeseen, vaatii hieman keskittymistä

Leikkijät asettuvat istumaan tai seisomaan piiriin. Leikkijöiden tehtävänä on vuorotellen sanoa tiettyyn kategoriaan kuuluvia sanoja ilman, että sanoo ö-kirjainta. Tämä tarkoittaa siis sitä että sanotussa sanassa ei saa olla ö-kirjainta tai miettiessään ei saa sanoa “ööö…”. Hyviä kategorioita ovat mm. eläimet, julkkikset, satuhahmot jne. Jos vahingossa sanoo ö-kirjaimen, putoaa leikistä.

SISÄLEIKIT LEIRIN LOPPUPUOLELLA:

ANKKAPAINI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: ei kaikille ryhmille, väkivallan vaara, jos liikaa kilpailuhenkisyyttä

Ankkapainissa alkutilanteessa kaikki esittävät ankkoja: kyykyssä pitäen käsillä omista nilkoista kiinni. Asento tulee säilyttää koko leikin ajan, lattiaan saa siis koskea vain jalkapohja! Pelin ideana on ankka-asennossa saada kaikki muut leikkijät kaatumaan eli koskemaan lattiaan jollakin muulla ruumiinosalla kuin jalkapohjalla. Viimeinen pystyssä oleva ankka on voittaja. Leikistä putoaa siis myös siinä tapauksessa, jos käsi irtoaa nilkasta.

BOYFRIEND (JEESUS, KASTE, BETLEHEMIIN, SUPERMAN)

Leikkijöiden määrä: 14-30
Sopii: Riparin vikoihin iltoihin, vaatii jonkin verran fyysistä kontaktia.

Leikkijät kuljeskelevat ympäri salia tai muuta leikkialuetta. Kun leikin vetäjä huutaa jonkun komennon, leikkijöiden tehtävänä on muodostaa nopeasti parit ja mennä komennon mukaiseen asentoon. Parin täytyy vaihtua jokaisella kierroksella. Hitaimmin oikeaan asentoon päässyt pari putoaa kierroksella pois. Ensin kannattaa ottaa tietysti muutama harjoituskierros. Leikin vetäjän huutamat komennot ovat seuraavat:

“Jeesus”, jolloin parista toinen esittää ristiä ja toinen Jeesusta ristille naulittuna.
“Kaste”, jolloin toinen parista on pappi, joka kastaa toisen. Kastettu nojaa päätään ja ruumistaan taaksepäin ja pappi valelee vettä hänen päähänsä.
“Beetlehemiin”, jolloin toinen parista menee kontilleen maahan aasiksi ja toinen on Maria, joka istuu aasin selkään
“Superman”, jolloin toinen parista ottaa toisen reppuselkään ja reppuselässä oleva nostaa toisen kätensä nyrkissä ylös kuin lentäisi.

EUKON RYÖSTÖ

Leikkijöiden määrä: 16-30
Mihin sopii: Sekä iltaohjelmiin että ulkoleikiksi. Vaatii keskittymistä, eli rauhoittaa jonkin verran.

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Jos poikia ja tyttöjä on suurin piirtein saman verran, voi jaon tehdä myös sukupuolen mukaan ja korjata mahdollisia epätasaisuuksia isosilla. Leikkijät menevät kahteen sisäkkäiseen piiriin niin että jokaisella, pitsi yhdellä, ulkopiirin leikkijällä on sisäpiirissä pari (eli henkilö suoraan edessään). Perinteisesti tytöt ovat aloittaneet sisäpiirissä, jos jako on tehty sukupuolen mukaan. Kaikkien kasvot ovat kohti piirin keskustaa. Ulkopiiriin yksin jääneen tehtävä on ryöstää jonku sisäpiirin leikkijöistä itselleen vinkkaamalla tälle silmää. Kun joku sisäpiirin leikkijöistä huomaa että yksinäinen vinkkaa hänelle silmää, hänen pitää mahdollisimman nopeasti yrittää juosta vinkkaajan eteen. Jos ulkopiiriläinen huomaa, että hänen parinsa yrittää karata, hän voi läpsäistä tätä selkään (ei liian kovaa, ettei satu), jolloin pari ei saa lähteä. Kaikkien ulkopiiriläisten katsei pitää olla oman parin selässä. Ulkopiirin yksinäinen leikkijä vinkkaa silmää niin kauan että hän saa parin, jolloin seuraavan yksin jääneen tehtävänä on ruveta vinkkailemaan. Jossain vaiheessa rooleja voi vaihtaa, eli sisäpiiristä tehdään ulkopiiri ja päinvastoin. Leikki lopetetaan kun se on vielä hauskaa.

FUNKY CHICKEN

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Hengennostatusleikki, eli ei ainakaan vikaksi leikiksi iltaohjelmaan.

Leikkijät menevät piiriin seisomaan ja marssivat paikallaan tahdissa. Sitten tulee seuraava huutosarja:

Vetäjä: Näytä mulle funky chicken!
Leikkijät: Mitä sä meinaat?
Vetäjä: Näytä mulle funky chicken!
Leikkijät: Mitä sä meinaat?
Vetäjä: Näytä mulle funky chicken!
Leikkijät: Mitä sä meinaat?
Vetäjä: Mä meinaan tätä!

Jonka jälkeen kaikki leikkijät kanaa esittäen ensin liikkuvat oikealle piirin kehää pitkin sanoen “U-au au-au-au”. Tämän jälkeen liikutaan vasemmalle, sitten eteen

ja taakse kunnes ollaan taas piirissä. Tämän jälkeen sama toistetaan, muuta vetäjä aloittaa huutamalla eri asian. Perinteisesti leikissä on ollut supermies (liike: käsi eteenpäin kuin lentäisi supermiehen tavoin) ja faarao (edetään egyptiläisellä tanssilla) ja leikki on päätetty tekemällä uudestaan funky chicken. Omia hahmoja ja liikkeitä kannattaa keksiä!

HAGO

Leikkijöiden määrä: 15-30
Sopii: Vikoihin iltoihin, ei kaikille porukoille ollenkaan.

Leikkijät jakautuvat kahteen yhtä suureen porukkaan ja menevät seisomaan kahteen riviin toisiaan vastapäätä. Rivien väliin muodostuu tavallaan kuja. Sitten valktaan yksi vapaaehtoinen tai isonen joka menee seisomaan kujan päähän. Vapaaehtoinen huutaa “Hago” johon kaikki muut vastaavat “Hago”. Tämän jälkeen vapaaehtoinen lähtee kävelemään kujan läpi ja yrittää saada muita nauramaan ilveilemällä tai vitsailemalla. Muiden tehtävänä on tietysti olla nauramatta. Se joka ensimmäisenä repeää nauruun joutuu kävelemään kujan läpi seuraavaksi. Aluksi on hyvä sopia myös muutama pelisääntö: kun yrittää naurattaa muita, heihin ei saa koskea, eikä saa sanoa mitään loukkaavaa tai kiusaavaa. Jos kujan läpi kävellessään ei saa ketään nauramaan, otetaan leikkijöiden joukosta uusi vapaaehtoinen.

HAPPY LAMA (L)

Leikkijöiden määrä: 2-40
Sopii: Ajan tappamiseen, lyhyt leikki

Tähän laululeikkiin käsi täytyy laittaa laama-asentoon niin että peukalo, keskisormi ja nimetön muodostavat kuonon ja etusormi ja pikkusormi ovat pystyssä korvina. Sanat ja liikkeet menevät näin:

Happy llama (heilutetaan laaman päätä puolelta toiselle)
Sad lama (pysäytetään laaman pää ja painetaan korvat alas)
Mentally deranged llama (heilutellaan laaman korvia ja päätä villisti)
Super llama (heilautetaan laaman päätä ilman halki kuin se lentäisi)
Drama llama (nostetaan toinenkin käsi laama-asentoon ja laitetaan kaksi laamaa kuonot vastakkain)
Big fat mama-llama (laitetaan käset vierekkäin niin että muodostuu leveä laaman pää jossa pikkurillit ovat korvat ja muut sormet laaman kuonoa)

Moose (nostetaan kädet sarviksi oman pään päälle)
Camel (lasketaan kädet lurppakorviksi)
Fish (painetaan poskia eteenpäin ja avataan huulet kuin kalalla)

Laulua voi yrittää laulaa uudestaan ja uudestaan niin, että joka kerralla nopeuttaa tempoa.

HATTU LAULAA

Leikkijöiden määrä: 15-30
Sopii: Vikoihin iltoihin, vaatii vähän uskallusta.

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan ja keskelle jää yksi henkilö. Keskellä olijan tehtävänä on viedä hattu jonkun piirissä olijan päähän, jolloin hatun saaneen tehtävänä on laulaa muutama tahti ihan mistä tahansa kappaleesta. Jos hatun saanut jäätyy eikä saa mitään laulettua, pitää hänen mennä keskelle. Jos taas laulua tulee, täytyy keskellä olijan viedä hattu jonkun muun päähän. Samaa laulua ei saa leikin aikana laulaa kahdesti, eli jos joku laulaa laulua joka on jo kuultu, hän joutuu keskelle.

HUUTOMUURI

Leikkijöiden määrä: 20-50
Sopii: pieneksi kilpailuksi, erittäin hyvin myös ulos

Leikkijät jaetaan kolmeen ryhmään, jotka asettuvat omiin riveihinsä seisomaan. Rivit ovat vierekkäin (tai peräkkäin, miten sen nyt haluaa katsoa). Ulommaisina olevat rivit ovat joukkueita, jotka yrittävät saada viestin kulkemaan välillään. Välissä oleva joukkue yrittää häiritä tätä viestintää. Ulommista joukkueista toinen toimii lähettäjänä, joka keksii jonkin yksinkertaisen lauseen lähetettäväksi häiritsijöiden yli toiselle puolelle. Tämä tapahtuu salassa niin, että vain kyseinen joukkue ja leikin vetäjä tietää viestin. Kun on valmista, rivit asettautuvat paikoilleen ja leikki voi alkaa. Lähettäjä joukkue huutaa omaa viestiään, jonka häiritsijäjoukkue yrittää hukuttaa älämölöllä (ei sanoilla). Vastaanottajajoukkue yrittää kuunnella tarkkaavaisesti ja ymmärtää lähetetyn viestin. Kun he ovat mielestään valmiita, kertovat he kuulemansa leikin vetäjälle, joka kertoo onko vastaus oikea. Oikean vastauksen löydyttyä, kierros on päättynyt ja joukkueiden paikkoja voidaan vaihtaa.

ISTON HEDELMÄKORI

Leikkijöiden määrä: 10-50
Sopii: heittäytyvän ja pienestä innostuvan ryhmän kanssa, väliaikatekemiseksi, hupsuttelua
Muuta: leikinvetäjän on hyvä olla rohkea ja ilmeikäs

Leikinvetäjä pyytää leikkijöitä asettumaan eteensä kuin yleisöksi. Tämän jälkeen aloitetaan kaikuhuuto samalla kasvoilla ilmehtien. Leikinvetäjä näyttää mallia ja yleisö vastaa (leikinvetäjän kannattaa yleensä olla mukana myös vastauksessa). Leikki loppuu, kun se on vielä hauskaa ja ryhmä on juuri päässyt hyvään vauhtiin. Vetäjä voi huutaa seuraavia asioita:

Appelsiini! (suu ja silmät ammollaan, kuin appelsiini suussa, huutaessa suu ei mene kiinni)
Rypäle! (huulet törröllään, kuin rypäle huulien välissä)
Omena! (kuin pallo suussa, suu yltää kiinni)
Rusina! (naama rutussa, silmät kiinni)
Banaani! (venytä alahuuli mahdollisimman alas)
Sitruuna! (naama ruttuun kuin juuri hapanta syöneenä)

JATKOTARINA

Leikkijöiden määrä: 5-30
Sopii: Ajan tappamiseen ja osittain myös rauhoittumiseen. Melko neutraali leikki, paitsi jos on todella vaikea ryhmä.

Jatkotarinan idea on hyvin selkeä: ryhmän on tarkoitus kertoa tarinan niin, että jokainen sanoo vuorotellen vain yhden sanan kerrallaan. Jos ryhmä on iso (esim. koko ripariryhmä) voidaan sopia että tarinan pitää tulla loppuun asti kahdella tai kolmella kierroksella. Kun pituudelle annetaan raja, tarinasta tulee yleensä mielekkäämpi ja tapahtumarikkaampi.

JÄHMY

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vikat iltaohjelmat. Paremmin ripareille, kuin lastenleireille. Ei sovi välttämättä kaikille ryhmille, koska vaatii heittäytymistä

Jähmy on improvisaatioleikki. Leikki alkaa siitä kun kaksi vapaaehtoista (tai isosta) rupeavat näyttelemään jotain satunnaista kohtausta. Kun joku yleisöstä näkee hyvän tilaisuuden tai muuten vain haluaa mukaan leikkiin, hän huutaa “Stop” ja näyttelijät jähmettyvät paikoilleen. Pysäytyksen huutanut koskettaa toista näyttelijää olkapäälle, jolloin tämä siirtyy yleisön puolelle ja kohtaukseen uutena tullut henkilö ottaa saman asennon jossa aiempikin näyttelijä oli ollut. Sitten hän aloittaa uuden kohtauksen, jolla ei tarvitse olla mitään tekemistä edellisen kanssa. Toinen näyttelijä ei tiedä millaisesta kohtauksesta on kyse ja hänen täytyy vain leikkiä mukana. Leikki etenee niin että kohtausta ja näyttelijöitä vaihdetaan aina edellä kuvatulla tavalla lennosta. Leikki kannattaa lopettaa silloin kun se vielä on hauskaa.

KAKKA KURKKAA NURKAN TAKAA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Todella hyvä lastenleireille ja nuortenleireille. Ripareilla ei ehkä ihan ekan illan kamaa.

Leikin alussa yksi vapaaehtoinen valitaan kakaksi. Loput leikkijät ovat nurkkia. Nurkat asettuvat seisomaan jalat leveässä haara-asennossa ja silmät suljettuina ympäri salia. Kakan tehtävä on ryömiä mahdollisimman huomaamattomasti nurkan jalkojen välistä. Jos kakka onnistuu, hän kuiskaa nurkan korvaan “Kakka kurk-

kaa nurkan takaa” ja nurkasta tulee kakka, leikissä on siis nyt kaksi kakkaa. Jos nurkka kuitenkin aistii jotenkin, että kakka on hänen jalkojensa välissä, hän voi sulkea jalkansa. Jos kakka jää kiinni jalkojen väliin, kakka muuttuu nurkaksi. Jos kakka puolestaan pääsee livahtamaan nurkan jalkojen välistä ennen kuin hän ehtii sulkea ne (tai kakka ei ole koskaan siellä ollutkaan), ja nurkka sulkee jalkansa turhaan, nurkka muuttuu kakaksi. Leikki päättyy joko siihen, että kaikki ovat kakkoja tai siihen, että kaikki ovat nurkkia.

HUOM! Kakat saavat tehdä yhteistyötä, eli käyttää kimppakakkaa. Jos leikkijöitä on paljon, voi jo aluksi valita kaksi kakkaa. Alkuohjeistuksessa täytyy muistaa sanoa että nurkkien täytyy olla niin kaukana seinistä, toisistaan ja muista esteistä, että jalkojen välistä on mahdollista ryömiä. Tämän leikin vetäjällä täytyy pysyä pokka!

KANA JA TIPUT

Leikkijöiden määrä: 15-30
Mihin sopii: lapsille, nuortenleireille

Leikkijöiden joukosta valitaan yksi kanaemo, joka viedään hetkeksi ulos leikkitilasta. Muut leikkijät ovat tipuja.Heidän joukostaan valitaan yksi, joka on kanaemon oma tipu. Tämän jälkeen tiput asettuvat kyykyssä päät alhaalla mahdollisimman pieninä sykkyröinä kasaan tilan keskelle. Kanaemo pyydetään sisään. Emon tehtävänä olisi nyt löytää oma tipunsa kutsumalla sitä äännellen kuin kana, saa eläytyä! Oman tipun tulee vastata kotkotukseen hennosti piipittäen. Kanaemo yrittää paikantaa mistä piipitys kuuluu ja löytäessään osoittaa, kuka tipuista piipitti. Leikinvetäjä kertoo onko vastaus oikein. Oikean tipun löydyttyä voidaan valita uusi kanaemo.

KEIJUT JA LIMAT

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vaatii hieman heittäytymistä, eli ei ensimmäisiin iltaohjelmiin, hyvä lastenleireille

Yksi leikkijoistä valitaan limaksi ja hän asettuu maahan makaamaan. Muut ovat keijuja ja yrittävät paeta limalta. Lima saa liikkua vain ryömien ja kierien lattilalla. Keijut saavat liikkua kävellen. Kun lima koskettaa keijua keijustakin tulee lima. Leikki loppuu kun kaikki ovat limoja. TÄRKEÄÄ: Leikkiä ohjeistaessa pitää painottaa sitä että keijut eivät saa juosta eivätkä varsinkaan hyppiä limojen yli. Tilasta täytyy

myös tehdä turvallinen poistamalla kaikki mahdolliset tiellä olevat esineet.

KUKA MINÄ OLEN?

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ekoihin iltaohjelmiin. Vaatii valmistelua!

Jokaiselle leikkijälle kiinnitetään selkään tarralappu tai teipillä kiinnitettävä paperinpala jossa lukee jonkun henkilön (julkisuuden henkilö, sarjakuvahahmo, elokuvahahmo) nimi. Jokaisen leikkijän tehtävänä on selvittää kuka hän on, eli mikä nimi hänen selässään lukee. Leikkijät saavat selvittää henkilöllisyyttään kyselemällä kyllä-ei -kysymyksiä muilta leikkijöiltä. Samalta henkilöltä saa kysyä peräkkäin vain yhden kysymyksen. Kun oman henkilöllisyytensä saa selville, saa poistua leikin sivuun, tai jäädä auttamaan muita leikkijöitä vastaamalla kysymyksiin.

KURKKUMUULI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ensimmäisiin iltaohjelmiin, mutta kun porukka on ryhmäytynyt siihen pisteeseen, että kädestä pitäminen, tiiviisti seisominen ja heittäytyminen ei ole ongelma.

Asetutaan piiriin seisomaan. Jokainen laittaa oman oikean kätensä oman selän taakse. Sen jälkeen ottaa vasemmalla kädellä vasemmalla puolella olevan kädestä kiinni. Näin muodostuu tiivis rinki. Yksi leikkijä on ringin keskellä. Päätetään kuka lähettää ensimmäisen kurkkumuulin liikkeelle. Kurkkumuuli liikkuu ringissä eteenpäin kättä puristamalla. Kurkkumuulin kulkusuunta on myötäpäivään. Kurkkumuulia saa pantata itsellään, eli sitä ei ole heti pakko laittaa seuraavalle. Keskellä oleva yrittää löytää ringissä liikkuvan kurkkumuulin ja päästä näin pois keskeltä.

Kun kurkkumuuli on liikkeellä, keskellä oleva osoittaa jotakuta ringissä seisovaa sormella ja kysyy narisevalla snobi-äänellä: “NIMI,(voi pitää pienen tauon) asutsä kotona?” Kun henkilön nimi on sanottu, muu rinki yrittää saada tälle henkilölle kurkkumuulin. Jos kurkkumuuli tulee henkilölle ennen kuin kysymys on esitetty loppuun, henkilö vastaa totisena ja pettyneenä: “En”. Tämän jälkeen hän joutuu ringin keskelle ja keskellä oleva siirtyy rinkiin ja lähettää uuden kurkkumuulin matkaan. Jos kurkkumuuli tulee osoitetulle henkilölle sen jälkeen kun hänen nimensä on sanottu, hän ei saa enää lähettää kurkkumuulia eteenpäin. Jos puolestaan osoitettu henkilö ei saa kurkkumuulia kysymyksen aikana, hän vastaa itsevarmasti

narisevalla snobi-äänellä: “No tottakai tottakai”

Leikissä voi ja kannattaa taktikoida muutamalla keinolla (näitä vinkkejä voi antaa pelin edetessä, jos leikki ei lähde toimimaan):
1. Ringissä oleva voi pantata itsellään kurkkumuulia odottaen sopivaa hetkeä lähettää se eteenpäin ja suolata toinen kilpailija.
2. Ringin keskellä olevan ei kannata päättömästi osoitella ihmisiä eri puolilta rinkiä, vaan luottaa siihen, että kurkkumuuli on lähetetty sitä kohti, jonka hän viimeksi on sanonut ja valita joku siitä läheltä.
3. Jos keskellä oleva ei millään meinaa päästä ringin keskeltä pois, hän saa pitkittää taukoa nimen ja kysymyksen esittämisen välissä, jolloin kurkkumuuli ehtii helpommin saavuttaa osoitetun henkilön.

LAPPUTARINA

Leikkijöiden määrä: 6-10
Mihin sopii: Ei iltaohjemaleikiksi. Ajan tappamiseen ja mukavapaille pienempien ryhmien leikittäväksi. Mitä isompi ryhmä, sitä kauemmin leikissä kestää.

Jokaiselle leikkijälle jaetaan niin monta pientä paperilappua kuin leikkijöitä on (esim. 7 leikkijää, 7 lappua jokaiselle). Kaikki kirjoittavat päällimmäiseen lappuun jonkun lauseen, joka voi olla ihan mitä tahansa (hieman monimutkaiset lauseet ovat yleensä hauskimpia). Kun kaikki ovat valmiita annetaan oma lappupino vasemmalla puolella istuvalle leikkijälle niin, että lappu, jossa on kirjoitusta on yhä päällimmäisenä. Seuraava leikkijä lukee tekstin, laittaa lapun pinon alimmaiseksi ja seuraavalle lapulle piirtää kuvana sen mitä ensimmäisessä lapussa on lukenut. Kuvaan ei saa kirjoittaa mitään. Kun kaikki ovat taa valmiina laput annetaan vasemmalla puolella olevalle leikkijälle. Hän taas katsoo kuvan, siirtää lapun pinon alimmaiseksi ja seuraavalle lapulle kirjoittaa yhdessä lauseessa, mitä kuvassa on ollut. Näin jatketaan, kunnes kaikilla lapuilla on kuva tai teksti. Kuvia tai lauseita ei saa näyttää muille pelaajille pelin aikana, eikä pinosta saa katsoa muita kuin päällimmäisen lapun. Lopuksi käydään yhdessä laput läpi ja katsotaan kuinka paljon alkuperäinen lause on muuttunut.

LATOKUIVAAJA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ehkä ensimmäisiin iltaohjelmiin, että teitä ei pidetä ihan pöhköinä

Yksi leikkijoistä vailitaan latokuivaajaksi ja hän jää keskelle salia. Kaikki muut menevät salin toiseen päähän, he ovat pieniä traktoreita. Latokuivaaja liikkuu vain salin poikki horisontaaliseen suuntaan ja pienet traktorit liikkuvat salin päästä päähän vertikaaliseen suuntaan. Kaikki liikkuvat kävellen tasaista itse päättämäänsä nopeutta. Latokuivaaja heiluttaa liikkuessaan käsiiään edessään kuin suurta nokkaa ja sanoo "Latokuivaaja, latokuivaaja…" Pienet traktorit sen sijaan pitävät kädet tiiviisti kiinni ruumiissaan ja sanovat "Piip piip piip…" Kun latokuivaaja osuu pieneen traktoriin, pienestä traktorista tulee latokuivaaja ja myös hän muuttaa kulkusuuntansa horisontaaliseksi.. Leikki päättyy kun kaikki ovat latokuivaajia.

Special edition: Latokuivaaja onkin mummo, joka mutisee sota-ajan muistojaan ja kutoo sukkaa. Pienet traktorit ovat teinejä jotka popittavat korvalappustereioillaan. Kun mummo koskee teiniin, teinistäkin tulee mummo. Pelissä on kuitenkin myös nuorisotyönohjaaja joka liikkuu salin poikki kulmasta kulmaan ja muuttaa mummoja taas teineiksi iloisesti laulellen ja nauraen.

LUOLA

Leikkijöiden määrä: 20-30
Sopii: Hupsutteluleikiksi, voi leikkiä hyvin lyhyenäkin

Leikkijät jaetaan kahtia: toiset ovat luolia ja toiset piiloutujia. Musiikin soidessa leikkijät kuljeskelevat ympäri salia. Kun musiikki loppuu, luolat menevät nopeasti maahan kontalleen ja piiloutujat yrittävät päästä mahdollisimman nopeasti luolaan suojaan. Seuraavalla kierroksella osat vaihtuvat eli kaikki ovat vuorotellen luolia ja piiloutujia. Kun leikki sujuu, voi siihen tuoda haastetta siten että luolasta ja piiloutujasta tehdään pari, ja piiloutuja voi mennä suojaan vain omaan luolaansa. Isommassa tilassa lisähaastetta saa vielä siten, että luola saa yrittää mennä piiloon pariltaan.

MAHAUTUMINEN/KALAN RUOTO

Leikkijöiden määrä: 10-20
Mihin sopii: Riparin vikoihin iltaohjelmiin. Parhaiten ehkä nuortenleireille, jossa porukka on jo tuttua. Vaatii läheisyyttä.

Leikkijät asettuvat lattialle makaamaan "jonoon" niin, että pää laitetaan aina edellisen vatsan päälle. Tämän jälkeen jonon ensimmäinen sanoo "ha", toinen sanoo "ha ha", kolmas "ha ha ha" ja niin edelleen niin, että jokainen leikkijä lisää

aina yhden ha:n lisää. Leikissä yritetään päästä koko jono läpi niin, että kukaan ei rupea vuorollaan nauramaan. Jos joku nauraa omalla hahatusvuorollaan, leikki aloitetaan alusta. Jos näyttää siltä että jonon alkupää on liian hysteerinen. voidaan leikki kokeilla aloittaa toisesta päästä.

MINÄ OLEN PUU

Leikkijöiden määrä: 10-25
Sopii: Riparin vikoihin iltoihin. Parhaiten nuortenleireille, koska vaatii heittäytymistä.

'Minä olen puu' on improvisaatioleikki, jossa leikkijät muodostavat paikallaan olevia kuvia tilanteista. Leikki alkaa siitä, että yksi leikkijä menee eteen "näyttämölle", ottaa jonkin asennon ja kertoo, mikä on. Esimerkiksi nostaa kätensä ylös ja sanoo "Minä olen puu". Tämän jälkeen leikkijät voivat yksi kerrallaan liittyä kuvaan menemällä eteen, ottamalla asennon ja kertomalla mitä esittää, Joku voi olla kivi, orava tai vaikka lenkkeilijä. Asiat voivat olla myös abstrakteja, kuten "ilo", "kesäillan tunnelma" tai "teiniys". Kun yhteen kuvaan ei enää tule uusia ideoita, kuvassa ensimmäisenä ollut saa valita kuka kuvassa olevista jää toisen kuvan aloittajaksi. Tällä henkilöllä rooli säilyy, mutta ympärille voidaan rakentaa täysin uusi kuva. Kaikkien ei aina tarvitse osallistua jokaiseen kuvaan. Tätä leikkiä on myös hauska vain katsella.

MUUMILIMU JA JAFFA (L)

Leikkijöiden määrä: 15-30
Sopii: melkeinpä mihin vain

Leikkijät asettuvat piiriin ja nostavat molemmat kätensä eteensä kämmenet ylöspäin. Jokainen laittaa vasemman kätensä tässä asennossa vasemmalla puolella olevan leikkijän oikean käden päälle. Näin tulisi aina olla kaksi kättä päällekkäin, joista päällimmäinen on jonkun vasen ja alempi jonkun oikea käsi. Leikissä laulettavan laulun aikana piirissä kulkee viesti: pelaaja yksi läpsäyttää vasemmalla kädellään oikealla puolella olevan leikkijän 2 vasenta kättä, palauttaen tämän jälkeen kätensä alkuperäiselle paikalleen. Leikkijä 2 toistaa saman oikealla puolella olevalle leikkijälle 3 jne. Näin viesti kulkee vasemmasta kädestä toiseen. Kun laulu loppuu, se jonka käteen läpsy viimeksi tuli, menee piirin keskelle ja alkaa tanssia makarenaa tämän leikin laulun tahdissa. Leikin voi lopettaa, kun keskellä alkaa olla tiivis tunnelma. Laulu menee seuraavasti:

Mu-mu-mu-muumi ja
Ja-ja-jaffa,
ne kelpo li-li-li-li-limppareita oo-on.
Mu-mu-mu-muumi ja,
Ja-ja-jaffa,
ne kelpo li-li-li-li-limppareita on, niin on!

NORJALAINEN JALKALEIKKI

Leikkijöiden määrä: 10-15
Mihin sopii: Paremmin esim. päivävapaille, kuin iltaohjelmiin, koska voi kestää isolla ryhmällä kauan

Leikin alussa kaikki seisovat hartioiden levyisessä haara-asennossa tiiviissä piirissä niin, että omien jalkaterien sivut koskettavat vierustoverin jalkaterien sivuja. Joku aloittaa leikin siirtämällä jommankumman jalkansa seuraavan leikkijän jalan viereen (jalka joka jo koskettaa kaverin jalkaa ei kelpaa, jos haluaa liikuttaa sitä jalkaa se täytyy liikuttaa kaverin toiseen jalkaan). Leikkijä jonka jalkaa koskettiin liikuttaa sen jalan, johon koskettiin, seuraavan leikkijän jalan viereen. Näin jatketaan eteenpäin kunnes kaikki ovat aivan solmussa. Leikkijät eivät saa koskea maahan millään muulla osalla kehostaan kuin jalkapohjillaan, mutta kavereista saa ottaa tukea (kaveria ei kuitenkaan saa kaataa). Jos horjahtaa niin että jalat liikkuvat tai väärä osa kehosta koskee maahan, putoaa pois. Jos haluaa pelata tosimiesten norjista, ei tukijalkaa saa pyörittää akselinsa ympäri, vaan se on juurtunut maahan juuri siihen asentoon, mihin se milloinkin sattuu jäämään.

PEEL BANANA (L)

Leikkijöiden määrä: 5-20
Sopii: Hyvään porukkaan, jossa kaikki kokevat olevansa mukana eivätkä pelkää läheisyyttä muiden kanssa. Parhaimmillaan oikein mukava, mutta sopivuutta kannattaa harkita tarkoin.

Peel Banana on englanninkielinen puhelaululeikki, jossa kuljetaan ringissä kuin jonossa. Aluksi rinki saa olla väljä niin, että jokaisella leikkijällä on oma tilansa. Kulkiessa lauletaan laulua ja tehdään liikkeitä. Sanat ja liikkeet on esitetty alla:

:: Peel (kädet olkapäiden korkeudella vasemmalle kuin tuulilasinpyyhkijät)

banana, (kädet oikealle kuin tuulilasinpyyhkijät)
peel, peel (kädet vasemmalle samoin)
banana (kädet oikealle samoin) ::

You peel it to the left, (kädet vasemmalle sanan left kohdalla)
and you peel it to the right. (kädet oikealle sanan right kohdalla)
You peel it to the front (kädet alas eteenpäin)
and you
:: mm (hypähdä eteenpäin)
take a bite,
mm mm (hypähdä kaksi kertaa eteenpäin)
take a bite. ::

Laulun loputtua leikkijät ottavat saman suuruisen askeleen piirin keskustaa kohti ja aloittavat alusta. Kierroksia leikitään niin monta, että leikkijät ovat aivan sumpussa. Tämän jälkeen piirissä istutaan yhtä aikaa takana olevan syliin.

PIENI LOHIKÄÄRME (L)

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Enemmän lastenleirikamaa, mutta ihan kivaa teinienkin kanssa.

Pieni lohikäärme on toiminnallinen laululeikki. Leikkijät seisovat piirissä ja leikin vetäjä kuljeskelee piirin keskellä. Kaikki laulavat yhdessä laulun:

Pieni lohikäärme tuli alas vuoreltaan.
Se käärme oli hännätön ja siksi suruissaa.
Se kauan etsi häntäänsä ja viimein löysi sen.

Leikin vetäjä pysähtyy yhden piirissä olevan eteen ja sanoo

Hei! Olet häntäni. Olen jälleen iloinen.

Se, jota vetäjä on puhutellut, ryömii vetäjän jalkojen välistä ja asettuu hänen taakseen lohikäärmeen hännäksi ja ottaa vetäjää olkapäistä kiinni. Sitten he jatkavat piirin keskellä kuljeskelua yhdessä muiden laulaessa taas laulua. Kun laulu on loppu, he pysähtyvät jonkun eteen, joka taas ryömii koko lohikäärmeen jalkojen välistä ja asettuu hännän jatkoksi. Leikkiä jatketaan kunnes kaikki ovat osa lohikäärmettä. Jos leikkiä haluaa nopeuttaa, voi lohikäärmeeseen lisätä yhden laulun jälkeen aina kaksi hännän palaa kerrallaan.

PIIPPONEN

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Riparin vikoihin iltaohjelmiin, jos minnekään. Tämä leikki on aika tyhmäilyä.

Leikkijät menevät seisomaan piiriin. Leikin vetäjä aloittaa kysymällä oikealla puolellaan olevalta ihmiseltä: “Otakko nää piipposta?”, johon vierustoveri vastaa: “No millasta?”, johon ensimmäinen taas vastaa:”No tällasta.” ja asettaa kätensä viereisen kauemmalle olkapäälle. Tämän jälkeen juuri piipposta saanut kysyy seuraavalta: “Otakko nää piipposta?”, ja käydään sama dialogi, jonka jälkeen käsi taas asetetaan olkapäälle. Viesti kulkee läpi piirin kunnes se palautuu leikin vetäjälle. Tämän jälkeen viestin suunta vaihtuu ja leikin vetäjä kysyy vasemmalla puolellaan olevalta, ottaako tämä piipposta ja kysymysten päätteeksi asettaa taas kätensä hänen olkapäälleen. Viesti kulkee taas piirin läpi. Tämän jälkeen vaihdetaan taas suuntaa, mutta kysymysten lopuksi lasketaankin oikea polvi maahan. Seuraavalla kierroksella vaihdetaan taas suuntaa ja lasketaan vasen polvi maahan. Viimeisellä kierroksella painetaan otsa maahan. Kun kaikilla leikkijöillä on otsa maassa isoset alkavat laulaa “Maa on niin kaunis…” -virren ensimmäistä säkeistöä ja toivovat että pikkuset lähtevät mukaan lauluun.

PIKKU MÖTTY (L)

Leikkijöiden määrä: 2-40
Sopii: Ajan tappamiseen, hämmennykseen, väliaikaohjelmaksi

Tämä leikki on laululeikki, jota voi jatkaa loputtomiin. Sanat (ja liikkeet) menevät näin:

Kanniskelen pientä möttyä (kädet itsensä edessä kämmenet ylöspäin kuin kantaisi jotain pientä)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Kanniskelen pientä möttyä (kädet itsensä edessä kämmenet ylöspäin kuin kantaisi jotain pientä)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
AU! Se pistelee!
Lättyyn vedän pientä möttyä (lyö nyrkillä toista kämmentä ja samalla hypähdä ylöspäin)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Lättyyn vedän pikku möttyä (lyö nyrkillä toista kämmentä ja samalla hypähdä

ylöspäin)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Se on ihan lytyssä!
Elvyttelen pientä möttyä (Nuollaan kämmentä jota on äsken lyöty)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Elvyttelen pikku möttyä (Nuollaan kämmentä jota on äsken lyöty)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Voi ei, nyt se on sisälläni (osoitetaan vatsaa)
Yköttelen pientä möttyä (Yökkäilen-sanan kohdalla "oksennetaan" ja pidellään vatsaa)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Yköttelen pientä möttyä (Yökkäilen-sanan kohdalla "oksennetaan" ja pidellään vatsaa)
Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)
Oih! Se on niin kaunis! (ensin ihaillaan lattialla olevaa yökkäilytä möttyä ja sitten nostetaan se taas syliin)
Kanniskelen pientä möttyä…

Ja laulu palaa alkuun ja sitä voi toistaa niin monta kertaa kun se vielä on hauskaa.

PIMPELI POMPELI POKKANI PITÄÄ

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ihan vikoihin iltoihin, kunnon hölmöilyleikki.
Tarvitaan: peili

Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä. Leikissä on tehtävänä pitää pokka mahdollisimman hyvin. Leikissä on yhteensä kolme kierrosta, mutta ne paljastetaan leikkijöille yksi kerrallaan. Kahdella ensimmäisellä kierroksella piirissä kiertää peili. Ohjeita kerrottaessa on tärkeää korostaa sitä, että jokaisen pitää katsoa peilistä itseään suoraan silmiin. Ensimmäisellä kierroksella jokaisen pitää vuorollaan katsoa peiliin ja sanoa "Kyllä ihminen on nuorena kaunis!". Jos repeää nauruun tai leveään hymyyn, putoaa pois. Seuraavalla kierroksella jokaisen leikkijän pitää vuorollaan katsoa peiliin ja sanoa "Kukas se siinä?, äidin oma pikku kultamussukka". Tästäkin kierroksesta nauramatta selvinneet pääsevät kolmannelle kierrokselle, jolla vuorotellen piirin järjestyksessä kaksi leikkijää menee vastakkain seisomaan, ottavat toisiaan korvista kiinni ja toisiaan silmiin katsoen menevät viisi kertaa yhtä aikaa kyykkyyn hokien samalla yhteen ääneen "Pimpeli pompeli pokkani pitää". Jos toinen parista repeää nauramaan, toinen aloittaa uudelleen piirissä seuraavana olevan kanssa. Tältäkin kierrokselta selvinneet ovat leikin voittajat. Isosten pitää en-

nen leikkiä sopia saavatko kaikki muut kuin vuorossa olevat nauraa, vai pitääkö kaikkien pitää pokka koko ajan.

RIKKINÄINEN LEIVÄNPAAHDIN / KISSA PESUKONEESSA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ekoihin iltaohjelmiin. Paras kun on jo pientä hysteriaa ilmassa.

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle jää yksi leikkijä. Keskellä olija pyörähtää ympäri ja osoittaa jotakuta piirissä olevaa ja sanoo jonkin asian, jota osoitettu ja hänen vierustoverinsa (yksi henkilö molemmilla puolilla) ryhtyvät mahdollisimman nopeasti esittämään. Asioita on monia eikä niitä kaikkia kannata ottaa samalla leikkikerralla. Jos muodostelman aikaansaamiseen kuluu liian kauan tai joku siihen osallistuvista mokaa, hitain/mokaaja vaihtaa paikkaa keskellä olijan kanssa.

Esimerkkejä:
Elefantti: osoitettu muodostaa kärsän ja törähtää kuin norsu, vierustoverit esittävät leyhyviä korvia
Noita: osoitettu kumartuu kuin vanhus ja noitamaisesti kutsuu etusormeaan koukistaen “Tule tänne!”. Vierustoverit muodostavat mummon mökin katon
Leivänpaahdin: vierustoverit muodostavat käsillään leivänpaahtimen raon, jossa osoitettu hyppii
Rikkinäinen leivänpaahdin: sama kuin leivänpaahdin, mutta leipä pysyy paikallaan ja paahdin hyppii
Kissa pesukoneessa: osoitettu pyörittää päätään ja maukuu kärsivästi kuin kissa, vierustoverit muodostavat pesukoneen rummun, joka tärisee kuin linkouksessa
Liikenneympyrä: osoitettu pysyy paikallaan ja vierustoveri alkavat ajaa autoina hänen ympärillään kuin liikenneympyrässä
Havaji: osoitettu tanssii havajilaiseen tyyliin tehden käsillään aaltomaista liikettä, vierustoverit ovat huojuvia palmuja

Porukasta riippuen:
James Bond: osoitettu esittää James Bondia ase kädessä ja vierustoverit ovat Bond-tyttöjä, sanovat “Uuu, James!” ja viehkeästi Jamesia hivellen kyykistyvät

RUOTSALAINEN PIILOS JA FIKKARIPIILOS

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vain tiloihin joissa on edes jonkin verran potentiaalisia piiloja. Esim.

Velskolan kartano on erihyvä! Fikkaripiilosta voi leikkiä vain paikoissa jotka saa suhteellisen pimeiksi. Leikki on hieman toivoton kesällä.

Ruotsalainen piilos on piiloleikki, jossa yksi menee piiloon ja kaikki muut etsivät. Piiloon menijä valitaan ja kaikki muut jäävät samaan paikkaan laskemaan ääneen (esim. kahteenkymmeneen) ja piilon menijä poistuu. Kun on laskettu kaikki muut lähtevät etsimään. Kun joku löytää piilossa olijan, hän jää samaan piiloon ja odottaa hiljaa muita. Leikki päättyy kun kaikki kyyhöttävät samassa piilossa.
Fikkaripiilos toimii samalla tavalla, mutta tilat pimennetään ja etsijät käyttävät taskulamppuja. Kun löytää piilossa olijat, sammuttaa oman fikkarinsa ja jää piiloon. TÄRKEÄÄ: Leikkiä suunnitellessa ja ohjatessa täytyy sopia selkeät rajat (esim. saako toisten huoneisiin mennä? (EI), saako vessoihoin mennä? (EHKÄ))

SIIS MITÄ SÄ OIKEIN TEET?

Leikkijöiden määrä: 10-25
Mihin sopii: Porukkaan jossa ollaan jo tultu tutuiksi, ja uskalletaan heittäytyä ja esiintyä. Voidaan leikkiä sekä sisällä että ulkona.

Leikkijät asettuvat piiriin ja valitaan yksi vapaaehtoinen. Tämä keksii jonkun toiminnon tai tekemisen, jota alkaa esittää, esimerkiksi hampaiden harjaamisen. Kun leikkijä esittää harjaavansa hampaita, hänen oikealla puolella oleva katsoo hetken ihmetyksissään ja kysyy sitten “Siis mitä sä oikein teet?” tai “Mitä sä teet?” tai “Mitä ihmettä sä duunaat?” tms. Toinen vastaa jotain aivan päinvastaista kuin miltä hänen esittämänsä asia on näyttänyt, esimerkiksi “Ratsastan kamelilla”. Ihmettelijän tehtävä on alkaa esittää toisen sanomaa asiaa, tässä tapauksessa kamelilla ratsastamista, parhaaksi näkemällään tavalla. Hänen oikealla puolellaan oleva alkaa vuorostaan ihmetellä, mitä hän tekee ja taas toinen vastaa jotain aivan erilaista kuin miltä tekeminen näyttää. Näin jatketaan ainakin niin kauan, että kaikki ovat saaneet esittää jotain.

Huomioitavaa! Leikin alussa on tehtävä selväksi, että kaikkien toimintojen ja tekemisten pitää olla ns. hyvän maun mukaisia. Tarkoituksena ei ole yllyttää seuraavana vuorossa olevaa henkilöä tekemään jotain, mitä hän ei tahdo tai mikä on epäasiallista.

SOLMU

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Sekä iltaohjelmiin että ulkoleikiksi. Erityisesti lapset tykkäävät.

Ensin valitaan yksi vapaaehtoinen. Vapaaehtoinen poistuu salista tai siirtyy vähän syrjemmälle ja kääntää selän muihin leikkijöihin päin. Muut leikkijät ottavat toisiaan käsistä kiinni ja muodostavat piirin. Sen jälkeen on tarkoituksena tehdä solmu menemällä toisten käsien yli ja ali. Käsiä ei saa kuitenkaan irrottaa toisistaan solmua muodostettaessa. Kun solmu on valmis, aiemmin valittu vapaaehtoinen palaa muiden leikkijöiden luo ja rupeaa avaamaan solmua. Myöskään avaamisvaiheessa kädet eivät luonnollisesti saa irrota toisistaan. Leikki loppuu kun piiri on kokonaan selvitetty solmuttomaksi.
Huom! Jos leikkijöitä on paljon, voi vapaaehtoisia ja solmuja olla kaksi. Tällöin solmujen selvittäjät kilpailevat toisiaan vastaan siitä, kumpi on vikkelämpi avaaja.

SOLU

Leikkijöiden määrä: 16-30
Mihin sopii: Voidaan leikkiä ulkona tai sisällä. Sopii sekä riparille (mukavapaille ja pakolliseen ulkoiluun) että lastenleirille.

Kaikki leikkijät ottavat parin ja yksi pari muodostaa solun ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Solun tarkoituksena on kasvattaa itseään syömällä sisäänsä muita soluja. Solu voi syödä osia toisesta solusta kaappaamalla käsiään nostamalla jonkun oman solunsa sisään. Kaapatusta henkilöstä tulee osa uutta solua. Jos kaapattu henkilö on osa sellaista solua, jossa on vain kaksi jäsentä, siirtyvät molemmat uuteen soluun. Leikki loppuu siihen, että kaikki leikkijät ovat osa yhtä suurta solua.

SUOHONLAULANTA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ensimmäisiin iltaohjelmiin, koska vaatii vähän heittäytymistä. Sopii myös leiriolympialaisten lajiksi, jos vedetään isosryhmissä

Leikkijät jaetaan n. 5-7 hengen ryhmiin. Leikissä on tarkoituksena keksiä mahdollisimman paljon lauluja aiheesta, jonka leikin vetäjä kertoo. (Hyviä aiheita ovat mm. eläimet, numerot, ihmisten nimet, kaupungit/maat/paikat, kulkuneuvot jne.) Leikki alkaa siitä että leikin vetäjä kertoo aiheen, minkä jälkeen kaikille joukkueille an-

netaan pari minuuttia aikaa miettiä lauluja. Sitten aloitetaan laulaminen. Ryhmät laulavat vuorotellen laulun jossa esiintyy kysytty aihe. Hyvä sääntö on että laulusta pitää esittää vähintään 5 sanaa, joiden aikana kysytty asia pitää tulla esiin. Kun ensimmäinen ryhmä on laulanut siirrytään heti seuraavaan joiden täytyy aloittaa laulaminen 10 s. kuluessa edellisten lopettamisesta. Samaa laulua ei tietenkään hyväksytä kuin yhden ryhmän laulamana. Laulaminen jatkuu niin kauan kuin lauluja keksitään. Kun joku ryhmä ei enää keksi laulua, voidaan se joko suoraan pudottaa tai ryhmä voi joutua polvilleen ja saada yhden kierroksen lisää miettimisaikaa. Toisesta jäätymisestä pudotetaan lopullisesti pois. Leikkiä jatketaan kunnes jäljellä on enää yksi ryhmä.

TÄRKEÄÄ: Leikkiä vetäessä kannattaa painottaa sitä, että kannattaa kuunnella mitä lauluja muut esittävät, koska samaa laulua ei saa esittää kahdesti. Leikki vaatii siis rauhallista hiljaisuutta ja ryhmien täytyy kommunikoida keskenään kuiskaten. Etukäteen täytyy myös sopia, mitä tehdään jos joku ryhmä yrittää esittää laulun, joka on jo laulettu: annetaanko 10 s. armonaikaa keksiä uusi laulu, vai pudotetaanko pois.

SUOPURSU

Leikkijöiden määrä: 18-30
Mihin sopii: Riparin puolivälistä alkaen. Vaatii jonkinlaista ryhmäytymisen astetta, mutta voi hieman myös auttaa sellaisen kehittämisessä.
Tarvitaan: pienille lapuille kirjoitettuna näytelmän roolit

Suopursu on lyhyt näytelmä, johon kaikki leikkijät osallistuvat jossakin roolissa. Leikkitilasta valitaan jokin alue lavaksi ja kaikki leikkijät siirtyvät yleisöksi. Jokaiselle leikkijälle arvotaan jokin rooli, jota ei paljasteta muille (tosin kannattaa ehkä vähän taktikoida eniten heittäytymistä vaativien roolien kanssa porukasta riippuen, merkitty huutomerkillä). Kun on valmista, kertoja lukee tarinaa, ja kukin leikkijä siirtyy lava-alueelle oman roolin tultua mainituksi. Kertojan on hyvä antaa leikkijälle/leikkijöille hieman aikaa ennen kuin jatkaa lukemista. Leikkijän on tarkoitus näytellä omaa rooliaan liikkuen ja ääntelehtien tarinan mukaisesti ja jäädä lavalla sopivaan kohtaan. Alla yksi esimerkkitarina rooleineen.

Seuraavia rooleja näyttelee
yksi henkilö: suopursu, karhu, aurinko, tikka, mänty, partiopoika (!), neito (!), kurki, pyssy, keppi (!)

Seuraavia rooleja voi näytellä leikkijöiden määrästä riippuen useampi henkilö:

suonsilmä (! jos vain yksi hlö), luola, pupu, Niger-teltta, laulu, metsän pikkueläin, pusikko, metsän siimes

Tarina:

Kaukana täältä, vuorten takana, on suuri metsä. Sen metsän siimeksessä sijaitsee uhkaava ja voimakkaasti löyhkäävä suonsilmä, joka levittää ympärilleen niin vastenmielistä hajua, että sitkeinkin kasvi olisi jo ajat sitten luopunut yrityksestä kasvaa siellä. Kuitenkin kaikkia vaaroja uhmaten uljas suopursu kasvoi keskellä tuota suonsilmää ja kukoisti näyttävästi joka vuosi omalla paikallaan levittäen ympärilleen suloista tuoksua.

Tuolla metsän kolkassa asui muuan karhu. Se löntysteli usein reviirillään nuuhkien vähän väliä tarkalla kuonollaan ilmaa sen varalta, että joku tunkeutuja astuisi sen reviirille. Tällä hetkellä se kuitenkin nukkui onnellisena omassa luolassaan tuhisten hiljaa itsekseen.

Päiviä tuli ja meni. Aurinko nousi ja laski. Jossain suon laidalla tikka jauhoi vanhaa mäntyä sahanpuruiksi nokallaan, ja pienet puput karkeloivat kesäyössä. Tarinamme alkaa kuitenkin vasta nyt, kun sankarimme astuu esiin.

Eräänä päivänä reipas ja hyvin urheilullinen partiopoika, jolla oli naistenkaatajan maine, päätti lähteä retkelle metsään uhmaten vanhempiensa tahtoa. Hän matkusti kauan kierrellen ja kaarrellen maita ja mantuja, kunnes pystytti Niger-telttansa suonsilmän reunaan. Yö saapui ja hän meni nukkumaan. Keskellä yötä hän kuitenkin heräsi epämukavaan yllätykseen: hänen selkänsä alla oli keppi, joka painoi niin ilkeästi, että hän joutui keskeyttämään unensa vain ottaakseen kepin pois selkänsä alta. Näin hän pystyi taas jatkamaan uniaan.

Aamulla poika heräsi kauniiseen lauluun. “Mikä tuo lumoava ääni voi olla?” hän ihmetteli. Poika kurkisti teltasta höristäen korviaan nähden suonsilmän toisella puolella metsälammen luona kauneimman neidon, jonka hän oli eläissään nähnyt. Neito tanssahteli sulokkaasti jatkaen laulelemistaan. Laulu oli lumoavaa. Metsän pikkueläimet liittyivät neidon tanssiin ja pyörähtelivät hänen ympärillään. Jossain kaukana lensi kurki, joka rääkäisi varoittavasti. Äkkiä pusikosta nousi esiin vihainen karhu, joka oli herännyt neidon aiheuttamaan meluun. Se murisi, ähkyi ja puhisi todella pelottavasti, niin hurjasti, että neito sen nähdessään kirkaisi kerran kauhusta ja pyörtyi sen jälkeen pelon lamauttamana maahan. Karhun lähestyessä neitoa urhea partiolainen hyppäsi esiin tyhjästä, otti pyssynsä ja ampui kerran kuuluvasti ilmaan. Karhu säikähti tätä. “Jos sinä et nyt lähde tästä metsästä ja jätä hurmaavaa madamea rauhaan, niin seuraava luoti osuu sinuun!” partiolainen uhosi. Karhu

murahti vielä kerran kantaaottavasti ja löntysti sitten vikkelästi takaisin metsän siimekseen.

Partiolainen katsoi neitoa: “Voi hyvä tavaton, hän on edelleen tajuton!” hän supisi itsekseen samalla kun koetti neidon pulssia. “Nyt tiedän! Noudan tuolta kauniin kukkasen, annan neidon haistaa sitä ja hän tokenee varmasti!” poika huusi innokkaana. Hän meni juoksujalkaa suopursun luo, poimi sen maasta ja riensi takaisin neidon luokse. Aivan kuten hän oli aavistanutkin, välittömästi, kun suopursu oli levittänyt tuoksuaan neidon sieraimiin, tämä virkosi. “Oih, pelastajani!” neito kiljahti hurmaantuneena, syöksyen partiolaisen kaulaan.

Tämä tarina päättyy onnellisesti. Neito ja partiolainen elivät onnellisina elämänsä loppuun asti.

SUSI JA LAMPAAT

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Ei ihan ekoihin tapaamisiin, sisällä vaatii turvallisen tilan juosta
Tarvitaan: pehmeä pallo/tyyny/muu pehmeähkö esine

Susi ja lampaat on perinteisen hippaleikin variaatio, jossa susi on hippa ja lampaat kiinniotettavia. Susi kantaa mukanaan pehmeää palloa/tyynyä/vastaavaa, jota käytetään hipaksi jättämisessä. Suden tavoitteena on painaa pehmo jonkun lampaan mahaan (eli ei heittelyä, suden täytyy koko ajan pitää pehmosta kiinni!), jolloin lampaasta tulee susi ja homma pyörii kuin tavallinen hippa. Lampaat voivat kuitenkin suojautua sudelta halaamalla toisiaan = suojaamalla mahansa toisiaan vasten. Halaukseen ei kuitenkaan saa jäädä kuin välittömän vaaran ajaksi. Sudenkaan ei siis kannata jäädä vahtaamaan halaavia lampaita.

SYLILEIKKI KORTTIPAKAN KANSSA

Leikkijöiden määrä: 20-30
Mihin sopii: ei ekoihin iltaohjelmiin, ryhmän täytyy sietää jonkin verran läheisyyttä, ei välttämättä koskaan minnekään (tällä leikillä ei ole juuri pointtia)
Tarvitaan: tavallinen korttipakka

Leikkijät istuvat piiriin, mieluiten lattialle jalat hieman harallaan, ja leikin vetäjä jää piirin keskelle. Jokaiselle leikkijälle näytetään yksi kortti pakasta ja leikkijän tehtävänä on muistaa kortin maa. Kun kaikilla leikkijöillä on maa, leikin vetäjä alkaa

yksitellen luetella kortteja. Jos kortti on esimerkiksi herttaseiska, kaikki hertan saaneet leikkijät siirtyvät seitsemän paikkaa vasemmalle. Tyhjää paikkaa ei lasketa. Kun pelaajat näin kasautuvat “sylikkäin”, vain pinon päällimmäinen on oman maansa kuullessaan vapaa liikkumaan. Leikki on hyvä keskeyttää, kun jäljellä on pari isoa pinoa.

TIPOTEERAUS

Leikkijöiden määrä: 5-30
Sopii: Ei ihan ekoihin iltoihin koska vaatii vapaaehtoisilta pientä uskallusta ja heittäytymistä.

Leikkijöistä valitaan noin 1/3 porukan koko määrästä vapaaehtoisia (ripariryhmässä tämä tarkoittaa yleensä noin 8-10 henkilöä) ja he poistuvat salista. Jäljelle jäänyt porukka sopii jonkun verbin, jonka he leikin ajan korvaavat sanalla “tipoteerata”. Esim. jos verbiksi on valitaan kalastaa, eli enää sanota että “Kävin vaarin kanssa kalastamassa” vaan että “Kävin vaarin kanssa tipoteeraamassa”. Kun verbi on sovittu, alussa valitut vapaaehtoiset voivat palata saliin. Heidän tehtävänään on keksiä mikä verbi on korvattu sanalla tipoteeraus, kyselemällä muilta leikkijöiltä kysymyksiä. Samalta ihmiseltä saa kerralla kysyä yhden kysymyksen ja sitten pitää siirtyä seuraavan luo. Esimerkiksi voi kysyä että “Milloin viimeksi tipoteerasit?” tai “Missä voi tipoteerata?”. Leikki loppuu kun kaikki ovat keksineet mitä tipoteeraus on. Jos yksi vapaaehtoisista luulee tietävänsä oikean vastauksen, jolloin hän voi kuiskaten kysyä sen leikkijältä joka tietää vastauksen. Tällöin muut vapaaehtoiset eivät vahingossa kuule sanaa. Ensimmäisillä kierroksilla kannattaa valita helpohko- ja verbejä, kuten juoda, syödä, juosta, puhua tms. ja myöhemmin voi siirtyä haastavampiin, kuten neuloa, kaivaa, suuttua, lypsää tms..

VERIPERUNA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Vikojen iltojen leikki. Vaatii kontaktin ottamista ja uskallusta liikkua silmät kiinni.

Ensin leikin vetäjä valitsee veriperunan koskettamalla yhden leikkijän olkapäätä kun kaikilla on silmät kiinni. Kaikki loput leikkijät ovat tavallisia perunoita. Tämän jälkeen kaikki leikkijät rupeavat silmät kiinni kävelemään salissa ympäriinsä. Jos osuu toiseen leikkijään, häntä pitää kätellä/ottaa kädestä kiinni ja kuiskata hänen

korvaansa “peruna” jos on tavallinen peruna tai “veriperuna” jos kuiskaajana on aluksi valittu veriperuna. Jos tavallisen perunan korvaan kuiskataan “veriperuna”, hän kuolee (mahdollisesti sydäntäraastavia kiljahduksia tai kuoleman korahduksia päästäen) ja siirtyy leikkialueen reunalle enkelikuoroon. Hetken leikkiä seurattuaan enkelikuoron jäsenet tajuavat kuka on veriperuna. Heidän tehtävänsä enkelikuorona on laulaa kauniilla äänillä sen ihmisen nimeä, jota lähinnä veriperuna on. Leikki loppuu kun veriperuna on tappanut kaikki muut perunat.

HUOM! Leikkiä kannattaa olla valvomassa isosia tai vetäjiä että silmät kiinni harhailevat perunat eivät osu seiniin tai huonekaluihin. Hyväksi menetelmäksi on havaittu perunoiden hellä ohjaileminen istuintyynyjä käyttäen. Leikkialuetta kannattaa pienentää kun perunat vähenevät.

VINTTI-KELLARI-KOLO

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Riparin vikoihin iltoihin

Leikkijät asettuvat piiriin makaamaan vatsalleen. Jokaisen leikkijän oikean käden etusormi on mato, jonka leikin kuluessa täytyy mennä eri paikkoihin. Jokainen leikkijä muodostaa vasemmasta kädestään kolon laittamalla sen vasemmalle puolelleen maahan hieman avattuun nyrkkiin, niin että käden sisälle mahtuu sormi. Leikin ideana on että leikin vetäjä huutelee paikkoja, johon madon pitää mennä. Kädestä muodostetun kolon lisäksi paikkoja ovat vintti (päälaki) ja kellari (lattia naaman edessä). Omien vintin, kellarin ja kolon lisäksi mato voi mennä kaverin vinttiin, kellariin tai koloon, jotka tarkoittavat oikealla puolella olevan leikkijän vinttiä, kellaria tai koloa. Vetäjä voi siis esimerkiksi huutaa “oma kolo” jolloin leikkijöiden pitää laittaa mato omaan koloonsa tai “kaverin vintti” jolloin mato pitää laittaa oikealla puolella olevan päälaelle. Jos madon laittaa väärään paikkaan, putoaa pelistä. Harjoituskierroksia kannattaa ottaa kuitenkin useita. Leikki kannattaa lopettaa kun leikkijöitä on jäljellä enää muutama.

Vaikeutta leikkiin voi ottaa lisäämällä “kaverin kaveri” eli vasemmalla puolella olevan leikkijän. Eli jos vetäjä huutaa “kaverin kaverin kellari” täytyy mato laittaa vasemmalla puolella olevan leikkijän kellariin.

Extreme versio: sopivalla ryhmällä leikkiä voi leikkiä myös niin, että kellari ei olekaan lattia leikkijän edessä, vaan leikkijän suu. Tällöin suu täytyy aina avata ammolleen jos pitää mennä oman tai kaverin kellariin. Tämän version leikkimistä kannattaa kuitenkin harkita tarkkaan, koska helposti syntyy kaaos.

ULKOLEIKIT

ARABIKYLÄ

Leikkijöiden määrä:20-30
Sopii: Erityisesti lapsille, mutta myös riparin yhteiseen ulkoiluun

Iso kenttä jaetaan kolmeen eri alueeseen: toisessa päässä on arabikylä, keskellä hiekkamyrsky ja toisessa päässä linnoitus. Leikkijöiden tehtävänä on leikin vetäjän ohjeen mukaan juostava johonkin näistä alueista. Tämän lisäksi vetäjä voi missä tahansa vaiheessa (leikkijöiden ollessa jossain paikassa tai kesken juoksun) huutaa "lähde", jolloin leikkijöiden pitää mennä maahan makaamaan kuin janoisena joisi lähteestä. Vetäjä voi samoin huutaa "kameli", jolloin leikkijöiden pitää muodostaa kolmen hengen ryhmiä, joissa kaksi menee maahan kontilleen esittäen kamelia ja yksi ratsastajaa. Leikkiä voi leikkiä joko niin, että aina hitain juoksija tai hitaimmin tehtävän suorittanut putoaa, tai sitten niin että kukaan ei putoa missään vaiheessa.

CHIQUITA

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: Energioiden purkamiseen ja lämmittelyleikiksi, porukkaan jossa uskalletaan eläytyä

Tämä on eräänlainen kissa ja hiiri -leikki. Leikkiin tarvitaan paljon tilaa. Tarvitaan kaksi vapaaehtoista leikkijää (tai voidaan ottaa myös yksi pareista turhia kyselemättä). Muut leikkijät muodostavat pareja ja parit asettuvat seisomaan vierekkäin leikkialueelle hajaantuen. Toinen vapaaehtoisista on gorilla ja toinen Chiquita-banaani. Gorilla lähtee jahtaamaan Chiquitaa. Gorilla ääntelee karjuen ja muristen ja Chiquita heiluttaa käsiään ja kimittää "chiquita chiquita chiquita" kipittäessään pakoon. Eläytyminen on hyvin suotavaa! Chiquitan tehtävänä on päästä jonkun parin viereen. Hänestä ja kolmikon keskelle jäävästä tulee uusi pari, ja toinen reunimmainen leikkijä putoaa pois. Sitten hänestä tuleekin gorilla ja äskeisestä gorillasta Chiquita! Osat vaihtuvat myös, jos gorilla onnistuu saamaan kiinni Chiquitan. Jos leikkijöitä on paljon, voi mukana olla kaksi gorillaa ja kaksi Chiquitaa.

EESTILÄINEN PIHALEIKKI

Leikkijöiden määrä: 21-51
Sopii: ajanvietteeksi, ryhmälle jota ei haittaa leikin tavoitteen puute
Tarvitaan: iso alue

Pihaleikin ideana on edetä ryhmänä paikasta toiseen joko ilman päämäärää tai päämäärä mielessä. Leikkijät ottavat itselleen parin ja muodostavat parijonon. Yksi leikkijä valitaan aloittajaksi. Jonossa olevat leikkijät kääntyvät kasvokkain, nostavat kädet ylös ja muodostavat väliinsä tunnelin. Kun kaikki on valmista, yksinäinen leikkijä lähtee kyyryssä juoksemaan tunnelia läpi. Haluamassaan kohdassa juoksija nappaa jotakuta ranteesta ja vetää tämän mukanaan tunnelista läpi. Tunnelin päähän he muodostavat uuden pätkän tunnelia. Yksin jäänyt leikkijä juoksee tunnelin ulkokautta tunnelin alkuun ja on seuraava juoksija, joka nappaa itselleen uuden parin haluamassaan kohtaa, muodostaa tämän kanssa uuden tunnelin pätkän jne. Leikinvetäjä voi ohjata tunnelin suuntaa ja esimerkiksi päättää jonkin reitin.

HARRY POTTER JA SIEPPI

Leikkijöiden määrä: 20-30
Sopii: Kaikille, jotka innostuvat Harry Potterista, ihan hauska muillekin

Tässä leikissä Harry Potter yrittää napata sieppiä Tylypahkan muuttuvissa käytävissä. Yksi leikkijä valitaan Harryksi ja yksi siepiksi. Loput leikkijät muodostavat peräkkäin noin 4-6 yhtä pitkää riviä niin, että leikkijöistä muodostuu tasainen ”ruudukko”. Leikkijät ovat siis samaan aikaan riveissä ja jonoissa. Riveissä olevat ottavat toisiaan kädestä kiinni. Näin muodostuvat tylypahkan käytävien seinät. Seinät voivat muuttua niin, että leikin vetäjä huutaa ”Muutos!” jolloin seinät irrottavat kätensä, kääntyvät 90 astetta ja ottavat käsistä kiinni niitä, jotka ovat äsken olleet edessä ja takana. Näissä muuttuvissa käytävissä Harry yrittää saada siepin kiinni. Seinän läpi ei luonnollisestikaan voi sieppiä saada kiinni. Kun Harry saa siepin kiinni, valitaan uudet vapaaehtoiset. Entiset Harry ja sieppi ottavat heidän paikkansa käytävissä.

HIPAT

Leikkijöiden määrä: 10-40
Sopii: lämmittelyksi kaikenikäisille, energian purkamiseen
Muuta: Isolla porukalla voi olla useampi hippa

Hipan periaate on yksinkertainen: leikkijöiden joukosta valitaan yksi tai useampi jääjä, joka yrittää saada muita leikkijöitä kiinni. Muut leikkijät juoksevat karkuun määrätyllä leikkialueella. Kun jääjä saa jonkun kiinni, tämä kiinniotettu reagoi hipasta riippuen, useimmiten jääden paikalleen. Vapaana juokseva leikkijä voi tämän jälkeen tulla pelastamaan jätetyn määrätyllä tavalla. Pelastavaa leikkijää ei voi ottaa kiinni.

Eri hippoja
• banaanihippa: jätetty jää seisomaan kädet suorina ylhäällä, pelastaja laskee kädet suorina alas kuin kuorisi banaanin
• halihippa: jätetty jää paikalleen ja pelastaja tulee halaamaan
• x-hippa: jätetty seisoo isossa x-asennossa, pelastaja ryömii jalkojen välistä
• töpselihippa: jätetty seisoo kädet lanteilla, pelastaja työntää suorat kätensä käsivarsien ja kylkien väliin jääneisiin aukkoihin kuin töpselin pistorasiaan
• Akuankkahippa: jätettävä voi pelastautua menemällä kyykkyyn ja sanomalla jonkun Aku Ankka -sarjakuvan henkilön nimen
• Raamattuhippa: versio akuankkahipasta jossa jätettävä voi pelastautua sanomalla jonkun raamatun henkilön nimen
• Sairaalahippa/rutto: jääjä on rutto ja kun rutto koskee täytyy kaatua sairaana maahan. Sairastunutta voi auttaa jäämällä viereen kyykkyyn sairaanhoitajaksi. Kaksi sairaanhoitajaa voi muodostaa ambulanssin, jolla sairas saadaan vietyä ennalta sovittuun sairaalapaikkaan ja hänkin pääsee takaisin leikkiin. Rutto ei pysty sairastuttamaan sairaanhoitajia tai ambulansseja.
• Vessanpönttöhippa: kun jääjä saa jonkun kiinni, tämä jää paikalleen, koukistaa polvensa ja taittaa toisen kätensä niin että nyrkki on ylöspäin. Pelastaja “istahtaa” pelastettavan syliin ja vetää tämän kädestä kuin vetäisi vessan vivusta, samalla päästetään “wuuush”-ääni kuin oltaisiin vedetty vessa.

HIP HOP

Leikkijöiden määrä: 16-30
Sopii: Jo hieman tutustuneelle ripariryhmälle, ei kauhean hyvin lastenleireille.

Leikkijät muodostavat ensin parit ja sitten pareista kaksi sisäkkäistä piiriä niin, että toinen parista on sisäpiirissä ja toinen ulkopiirissä. Kun leikin vetäjä huutaa “HIP!” ulkopiirissä oleva pari hyppää sisäpiirissä olevan reppuselkään. Jonkin ajan kuluttua leikin vetäjä huutaa “HOP!” jolloin reppuselässä ollut hyppää maahan, juoksee koko piirin ympäri ja takaisin parinsa reppuselkään. Hitaimmin tehtävän suorittanut putoaa kierroksella pois. Piiriä ympäri juostessaan ei saa häiritä toisia pareja

tai muiden juoksua. Parit saavat vaihdella juoksijaa kierrosten välillä jos haluavat. Leikki loppuu kun pareja on jäljellä enää yksi.

Extreme versio: “HOP!” huudon jälkeen piirin ympäri juoksemisen lisäksi reppuselässä olleen parin täytyy ryömiä toisen jalkojen välistä ennen kuin hyppää reppuselkään.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Leikkijöiden määrä: 16-30
Sopii: energian purkamiseen, pelailuun
Tarvitaan pehmeä noin lentopallon kokoinen pallo, jota on mukava heittää.

Leikkiä leikitään isolla kentällä tai vaikka liikuntasalissa, jolle on helppo merkitä suorakaiteen muotoiset ulkorajat sekä lisäksi keskilinja ja kaksi muuta linjaa. Alue jaetaan yhteensä neljään osaan. Keskilinja on nimensä mukaisesti alueen keskellä. Alueen kumpaankin päätyyn rajataan n. 1-1,5 metrin levyinen kaistale.

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka pelaavat toisiaan vastaan. Joukkueet asettuvat omille puolilleen keskilinjaa keskilinjan ja päätyalueen väliseen tilaan. Yksi kummastakin joukkueesta menee vastapelaajien taakse päätyalueelle. Näin kumpikin joukkue on “kahden tulen välissä”, kun vastapuolen pelaajia on molemmilla puolilla. Leikin ideana on polttaa kaikki toisen joukkueen pelaajat. Peli alkaa kun leikin vetäjä/tuomari heittää keskilinjalla seisoen pallon ilmaan. Kumpikin joukkue saa yrittää napata pallon itselleen. Pallon napannut pelaaja ei saa pallo kädessään liikkua, mutta pallon saa heittää joukkuetoverille, myös toisen joukkueen yli päätyalueelle. Vastustajia poltetaan heittämällä pallo heitä kohti (ei päähän!), ja jos pallo osuu johonkuhun ennen maahan osumista, on tämä pelaaja poltettu. Poltettu pelaaja siirtyy toisen joukkueen taakse päätyalueelle. Kun tämä tapahtuu ensimmäisen kerran, päätyalueella aluksi ollut pelaaja vaihtaa palaneen kanssa paikkaa, jotta hänkin pääsee isolle alueelle pelaamaan. Toisen palon sattuessa näin ei enää tehdä vaan molemmat poltetut pelaajat ovat nyt päätyalueella. Pallo on koko ajan pelattavissa, joten heiton jälkeen se, joka saa pallon kiinni, on vapaa sitä käyttämään. Leikki päättyy, kun jomman kumman joukkueen kaikki pelaajat on poltettu ja he ovat siirtyneen päätyalueelle.

KAIKKI POLTTAA, KAIKKI PALAA

Leikkijöiden määrä: 20-40
Sopii: energian purkamiseen, pelailuun
Tarvitaan pehmeä noin lentopallon kokoinen pallo, jota on mukava heittää.

Leikkiä leikitään isolla kentällä. Suurin osa kentästä on pelialuetta, mutta esimerkiksi yksi reuna sovitaan jätettyjen odotusalueeksi. Pelin ideana on, että kentällä liikkuu pallo, jolla kuka tahansa voi jättää kenet tahansa. Leikin vetäjä/tuomari aloittaa leikin heittämällä pallon alueen keskellä ilmaan. Ensimmäisenä pallon napannut toimii palloa hallussa pitäessään jääjänä ja yrittää "polttaa" muita pelaajia. Polttaja ei saa pallo kädessään liikkua, mutta tukijalkaa saa käyttää. Polttaminen tapahtuu heittämällä palloa (ei päähän!) ja jos pallo osuu toiseen pelaajaan ennen maahan osumista, on tämä pelaaja palanut. Palaneen pelaajan tulee muistaa polttajan nimi ja poistua odotusalueelle. Pallon ollessa vapaana kentällä, joku toinen pelaaja voi napata sen ja ryhtyä polttajaksi. Odotusalueelta voi päästä takaisin peliin, kun pelaajan polttanut pelaaja poltetaan. Leikkiä voidaan jatkaa kunnes joku on saanut yksin poltettua kaikki muut pelaajat, mutta tämä on aika epätodennäköistä. Käytännössä leikki kannattaa keskeyttää kun se vielä näyttää pirteältä ja hauskalta.

KIRKONROTTA

Leikkijöiden määrä: 5-20
Sopii: Ajanvietteeksi ja porukkaan jossa tunnetaan jo toisten nimet, lasten kanssa

Monille tuttu kirkonrotta tai kirkkis on piiloleikki, jossa pääsee myös juoksemaan. Leikkialueen tulee olla sellainen, että lähellä on tarpeeksi piilopaikkoja tai talonkulmia, joiden takana voi lymyillä. Yksi valitaan jääjäksi eli kirkonrotaksi ja sovitaan halutulla tavalla, kuinka kauan hän laskee silmät kiinni. Sovitaan myös esimerkiksi lyhtypylväs tai muu paikka, joka on "turva". Jääjän laskiessa muut kiirehtivät piiloon. Sitten jääjä lähtee etsimään muita. Piilossaolijat yrittävät ehtiä koskettamaan turvapaikkaa ennen kuin kirkonrotta ehtii jättämään heidät. Jos esimerkiksi Ville ehtii turvapaikkaan ennen kirkonrottaa, hän huutaa "Oma henki pelastettu!" tai lyhyemmin vaikka "Omat!" Jos kirkonrotta näkee jonkun, hän juoksee turvapaikkaan ja huutaa "Emilia-rotta nähty!". Nyt Emilia on vaarassa joutua seuraavalla kerralla kirkonrotaksi, ellei seuraavaksi joku toinen ehdi koskettamaan turvapaikkaa ennen jääjää ja huutamaan "Oma ja muiden henki pelastettu!" tai "Omat kaikki pelastettu!" (Huudot voivat vaihdella ja niistä saa tietenkin sopia erikseen, itse muistan omasta lapsuudestani nämä)

KISSA JA HIIRI

Leikkijöiden määrä: 16-30
Sopii: lämmittelyyn, energian purkamiseen

Kissa ja hiiri on jahtausleikki nimensä mukaisesti. Leikkijät ottavat itselleen parin ja parit hajaantuvat määrätylle leikkialueelle tasaisen epätasaisin välein, seisoen vierekkäin paikallaan. Yksi pareista valitaan alun kissaksi ja hiireksi. Leikin alettua kissa jahtaa hiirtä ja koittaa saada sen kiinni. Hiiren väsyessä tämä voi liittyä jonkin parin kolmanneksi. Tällöin hiiri ja keskimmäinen leikkijä muodostavat uuden parin ja toinen reunalla oleva muuttuu hiireksi. Kissa siis jahtaa nyt tätä uutta hiirtä ja leikki jatkuu. Leikinvetäjä voi koittaa ohjailla juoksevia leikkijöitä päästämään pitkään paikallaan seisoneita leikkijöitä juoksemaan. Leikki kannattaa lopettaa ennen kuin kaikki ovat liian väsyneitä.

Variaatio: parista irtaantunut uusi leikkijä voi myös muuttua kissaksi, jolloin aiempi kissa muuttuu hiireksi. Kiinnisaaminen voi tällöin olla helpompaa, mutta logiikan ymmärtäminen saattaa kestää erityisesti lapsilla liian kauan.

KUKA PELKÄÄ MUSTEKALAA

Leikkijöiden määrä: 15-40
Sopii: lämmittelyyn, lapsille

Kuka pelkää mustekalaa on perinteinen pihaleikki. Leikkiä leikitään tasaisella kentällä, jonka päätyihin merkitään kaksi linjaa turvien rajoiksi. Myös sivurajat tulee merkitä. Alueen kokoa kannattaa varioida leikkijöiden määrästä riippuen. Leikkijöiden joukosta valitaan yksi mustekala. Muut leikkijät ovat kaloja, joiden tavoite on juosta kentän yhdestä päädystä toiseen jäämättä kiinni. Kalat aloittavat samasta päädystä. Mustekala on kentän keskellä selkä kaloihin päin ja huutaa: “Kuka pelkää mustekalaa?” Tämän jälkeen mustekala kääntyy ja kalat alkavat juosta kentän toiseen päähän. Mustekala yrittää ottaa kiinni mahdollisimman monta kalaa. Kiinnijääneistä kaloista tulee kiinniottokohtaan merileviä, jotka seuraavalla huutokerralla auttavat mustekalaa ottamaan kaloja kiinni. Merilevän tulee pysyä koko ajan samassa kohdassa käyttäen tukijalkaa. Merilevien järjestäydyttyä paikoilleen mustekala siis huutaa uudelleen, jolloin kalat lähtevät jälleen ylittämään leikkialuetta. Leikki päättyy, kun kaikki kalat ovat muuttuneet merileviksi.

LIPUNRYÖSTÖ

Leikkijöiden määrä: 20-40
Sopii: Riparin pakolliseen ulkoiluun, kahden ripariryhmän väliseskis skabaksi.
Tarvitaan: Liput, tötsät, ämpärit tms. kummankin joukkueen lipuiksi (säännöistä riippuen 1-3 per joukkue). Pelikentäksi tarvitaan suuri kenttä tai piha-alue, joka on selkeästi jaettavissa kahteen puoleen.

Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Alue jaetaan kahtia ja pelialueen rajat määritellään selkeästi. Kummankin joukkueen pelialueen takareunalle lippualueelle asetetaan (joukkueiden koosta riippuen) 1-3 lippua (tai muuta merkkiä). Tämän lisäksi kummankin joukkueen alueen takaosaan sovitaan vankila-alue. Leikin tavoite on selkeä: varastaa toisen joukkueen liput ja tuoda ne omalle lippualueelle. Omalla puolella pelikenttää on itse turvassa, vastustaja ei voi jättää sinua, mutta sinä voit jättää vastustajan. Jos jätät vastustajan, sinun tulee kädestä pitäen ohjata hänet oman puolesi vankila-alueelle. Myös jos jäät itse vastustajan puolella, sinun täytyy seurata vastustajaa heidän vankila-alueelleen. Vankilaan ei ole pakko juosta, mutta toista pelaajaa ei saa tahallaan viivytellä. Jos kaksi vastustajaa saa kiinni samaan aikaan, heidät voi taluttaa vankilaan samalla kertaa. Omia pelaajiasi voit pelastaa vastustajan puolen vankilasta juoksemalla sinne ja koskettamalla heitä esim. olkapäähän. Suoraan vankilasta vapauduttuaan ei saa lähteä ryöstämään lippua, vaan pitää juosta ensin omalle pelialueelle. Jos on onnistunut ryöstämään lipun, mutta jää vastustajan pelialueella, lippu pitää jättää sille paikalle jossa on jäänyt. Omalla alueellasi saat siirtää keskelle kenttää jääneen lipun takaisin lippualueelle. Lippuja ei myöskään saa heitellä, vaan jos ne siirtyvät pelaajalta toiselle, niiden täytyy siirtyä kädestä käteen. Kerralla saa kuljettaa vain yhtä lippua. Myös omia lippuja saa luonnollisesti varastaa takaisin vastustajan lippualueelta. Voittajajoukkue on se, joka on saanut kaikki liput kuljetettua omalle pelialueelle.

MAA

Leikkijöiden määrä: 3-6
Sopii: vapaampaan ulkoiluun, lapsille
Tarvitaan: hiekka-alue, keppi

Maata tulee leikkiä hiekkakentällä tai muulla vastaavalla, jolla maahan voidaan helposti piirtää koko ajan uutta. Leikin aluksi maahan piirretään suuri ympyrä, koko riippuu hieman leikkijöiden määrästä. Ympyrä jaetaan tasakokoisiin sektoreihin niin, että jokaiselle leikkijälle on oma lohko. Lohkot ovat eri maita ja lohkon omistaja saa nimetä sen haluamallaan tavalla. Nimi kirjoitetaan joko kokonaan tai

osittain lohkoon.

Leikin ideana on valloittaa toisten maita itselleen ja näin pudottaa muita pelaajia pois pelistä. Pelaaja, jonka maa valloitetaan kokonaan siis putoaa pelistä. Vuorossa on kerrallaan yksi leikkijä, jolla on keppi. Tästä eteenpäin on kaksi vaihtoehtoa määräämään kuka valloittaa maata ja keneltä.
1. Leikkijä valitsee mielessään toisen maan, josta haluaisi valloittaa maata. Hän heittää kepin tämän maan lohkoon ja huutaa ääneen tämän maan nimen. Mikäli heitto ei osu lohkoon, saa tämän maan omistaja heittovuoron. Heiton onnistuessa maan omistaja astuu kepin päälle ja huutaa nopeasti 1, 2, 3, STOP! Muiden maan omistajien on tarkoitus juosta mahdollisimman kauas maasta, kunnes kuulevat sanan STOP. Huudetun maan omistaja saa tämän jälkeen ottaa oman maansa rajoilta lähtien kolme harppausta (ei hyppyjä) kohti jotakuta muista pelaajista. Päästyään lähemmäs hän yrittää osua toisen pelaajan jalkaan polven alapuolelle keppiä heittämällä. Mikäli heitto onnistuu, heittäjä saa valloittaa heiton kohteelta maata. Mikäli hän epäonnistuu, voidaan vaikeutetussa pelissä tehdä niin, että heiton kohde valloittaa häneltä maata. Muuten voidaan vain siirtyä eteenpäin ja seuraavan maan valitsee heiton kohde.
2. Leikkijä yrittää omassa lohkossaan seisten heittää kepillä toista leikkijää polven alapuolelle. Mikäli hän onnistuu, hän saa valloittaa toisesta maasta palan. Mikäli heitto epäonnistuu, heiton kohde saa seuraavan vuoron.
Maan valloittaminen: kun joku saa oikeuden valloittaa toiselta maata, hän ottaa kepin itselleen ja rajaa toisen lohkosta mahdollisimman suuren alueen itselleen. Tämä rajaaminen tapahtuu maan rajoilla seisten. Valloittajan molempien jalkojen on siis oltava valloitettavan maan rajoilla, mutta muuten asento on vapaa. Millään ei saa ottaa tukea maasta kun valloitettavaa aluetta rajataan. Vaikeutetussa versiossa voidaan tehdä niin, että valloittajan tulee seistä rajalla jalat yhdessä ja näin rajata mahdollisimman suuri ala. Rajattu alue merkitään valloittajan maaksi kirjoittamalla uuden omistajan maan nimi tai sen osa alueelle.

MAA-MERI-LAIVA

Leikkijöiden määrä: 10-40
Sopii: Erityisesti energian purkuun lapsille. Riparilaisille ehkä vähän turhan yksinkertainen.

Pelialueelle (mielellään hikkakenttä) piirretään noin 10 metrin päähän toisistaan kolme kentän levyistä viivaa. Ensimmäinen on maa, toinen meri ja kolmas laiva. Leikkijät aloittavat maasta ja leikin vetäjän ohjeiden mukaan juoksevat kenttää edes takaisin. Hitaimmin huudetun päämäärän saavuttanut leikkijä voidaan pu-

dottaa pelistä. Leikin vetäjä voi myös hämäyksenä huutaa sen paikan jossa leikkijät jo ovat, jolloin kaikki viivalta liikkuneet voidaan pudottaa. Leikkiä voidaan myös leikkiä niin että kukaan ei putoa.

MUMMO, SUSI, METSÄSTÄJÄ

Leikkijöiden määrä: 16-30
Sopii: lämmittelyyn, lapsille

Leikkialueen on hyvä olla hiekkakenttä tai muu suorakulmainen ja tasainen alue, jossa voidaan merkitä neljä suoraa linjaa. alueen keskelle piirretään kaksi linjaa, jotka ovat yhdensuuntaisia ja 2-3 m päässä toisistaan. Alueen päätyihin merkitään samoin viivoilla turvien raja, esim. noin 10 m päähän keskilinjoista.

Leikin idea muistuttaa kivi-sakset-paperi-leikkiä, jossa kolmesta hahmosta valitaan yksi, joka voittaa toisen ja häviää toiselle muista hahmoista. Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen joukkueeseen, joista kummallekin osoitetaan kentältä oma turva. Turvassa joukkueet päättävät keskenään toisilta salaa, mitä kolmesta hahmosta he haluavat esittää. Kun hahmo on päätetty, joukkueet asettautuvat alueen keskellä oleville viivoille vastakkain. Leikinvetäjä varmistaa joukkueiden olevan valmiit ja laskee esimerkiksi kolmeen, jonka jälkeen joukkueet yhtä aikaa esittävät päättämäänsä hahmoa. Kullakin hahmolla on oma liikkeensä ja mahdollinen äänensä, josta hahmot tulisi tunnistaa. Kun taiston voittava joukkue huomaa voittaneensa, he lähtevät ottamaan hävinneitä kiinni hävinneiden yrittäessä juosta karkuun omaan turvaansa. Kiinnisaadut siirtyvät vastapuolelle, ja uusi kierros voi alkaa. Jos molemmat joukkueet ovat valinneet saman hahmon, joukkueet palaavat turviinsa valitsemaan uuden. Leikkiä leikitään, kun se vielä tuntuu hauskalta ja lopuksi lasketaan kumpi joukkue keräsi enemmän leikkijöitä.

Hahmojen selitykset:
mummo: kutovat selkä kyyryssä ja värisevällä äänellä höpöttelevät joutavia
susi: kädet uhkaavasti ylhäällä kuin susi hyökkäyksessä, ärjyy pelottavasti
metsästäjä: tukeva seisonta-asento ja kuvitteellinen kivääri käsissä, ampumaääniä

Voittosäännöt:
Mummo voittaa metsästäjän, sillä hän on vanha ja hauras ja voi hakata metsästäjää kaulimella.
Metsästäjä voittaa suden.
Susi voittaa mummon kuin Punahilkka-sadussa.

OLTAISKO KAIKKI…?

Leikkijöiden määrä: 5-20
Sopii: Hassutteluun, porukkaan jossa uskalletaan heittäytyä

Leikissä tarvitaan yksi vapaaehtoinen, joka aloittaa leikin. Hän huutaa kuuluvasti vaikkapa “Oltaisko kaikki kastematoja?”. Kaikki muut vastaavat “Joooo!” ja kaikki alkavat esittää kastematoja esim. maassa ryömien. Seuraavaksi joku toinen huutaa ilmoille toisen ehdotuksen, esimerkiksi “Oltaisko kaikki ninjoja?” ja taas toiset innostuvat mukaan ja alkavat esittää ninjoja. Tätä voidaan jatkaa niin kauan kuin huvittaa. Tärkeintä leikissä on innostua ja heittäytyä mukaan toisten ehdotuksiin, olivat ne miten hassuja tahansa.

PEILI

Leikkijöjiden määrä: 10-30
Sopii: ulkohengailuun, lapsille, vaatii vähän keskittymistä ja rauhallisuutta, muiden leikkijöiden nimet täytyy tuntea

Peiliä leikitään tasaisella alueella, jonka yhtä reunaa mielellään rajaa seinä tms. Tarvittaessa seinän paikan voi piirtää viivana. Alueen toiseen päähän merkitään toinen viiva, jolta leikki alkaa. Leikkijöiden joukosta valitaan yksi, joka aloittaa peilinä ja menee tuolle seinälle/viivalle. Muut leikkijät menevät aloitusviivalle riviin. Peilin tehtävä omalla paikallaan on kääntyä selin muihin leikkijöihin ja silloin tällöin kääntyä takaisin. Leikin ideana on yrittää päästä peilin luo liikkuen vain silloin kun peili ei näe. Jos peili näkee jonkun liikkuvan, hän sanoo tämän henkilön nimen, mahdollisimman nopeasti, ja hän joutuu aloittamaan aloitusviivalta uudelleen. Leikkijät voivat peilin katsoessa ottaa riskejä ja liikkua joko muiden takana tai hyvin hitaasti/nopeasti ja yrittää päästä peilille ennen kuin kuulee oman nimensä. Leikkijä, joka ensimmäisenä pääsee peilin luo, koskettaa tätä selkään ja sanoo PEILI. Tästä leikkijästä tulee uusi peili ja leikki voi alkaa alusta.

Variaatio: kiinalainen peili
Kiinalainen peili toimii muuten samalla tavalla, mutta henkilön liikkuessa peilin nähden hän ei menekään aloitusviivalle vaan siirtyy peilin viereen letkaan. Ensimmäinen tekee tämän koskien seinään/viivaan. Seuraava tulee ja ottaa ensimmäistä kädestä kiinni jne. muodostaen letkan kohti muita leikkijöitä. Muut leikkijät voivat lähelle päästyään pelastaa letkasta leikkijöitä katkaisemalla sen kahden leikkijän välistä. Pelastetut leikkijät palaavat takaisin alkuun.

POLIISI JA ROSVO

Leikkijöiden määrä: 20-30
Sopii: Riparin pakolliseen ulkoiluun tai mukavapaille, jos riparilaiset innostuvat leikkimään.
Tarvitaan: Pelialueeksi iso kenttä tai piha. Alueella voi olla myös rakennuksia tms. sillä ne tuovat jännitystä peliin.

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Toiset ovat poliiseja ja toiset rosvoja. Rosvoille sovitaan jokin turva-alue pelikentän toiseen päähän ja poliiseille vankila vastakkaiseen päähän. Leikin aluksi yksi rosvo luovutetaan panttivangiksi poliiseille ja hänen pitää mennä vankilaan. Rosvojen tehtävänä leikissä on pelastaa omansa vankilasta ja poliisien tehtävä on saada kaikki rosvot kiinni. Poliisit voivat ottaa rosvoja kiinni missä tahansa muualla kuin rosvojen pienellä turva-alueella. Poliisi ei kuitenkaan saa jäädä kyttäämään rosvoja turva-alueen reunalle. Jos poliisi saa rosvon kiinni, hänen pitää taluttaa rosvo vankilaan. Useamman rosvon voi ottaa kiinni samaan aikaan ja taluttaa vankilaan samaan aikaan. Rosvo ei saa tahallaan viivytellä vankilaan kävellessään. Rosvot voivat pelastaa omiaan vankilasta koskemalla heitä esim olkapäähän vankilan sisäpuolella. Juuri itse vankilasta vapauduttuaan ei voi pelastaa muita, vaan ensin pitää juosta omalle turva-alueelle. Leikki päättyy poliisien voittoon, jos he saavat kaikki rosvot vankilaan. Jos puolestaan kaikki rosvot vapautuvat vankilasta, leikki päättyy rosvojen voittoon.

POLTTOPALLO

Leikkijöiden määrä: 10-30
Sopii: energian purkamiseen, pelailuun
Tarvitaan: pehmeä noin lentopallon kokoinen pallo, jota on mukava heittää

Polttopallo on perinteinen ulkoleikki, jota leikitään isohkolla (mielellään hiekka-) kentällä. Kentälle piirretään leikkijöiden määrästä riippuen pieni tai isompi ympyrä, jonka sisälle leikkijät asettuvat. Ympyrässä tulee olla tilaa liikkua laidalta toiselle. Leikkijöiden joukosta valitaan yksi jäänyt, joka siirtyy ympyrän ulkopuolelle pallon kanssa. Jääjän tavoitteena on palloa ympyrään heittämällä jättää muita leikkijöitä. Päähän heittäminen on kuitenkin kielletty. Jättäminen täytyy tapahtua pallon koskematta maahan ennen leikkijään osumista. (Tosin leikin vaikeuttamiseksi voidaan sopia, että palloon ei saa koskea ympyrässä lainkaan.) Jos pallo osuu leikkijään, tämä siirtyy ympyrän ulkopuolelle auttamaan jääjää. Tällä leikkijällä on myös oikeus heittää seuraava pallo. Jääjät eivät missään nimessä saa olla ympyrän sisäpuolella heittäessään palloa. Kun pelaajia jää yhä enemmän ja ympyrä alkaa näyttää

turhan suurelta, leikin vetäjä voi pienentää ympyrää piirtämällä uudet rajat. Leikki loppuu, kun viimeinenkin ympyrässä ollut leikkijä on jätetty.

SAVOLAINEN PESIS

Leikkijöiden määrä: 14-30 + leikin vetäjä + juoksujen laskija
Sopii: pöljäilyyn, yhteistyön harjoitteluun
Tarvitaan: pehmeähkö lentopallon kokoinen pallo, jota on mukava lyödä nyrkillä/kämmenellä

Savolainen pesis on vähän yksinkertaistettu ja muunneltu versio perinteisestä pesäpallosta. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka kilpailevat toisiaan vastaan juoksujen määrässä. Leikin vetäjä toimii pallon syöttäjänä.

Aloittajajoukkue muodostaa jonon leikkialueelle niin, että jonon edessä on tilaa. Vastustajat hajaantuvat tälle kentälle ja valmistautuvat ottamaan lyödyn pallon kiinni. Etäisyys lyövästä joukkueesta tulisi olla useampi metri, tarvittaessa tämä voidaan tarkkaan määrätä. Lyövän jonon ensimmäinen toimii lyöjänä. Leikin vetäjä syöttää pallon ilmaan kuin pesäpallossa ja lyöjä lyö palloa nyrkillään tai kämmenellään. Lyönnin jälkeen lyöjä voi aloittaa juoksujen tekemisen eli oman jononsa ympäri kiertämisen. Muut joukkueen jäsenet seisovat jonossa paikallaan kannustaen juoksijaa. Yksi kokonainen kierros jonon ympäri on yksi juoksu. Juoksuja laskee joku puolueeton henkilö, joka ei osallistu leikkiin. Vastustajien tehtävä lyönnin lähdettyä on ottaa pallo kiinni. Kiinni saanut pelaaja jää kiinnisaantikohtaan paikalleen ja muiden joukkueen jäsenien tulee kerääntyä hänen taakseen jonoon jalat harallaan. Kun jono on valmis, jonon viimeinen huutaa HEP, jonka jälkeen jonon ensimmäinen lähettää pallon kulkemaan jalkojen välistä, myös omiensa. Kun pallo saapuu jonon loppuun, juoksijan tulee lopettaa juokseminen. Juoksujen laskija kirjaa juoksujen määrän ylös Mikäli pallo ei pysy jalkojen muodostamassa tunnelissa, pallo haetaan takaisin ja kuljettaminen jatkuu samasta kohdasta (vaikeutetussa versiossa voi joutua aloittamaan jonon alusta). Kierroksen päätyttyä, lyövän joukkueen jonossa ensimmäisenä ollut siirtyy viimeiseksi, jolloin saadaan uusi lyöjä.

Lyöntivuoro vaihdetaan toiselle joukkueelle joko sen jälkeen, kun kaikki ensimmäisen joukkueen pelaajat ovat olleet lyömässä, tai sopivan lyöjämäärän jälkeen, jos leikkijöitä on paljon.

SUSI JA LAMPAAT (JA KIVET)

Leikkijöiden määrä: 8- 30
Sopii: energian purkamiseen, lämmittelyyn, porukan on hyvä olla hereillä ja uskaltaa vähän eläytyä ääntelyyn

Susi ja lampaat (ja kivet) on eräs variaatio kissa ja hiiri -tyyppisistä hippaleikeistä. Leikkijöiden joukosta valitaan aloitukseen yksi susi ja yksi lammas. Muut leikkijät ovat kiviä ja asettuvat tasaisesti leikkialueelle kyttyrään maahan, pää painettuna. Leikin tarkoituksena on, että susi yrittää ärjyen ottaa määkyvää lammasta kiinni. Lammas kuitenkin jossain vaiheessa tuntee uupumusta, jolloin se voi asettua kiven viereen ja tekeytyä itse kiveksi. Alkuperäisestä kivestä herääkin susi, jolloin edellisestä sudesta tulee jahdattava lammas. Leikki kannattaa lopettaa ennen kuin kaikki leikkijät ovat uupuneita.

Leikkiä voi vauhdittaa isolla porukalla ottamalla kaksi susi-lammas-paria.

TERVAPATA

Leikkijöiden määrä: 10-15
Sopii: Parhaiten lastenleireille ja tietysti kaikille lapsenmielisille

Tämä monille tuttu vauhdikas ulkoleikki on helpointa järjestää hiekkakentällä. Ensin piirretään suuri ympyrä maahan. Jokaista paitsi yhtä leikkijää kohden piirretään puolikaari ympyrän reunalle. Leikkijät asettuvat seisomaan puolikaariin. Ylijääneellä leikkijällä on kädessään esimerkiksi keppi ja hän lähtee kiertämään ympyrää. Hänen tehtävänään on jättää keppi jonkun leikkijän taakse maahan. Tehtyään sen hän lähtee juoksemaan (tai kävelemään tyynen rauhallisesti) eteenpäin. Kun toinen leikkijä huomaa kepin, hän lähtee kiertämään piiriä vastakkaiseen suuntaan. Se kumpi ehtii ensin kiertää piirin ja päästä tyhjän paikan luokse, saa sen, ja toisesta tulee uusi jääjä. Piirissä olijat eivät saa kurkkia selkänsä taakse silloin kun kiertäjä on juuri menossa heidän ohitseen!

TIPUT, PESÄT JA HURRIKAANI

Leikkijöiden määrä: 10-31 (niin että voidaan muodostaa 3 hengen ryhmiä ja yksi jää yli)
Sopii: Alkulämmittelyksi, ylimääräisten energioiden purkamiseen, lasten kanssa leikittäväksi

Aluksi muodostetaan kolmen hengen porukoita niin, että kaksi seisovat vastakkain ja nostavat kätensä ylös toisiaan vasten ikään kuin sillaksi tai katoksi. Tätä sanotaan pesäksi. Kolmas henkilö menee kyykkyyn pesän keskelle. Hän on tipu. Yksi ylijäänyt henkilö huutaa kuuluvalla äänellä tipujen ja pesien keskeltä tai syrjemmästä komentoja. Jos huudetaan "Tiput!", niin kaikki pesissä olevat tiput jättävät pesänsä ja yrittävät etsiä kiireen vilkkaa toisen pesän. Ihan vieressä olevaan ei saa mennä. Jos huudetaan "Pesät!", niin kaikki pesät hajaantuvat ja pesänpuolikkaat yrittävät muodostaa uusia pesiä paikallaan olevien tipujen ylle. Jos huudetaan "Hurrikaani!", niin sekä pesät että tiput lähtevät liikkeelle. Tällöin tipukin saa muuttua pesänpuolikkaaksi tai päinvastoin. Aina komennon huudettuaan yksi ylimääräinen henkilö yrittää hässäkän keskellä päästä peliin mukaan joko tipuksi tai pesäksi, ja seuraava ylijäänyt huutaa taas jonkun kolmesta komennosta.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Leikkijöiden määrä: 15-31
Sopii: Energian purkuun.

Leikkijät muodostavat parijonon niin että yksi leikkijä jää parijonon ensimmäiseksi ilman paria. Ensimmäinseksi jäänyt huutaa: "Viimeinen pari uunista ulos!", jolloin parijonon viimeinen pari lähtee juoksemaan eteenpäin toinen jonon toista puolta ja toinen toista. Parittoman tehtävänä on saada jompi kumpi parista kiinni, jolloin hänestä tulee parittomalle pari. Vanhan parin tehtävänä on taas saada toisiaan kädestä kiinni ennen kuin pariton saa kumpaakaan kiinni. Pari joka sattuu muodostumaan, menee parijonon ensimmäiseksi ja parittomaksi jäänyt tulee parijonon ensimmäiseksi huutamaan viimeistä pari uunista ulos.

VÄRI

Leikkijöiden määrä: 10-30
Mihin sopii: Rennoksi ulkoleikiksi parhaiten lapsille.

Pelialueena toimii suurehko kenttä. Yksi vapaaehtoinen valitaan jääjäksi. Hän menee kentän toiseen päähän selkä muihin leikkijöihin päin. Näkemättä mitä muilla leikkijöillä on päällä, jääjä rupeaa huutamaan värejä ja tapoja liikkua. Jääjä voi esimerkiksi huutaa: "Kaikki joilla on päällä sinistä, saavat ottaa kolme hiiren askelta". Askeleiden määrän saa itse valita. Erilaisia askeleita ovat:

- Ihmisen askeleet (tavallisia kävelyaskeleita)
- Hiiren askeleet (max puoli jalan mittaa eteenpäin)
- Kukon askeleet (yksi jalan mitta eteenpäin)
- Jättiläisen askeleet (niin suuri askel kuin pystyy ottamaan)
- Jäniksen askeleet (tasajalkahyppyjä)

Jääjä vaihtuu kun joku on päässyt niin lähelle, että pystyy koskettamaan jääjää selkään. Tällöin selkään koskettaneesta henkilöstä tulee uusi jääjä. Jos jääjä ei keksi uusia värejä, saa samoja värejä huutaa useita kertoja. Liikkumiseen voi myös antaa luvan kaikille.

Keksi itse oma leikki

Nyt on aika ottaa omat pienet harmaan aivosolut käyttöön ja keksiä oma leikki. Tässäpä pieni inspiroiva kertomus aiheesta:

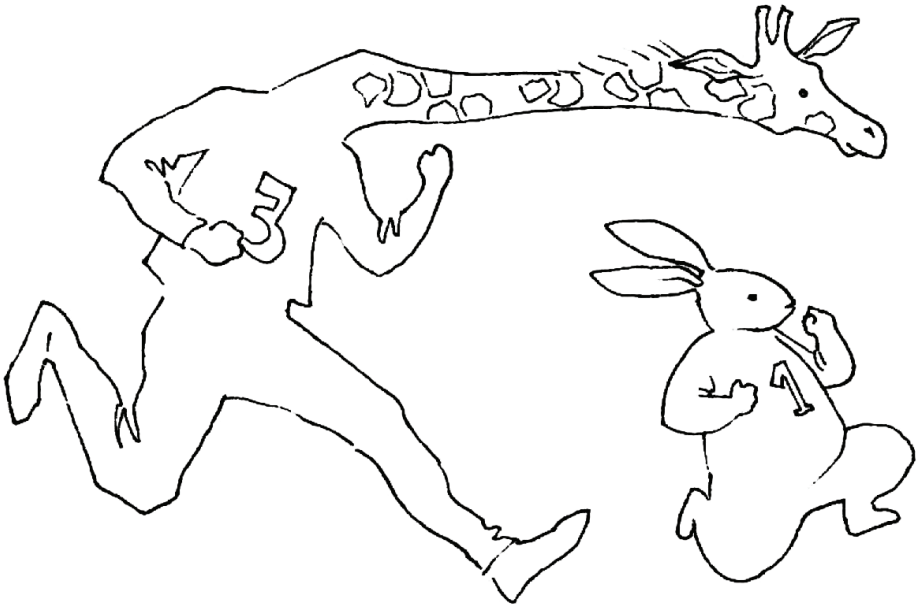
Rakas nuorisopastorimme Seppo ”Sepi” Salmensaari oli aurinkomatkalla Teneriffalla vaimonsa kanssa. Yhtenä päivänä Sepi ja hänen kaunis vaimonsa menivät syömään ravintolaan, jossa ruokalista oli suomalaisten turistien iloksi käännetty myös suomen kielelle. Erinäisten leikkeiden sekä keittojen seasta Sepi huomasi yllätyksekseen annoksen nimeltä ”KummelitURSKA”. Siitähän riemu repesi ja Sepin mielikuvitus lähti laukkaamaan: Tästä tulee vielä jotain hauskaa!

Nyt on teidän tehtävänne saattaa tämä kertomus arvoiseensa päätökseen. Kehittäkää ihan uusi ja oma leikki. Raamit keksimiselle ovat seuraavat:

1. Leikin nimi pitää olla KummelitURSKA
2. Leikki ei saa olla toisinto jostain vanhasta tunnetusta leikistä, jossa vain jokin asia on korvattu kummelitURSKALLA
3. Jossain kohtaa leikkiä vähintään yhden leikkiin osallistuvan pitää matalalla äänellä painokkaasti hokea ”KummelitURSKA, kummelitURSKA..” samalla heilutellen sormiaan nenänsä alla kuin viiksiä.

Hauskinta kummelitURSKASSA on se, että leiriläiset eivät voi koskaan tietää mikä versio leikitään tällä kertaa. Tätä kirjoittaessa pelkästään Tapiolassa on olemassa jo 10 erilaista kummelitURSKA -leikkiä.

Onnea matkaan!



NÄIN VEDÄT LEIRIOLYMPIALAISET

Leiriolympialaisissa tärkeintä on se, että kaikilla on hauskaa eikä leikkimielisestä kilpailusta tule liian vakavaa. Olympialaisista ei varsinkaan saa tulla isosten välistä veristä kilpailua. Tärkeintä on oman ryhmänsä kannustaminen sen menestyksestä huolimatta. Leiriolympialaisten tavoitteena on kuitenkin lähtökohtaisesti kohottaa ryhmähenkeä.

Leiriolympialaisten lajit pitää valita niin, että kaikilla on mahdollisuus olla hyvä jossain. Tarvitaan erilaisia lajeja joissa testataan niin fyysistä kuntoa, näppäryyttä, älyä tai sitten jotain niin hassua että kenelläkään ei ole etulyöntiasemaa.
Käytännön järjestelyistä on hyvä muistaa sen verran, että moniin skaboihin tarvitaan rekvisiittaa, jota ei välttämättä löydy leirikeskuksesta. On siis jo hyvä hieman etukäteen miettiä, mitä skaboja ehdottomasti haluaisi vetää. Hyvä on myös suunnitella skaboja niin ulos kuin sisällekin. Pitää olla myös varautunut vaihtamaan lennosta ulkoskaba sisäskabaan, jos vaikka sattuu sateinen päivä.

Varsinkin leiriläisille on hauskaa, jos isoset tekevät leiriolympialaisista suuren pistetaulukon kaikkien näkyville. Pistetaulukkoon kirjoitetaan aina skaban jälkeen saadut pisteet. Tällöin pystytään reaaliaikaisesti seuraamaan kisan tilannetta.

LEIRIOLYMPIALAISLAJIT

Isosten kastelu
Isosvisa
Kananmunan/pingispallon kuljetus
Ketun hännän ryöstö
Kinkkukasvismunakas
Kynä pulloon
Lennokin taittelu ja heitto
Pingispallon puhallus
Raamattujahti
Rikkinäinen kopiokone
Toiminnallinen tietovisailuhässäkkä
Tulitikun heitto
Tunnelipallo

KUVAUKSET LEIRIOLYMPIALAISLAJEISTA

ISOSTEN KASTELU

Tarvitaan: yksi 0,5 litran tyhjä vesi- tai limpparipullo jokaiselle isoselle, 1-3 suurta saavia tai ämpäriä, kaikilla on oltava vaatteet jotka saavat kastua

Perinteinen isosten kastelu on yksi hauskimpia leiriolympialaislajeja. Laji kisataan ulkona, ja lämmin sää on suotavaa. Flunssaisena ei kannata ottaa osaa!
Ensin täytetään ämpärit tai saavit vedellä. Isoset asettuvat riviin istumaan ja pitävät käsillään pulloa päänsä päällä. Isosryhmien tehtävänä on täyttää oman isosensa pullo vedellä täyteen tai sovittuun rajaan asti. Ryhmästä vain yksi saa olla hakemassa vettä ja täyttämässä pulloa, muut ryhmän jäsenet odottavat vuoroaan. Täyttämiseen tarkoitettu vesi otetaan saaveista. Pulloa ei saa viedä saaviin ja täyttää sitä siellä. Muuten tyyli on vapaa ja voidaan sopia erikseen, saako esimerkiksi omilla kengillä kuljettaa vettä. Yleensä veden kuljettaminen suulla on kielletty. Voittaja on se joukkue, joka saa isosen pullon täyteen ensimmäiseksi. Kisailun jälkeen on usein mukavaa lähteä suoraan uimaan, jos leirikeskuksessa on mahdollisuus siihen.

ISOSVISA

Tarvitaan: Vastauspaperit ja kynät kaikille ryhmille, ennalta suunnitellut kysymykset kysyttäväksi

Keksitään tietokilpailukysymyksiä isosista. Kysymyksiä voi keksiä myös avustajasta ja muista leirin työntekijöistä, tai pyytää heitä keksimään itsestään kysymyksiä. Leiriläisten tehtävä on vastata, kuka isosista ja muista työntekijöistä sopii parhaiten vastaukseksi. Mitä yllättävämpiä vastauksia, sen hauskempaa! Oikeat vastaukset kerrotaan lopuksi, jokaisesta oikeasta vastauksesta saa pisteen ja eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

KANANMUNANA/PINGISPALLON KULJETUS

Tarvitaan: lusikka ja kananmuna (kindermuna, pääsiäismuna) tai pingispallo/muu pieni pallo jokaiselle ryhmälle. Törppöjä, kirjoja, tuoleja, tyynyjä tms. esteradan rakennukseen.

Isoset rakentavat (ei liian haastavan) samanlaisen pujottelu/esteradan jokaiselle ryhmälle (esim laulukirjojen pujettelua ja tuoli, jonka ali lusikka pitää kuljettaa). Ryhmät muodostavat jonot lähtöviivan taakse. Jokaisen ryhmän ensimmäisellä jäsenellä on kädessään lusikka, jonka pesään on laitettu pingispallo/muna tms. Jokaisen ryhmäläisen tulee vuorollaan kuljettaa pallo/muna lusikassa esteradan läpi. Jos pallo/muna putoaa lusikasta, pitää palata takaisin lähtöviivalle. Lusikan saa antaa seuraavalle jäsenelle vasta radan suoritettuaan niin että seuraava on lähtöviivan takana. Nopein joukkue voittaa! Oikeaa (ainakaan raakaa) kananmunaa tässä leikissä tuskin kannattaa käyttää.

KETUN HÄNNÄN RYÖSTÖ

Tarvitaan: kangassuikale (hännäksi) jokaiselle leikkijälle

Jokaiselle leikkijälle annetaan yksi kangassuikale hännäksi. Häntä pitää asettaa selkäpuolelle housunkaulukseen ta takataskuun, niin että se on selvästi näkyvissä ja napattavissa. Rajatulla pelialueella rajatun ajan (esim 3-4 min) pelaajat yrittävät kähveltää toistensa häntiä. Napattu häntä pitää laittaa housunkaulukseen niin että se on mahdollista napata. Vaikka menettäisi viimeisenkin häntänsä, voi silti jatkaa peliä ja yrittää napata itselleen uuden hännän. Sellaiselta pelaajalta jolla on monta häntää ei saa napata kuin yhden hännän kerrallaan. Käsissä ei saa olla kuin yksi häntä kerrallaan, eli uutta häntää ei saa napata ennen kuin edellinen on laitettu housunkaulukseen. Omista hännistään ei saa pitää käsillään kiinni. voi vain yrittää väistellä muiden varkausyrityksiä. Se ryhmä, jolla on ennalta sovitun ajan kuluttua eniten häntiä, voittaa pelin.

KINKKUKASVISMUNAKAS

Tarvitaan: yksi kynä ja yksi vastauspaperi per ryhmä

Jokaiselle ryhmälle annetaan yksi paperi ja yksi kynä. Tehtävänä on keksiä annetun sanan kirjaimista mahdollisimman paljon uusia sanoja rajoitetussa ajassa. Slangisanat tai erisnime eivät tietenkään kelpaa. Ajaksi noin 1-2 minuutia on yleensä hyvä. Hyviä lähtösanoja ovat pitkät yhdyssanat, kuten kinkkukasvismunakas tai käsipyyherullajärjestelmä. Sanat tarkistetaan isosten voimin ja eniten sanoja keksinyt ryhmä voittaa.

KYNÄ PULLOON

Tarvitaan: limupulloja niin monta kuin ryhmiä on, kynä ja noin 2 m mittainen narunpätkä jokaiselle leikkijälle

Jokaiselle leikkijälle sidotaan vyötärölle naru jonka toiseen päähän on sidottu kynä. Kynä asetetaan leikkijän takapuolelle niin, että se roikkuu hänen jalkojensa välissä, noin 30-40 cm päässä maasta. jokaisen ryhmäläisen tehtävänä on vuorollaan saada kynä maassa olevaan limupulloon käyttämättä ollenkaan käsiä tai jalkoja apuna. Ainoa mitä saa tehdä on kyykistyä pullon yläpuolella ja yrittää osua kynällä pulloon. Voittajajoukkue on se, jonka kaikki jäsenet ovat saaneet kynän käymään kokonaan pullossa nopeiten.

LENNOKIN TAITTELU JA HEITTO

Tarvitaan: yksi paperi per joukkue, kyniä yms. koristeluun

Lennokkikisassa kukin ryhmä saa yhden tavallisen paperin ja arsenaalin kyniä/tusseja/muuta kivaa. Tarkoituksena on määrätyssä ajassa, esim. 5-10 minuuttia, taitella ja koristella paras ja hienoin lennokki. Mitään loukkaavaa ja ikävää ei koristeluissa tietenkään sallita, mutta muuten tyyli on vapaa. Rakennusajan jälkeen lennokit ottavat mittaa lentokyvyssä. Kunkin ryhmän kaikki jäsenet heittävät lennokkia samalta viivalta kerran. Se joukkue, jonka lennokki lentää pisimmälle (joko jollakin yksittäisellä heittokerralla tai tilan salliessa vaikka kaikkien heittojen summana), voittaa lentokisan. Isoset kuitenkin arvostelevat myös lennokkien tyylikkyyden ja valitsevat näiden kahden yhdistelmänä voittajan.

PINGISPALLON PUHALLUS

Tarvitaan: Pingispallo, laulukirjoja, maalarinteippiä

Tämä hyvää keuhkojen kapasiteettia vaativa laji on klassikko. Tehdään noin 1-2 metrin pituinen ja 2 metrin levyinen pelialue lattialle, leveys määräytyy yhden joukkueen kisailijoiden mukaan. Sen pitkät sivut voidaan rajata esimerkiksi laulukirjoilla ja lyhyet sivut, joihin kilpailijat kohta asettuvat, rajataan esimerkiksi maalarinteipillä - teipit toimivat myös rajana jonka yli ei saa mennä. Kaksi joukkuetta kilpailee keskenään. Kilpailijat asettuvat mahalleen makaamaan vastakkain, niin että heidän välissään on tyhjä pelitila. Keskelle asetetaan pingispallo. Joukkueiden tehtävänä on yrittää puhaltaa pingispallo toisen joukkueen teipatun rajan

yli. Aina kun pallo menee vastapuolen teipatun rajan yli, saadaan yksi piste. Voidaan ottaa esimerkiksi 10 pisteen raja tai 3 minuuttia aikaa, jonka jälkeen eniten pisteitä saanut voittaa.

RAAMATTUJAHTI

Tarvitaan: Lapuille kirjoitetut raamatunkohdat (jokaiselle ryhmälle samat), raamatut (riparilaisten omat)

Ryhmän isosella on paperilapuilla kirjoitettuna ennalta sovitut raamantunkohdat. Isonen antaa lappuja ryhmälleen yksi kerrallaan. Ryhmän tehtävänä on etsiä annettu raamatunkohta ja tuoda joku sen sisältämä esine omalle isoselleen. Kun edellinen tehtävä on suoritettu, saa isoseltaan uuden lapun. Nopein ryhmä joka on tuonut kaikki esineet isoselleen voittaa.

Ehdotuksia raamatunkohdista ja niiden sisältämistä esineistä/asioista:

Luuk. 24:2 (kivi)
Jes. 40:8 (ruoho tai kukka)
Joh. 15:4 (oksa tai hedelmä)
Ilm. 6:11 (valkea vaate)
Ruut. 4:7 (sandaali)
Dan. 12:4 (kirja)
Ps. 45:2 (kynä)
3. Moos. 3:11 (pappi tai ruoka)
Job 6:3 (hiekka)
Sananl. 27:15 (vesi tai vaimo)

Voitte myös etsiä omia, muita esineitä sisältäviä raamatunkohtia. Internetistä löytyy nettiraamattuja, joissa voi tehdä sanahakuja.

RIKKINÄINEN KOPIOKONE

Tarvitaan: Kyniä/tusseja, paperia, ryhmäläisten lukumäärä, esim. 5, etukäteen piirrettyjä yksinkertaisia kuvia kopiokoneen kopioitavaksi (esim. kukka, auto, jäätelö,...)

Kukin joukkue asettuu istumaan jonoon, niin että jokainen yltää piirtämään edessä olevan selkään sormella. Jonon ensimmäisille jaetaan paperit. Jonon viimeisille

näytetään jokin melko yksinkertainen kuva. Jonon muut jäsenet eivät saa nähdä kuvaa! Kun kaikki ovat nähneet kuvan, annetaan lupa aloittaa ja jonon viimeiset piirtävät sormellaan kuvan mahdollisimman tarkasti edellä olevan selkään. Kuva siirtyy näin selästä selkään ja jonon ensimmäinen piirtää sen lopulta paperiin. Jonon ensimmäinen siirtyy viimeiseksi aina piirtämisen jälkeen. Kuvia voidaan tehdä niin monta kuin halutaan, mutta yleensä viisi kuvaa on sopiva määrä. Joskus on tehty myös jäynä kilpailijoille ja viimeisenä kuvana käytetäänkin pikkutarkasti tehtyä taideteosta tai vaikkapa jäljennystä Leonardo Da Vincin Mona Lisasta. Se joukkue voittaa, jonka kuvat ovat tarkimmat.

TOIMINNALLINEN TIETOVISAILUHÄSSÄKKÄ

Tarvitaan: Fläppitaulu/valkotaulu tms. ja sille kirjoittamiseen soveltuva kynä

Ennen kisan aloittamista esivalmisteluina tehdään fläpille/valkotaululle tai jonnekin muualle seuraavan kaltainen kisataulukko, johon tietokilpailun kysymyskategoriat on listattu. Tähän taulukkoon merkitään rastilla jokainen kysytty kysymys, jotta pelaajatkin pysyvät kärryillä, mitä kysymyksiä on vielä kysymättä.

KATEGORIA	1	2	3	4	5	6
Kieli solmussa						
Usko tai älä						
KOMPAstuitko						
Sanoista tekoihin						

Aloitus: Pikkuset asettuvat kisataulukon eteen istumaan jonoihin ryhmittäin (mielellään istuintyynyille). Kisanjohtaja kysyy kysymyksen vapaavalintaisesta kategoriasta.

Vastausvuoron pyytäminen ja vastaaminen: Vain pikkusryhmän ensimmäisenä istuva jäsen saa puhua ääneen ja pyytää vastausvuoroa. Mikäli joku muu ryhmän jäsenistä tietää vastauksen kysymykseen, täytyy hänen kuiskata vastaus edessään istuvalle ryhmäläiselleen joka taas kuiskaa sen eteenpäin ja näin jatketaan kunnes myös jonon ensimmäinen tietää vastauksen. Kun jonon ensimmäinen tietää vastauksen, hän saa pyytää vastausvuoroa (huom: hän voi tietää vastauksen myös ilman että kukaan kuiskaa hänelle). Vastausvuoro pyydetään sanomalla (tai huutamalla) oman ryhmän nimi. Kun vastausvuoro on pyydetty, ei jonossa enää saa kuiskia. Mikäli vastaus on oikein, ryhmä saa pisteen ja kunnian valita seuraavan

kysymyksen kategorian. Mikäli vastaus on väärin, kisanjohtajan täytyy se selkeästi ilmaista, jonka jälkeen muilla ryhmillä on mahdollisuus pyytää vastausvuoroa ja vastata kysymykseen. Yksi ryhmä saa vastata vain kerran. Kun kysymykseen on saatu oikea vastaus tai kaikki ryhmät ovat yrittäneet kerran, kierros päättyy ja kaikkien pikkusryhmien ensimmäisenä istuvat pelaajat siirtyvät viimeisiksi jonoissa. Mikäli kukaan ei antanut oikeaa vastausta ja kunniaa valita seuraavan kierroksen kategoriaa, saa kisanjohtaja valita sen mielivaltaisesti. Huomattavaa on, että kysymykset vaikeutuvat kun kategoriassa siirrytään eteenpäin.

Pelin eteneminen: Kysymyksiin vastataan yllä kuvatulla tavalla, kunnes on vastattu 16 kysymykseen (eli kysymyksiä siis jää yli!). Tässä vaiheessa kaksi eniten pisteitä saanutta ryhmää siirtyy salamakierrokselle.

Salamakierros: Ryhmät asettuvat vastakkain seisomaan kahteen jonoon. Jonojen ensimmäiset kilpailevat toisiaan vastaan. Tarkoituksena on sanoa yksi asia kisanjohtajan antamasta kategoriasta. Esimerkiksi jos kategoria on koirarotu, pitää pelaajan sanoa jokin koirarotu, vaikkapa kultainen noutaja tai terrieri! Ensimmäisenä hyväksytysti vastannut saa pisteen ja ensimmäisenä 6 pistettä saanut joukkue voittaa. Jonon ensimmäinen vaihtuu jokaisen kierroksen jälkeen ja kierroksella vastannut siirtyy jonon hännille.

Kysymykset kuhunkin kategoriaan. Kysymyksiä ja kategorioita saa keksiä myös itse lisää!:

Kieli solmussa:
Tässä kysymyskategoriassa pelaajan tehtävänä on keksiä sana tai useampi sana jotka tunnetusta sananlaskusta on jätetty pois. Kisanjohtaja lukee tämän sanan tilalle ”PIIP”
1. Aikainen PIIP madon nappaa. (lintu)
2. Ei oppi PIIP kaada. (ojaan)
3. Haukkuva koira ei PIIP. (pure)
4. Ei PIIP venettä kaada. (vara)
5. Joka PIIP tulee, se PIIP menee. (laulaen, viheltäen)
6. Kuka PIIP PIIP nostaisi, jos ei PIIP itse. (kissan hännän, kissa)

Usko tai älä:
Tässä kategoriassa testataan mitä oppitunneilla on opittu.
1. Mistä oli kotoisin laupias mies joka Jeesuksen vertauksessa jäi auttamaan pahoinpideltyä lähimmäistään? (Samariasta)
2. Mitkä olivat Jeesuksen maallisten vanhempien nimet? (Maria ja Joosef)
3. Mikä on Raamatun ensimmäinen kirja? (Mooseksen 1. kirja)

4. Mikä on Raamatun ensimmäinen sana? (Alussa)
5. Jeesus paransi 10 spitaalista, kuinka moni palasi kiittämään? (yksi)
6. Mitä huomioitavaa oli Sakkeuksen ulkomuodossa? (hän oli lyhyt mies)

KOMPAstuitko:
Tämän kategorian ytimessä ovat kompakysymykset.
1. Villen isällä on neljä poikaa. Kolmen nimet ovat Matteus, Markus, ja Luukas. Mikä on neljännen nimi? (Ville)
2. Poika kävelee lääkärin kanssa. Poika on lääkärin oma lapsi, mutta lääkäri ei ole pojan isä. Miten tämä on mahdollista? (lääkäri on nainen eli pojan äiti)
3. Olet kylmässä mökissä. Sinulla on yksi tulitikku, kynttilä, öljylyhty ja takka täynnä puita. Mitä sytytät ensimmäiseksi? (tulitikun)
4. Ohitat juoksukilpailussa toisella sijalla olevan. Millä sijalla olet? (toisella)
5. Mies ei ole nukkunut viiteen yöhön, mutta ei ole lainkaan väsynyt. Miten tämä on mahdollista? (hän on nukkunut päivällä)
6. Korissa on kolme omenaa. Miten ne jaetaan kolmelle lapselle niin, että jokaisella lapsella on kokonainen omena, mutta koriin jää yksi? (Yhdelle lapsista annetaan sekä kori että omena)

Sanoista tekoihin:
Tässä kategoriassa ei vastatakaan kysymyksiin vaan suoritetaan tehtävä. Koko joukkue suorittaa tehtävän yhdessä. Tehtävää ei saa aloittaa ennen kuin kisanjohtaja on lukenut tehtävän loppuun. Ensimmäinen joukkue joka suorittaa tehtävän saa pisteen.
1. Joukkue, joka ensimmäisenä menee maahan makaamaan vatsalleen ja huutaa ”HEP”, saa pisteen.
2. Joukkue, joka ensimmäisenä järjestyy seisten pituusjonoon ja huutaa ”HEP”, saa pisteen.
3. Joukkue, joka ensimmäisenä kasaa istuintyynyistään tornin ja huutaa ”HEP”, saa pisteen. (Jos ei ole istuintyynyjä, tämä pitää jättää välistä)
4. Joukkue, joka ensimmäisenä tulee kertomaan kisanjohtajalle virren 338 ensimmäisen sanan, saa pisteen. (oikea vastaus: Päivä)
5. Joukkue, joka ensimmäisenä tuo kisanjohtajalle hammastahnatuubin, saa pisteen.
6. Joukkue, joka ensimmäisenä käy kysymässä leirin papilta hänen toisen nimensä ja kertoo sen kisanjohtajalle, saa pisteen.
7. Joukkue, joka ensimmäisenä ottaa sukat pois jalasta ja laittaa takaisin vastakkaisiin jalkoihin (eli niin että äsken vasemmassa jalassa ollut sukka menee oikeaan jalkaan ja päinvastoin), ja huutaa ”HEP”, saa pisteen.

Salamakierros:
Tässä muutamia esimerkkikategorioita salamakierrokselle, mutta näithän voi keksiä helposti lisää.

jäätelömaku	rahayksikkö	pääkaupunki
kodinkone	leivonnainen	maitotuote
lehtipuu	kouluaine	muumihahmo
työkalu	kirjailija	vokaali
ilmansuunta	ajan yksikkö	vaatekappale
Afrikan valtio	kalalaji	ammatti
automerkki	tv-ohjelma	naisen nimi
Disney-elokuva	teletappi	huonekalu

TULITIKUN HEITTO

Tarvitaan: yksi tulitikku jokaiselle ryhmälle (ja muutama varatikku)

Ryhmän tehtävänä on päästä tulitikkua heittämällä mahdollisimman pitkälle. Kisa on helpointa toteuttaa hiekkakentällä. Kaikki ryhmät lähtevät samalta lähtöviivalta. Yksi ryhmän jäsenistä heittää tulitikun niin pitkälle kuin pystyy. Uusi viiva piirretään sille kohdalle, minne tulitikku lensi, ja seuraava ryhmäläinen heittää siitä. Mukavaa on jos jokainen ryhmäläinen saa heittää 2-3 kertaa. Pisimmälle päässyt ryhmä voittaa.

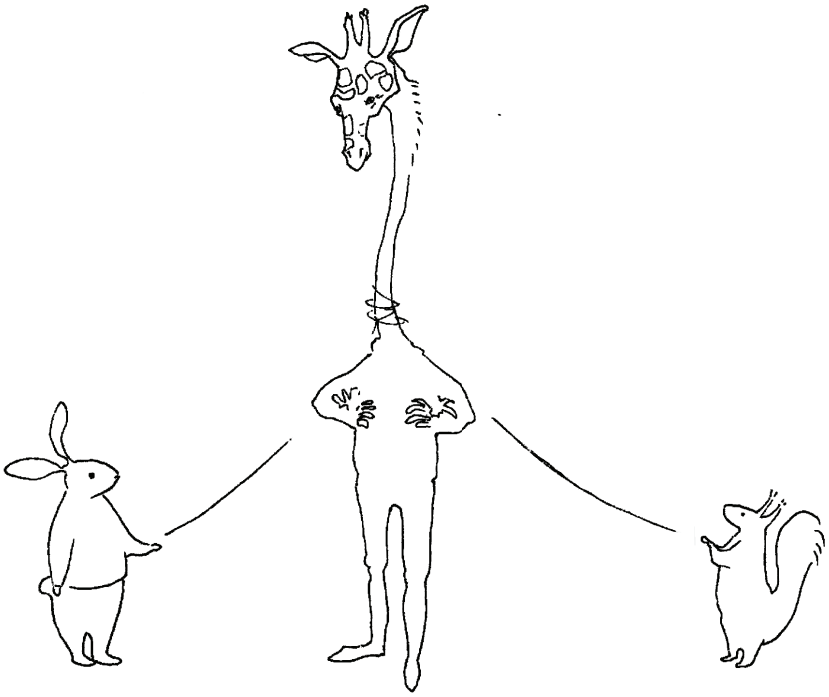
TUNNELIPALLO

Tarvitaan: jalkapallon kokoinen pallo

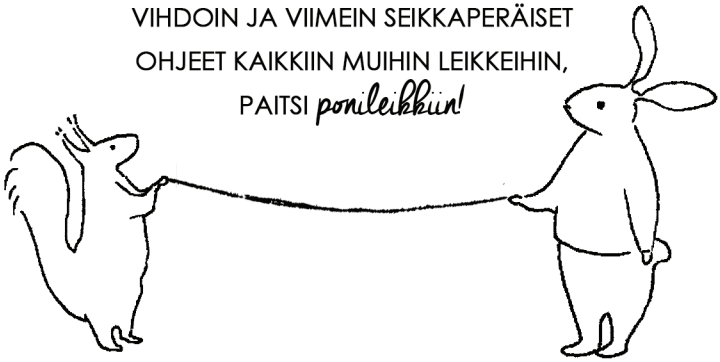
Ryhmä asettuu jonoon haara-asennossa siten että ryhmäläisten jalat muodostavat tunnelin. Ryhmän ensimmäiselle annetaan pallo. Ryhmän tehtävänä on kuljettaa pallon tunnelin läpi niin että se menee jokaisen ryhmäläisen jalkojen välistä. Kun pallo on viimeisellä, hän ottaa sen käsiinsä ja juoksee jonon ensimmäiseksi. Sitten pallo taas lähetetään tunnelin kautta viimeiselle. Tehtävä on kokonaan suoritettu kun alussa jonon ensimmäisenä ollut ryhmäläinen on taas pallon kanssa jonon ensimmäisenä. Nopein ryhmä voittaa. Jos kisasta halutaan hieman pidempi, voidaan sopia, että jonon ympäri täytyy esimerkiksi juosta kerran ennen kuin palon saa lähettää taas tunneliin.

JÄLKIPYYKKI

Tämän leikkikirjan tekeminen on ollut satojen tuntien työ. Se ei todennäköisesti olisi ainakaan tällaisella aikataululla onnistunut ilman ihanaa leikkienkirjoittajatiimiä: Minnaa, Pauliinaa ja Saraa (joka oli ainakin koko ajan hengessä mukana). Kirja ei myöskään koskaan pääsisi isosille asti ilman Tuomaksen omistautumista asialle. Kiitos myös kaikille kuvittajille ja muille jollain tavalla kirjan teossa auttaneille. Erityisen suuri kiitos tietysti kuuluu kaikille niille isosille, leiriläisille, nuorisotyönohjaajille, kausityöntekijöille, pastoreille ja muille työntekijöille, joilta olen leikkejä oppinut. Ilman teitä ei tätä kirjaa olisi syntynyt!



MITEN IHMEESSÄ SITÄ *ponileikkiä* LEIKITTIINKÄÄN?!

TÄHÄN TUTTUUN KYSYMYKSEEN
TÖRMÄÄMME ARJESSA HARVA SE PÄIVÄ.
ERITYISEN USEIN SE PULPAHTAA PINNALLE
KESÄISIN RIPPILEIRIEN TIIMELLYKSESSÄ.

KÄDESSÄSI OLEVA LEIKKIVIHKO TARJOAA
VIHDOIN JA VIIMEIN SEIKKAPERÄISET
OHJEET KAIKKIIN MUIHIN LEIKKEIHIN,
PAITSI *ponileikkiin!*