



PAHEKSUVAN KIRAHVIN LEIKKIVIIKKO

toimittanut Jenna Savukoski & Tuomas Merilähti

Paheksuva Kirahvi
www.paheksuvakirahvi.fi
@paheksuvakirahvi
#paheksuvakirahvi

Tapiolan seurakunta
Nuorisotyö
Kirkkopolku 6,
02110 Espoo
www.espoonseurakunnat.fi

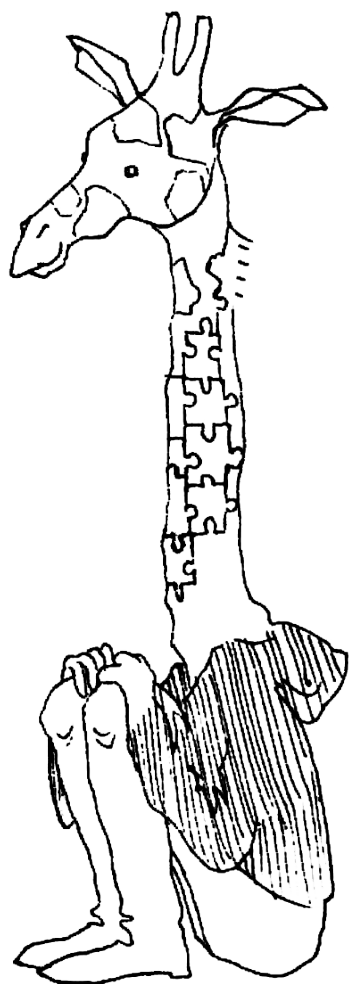
Toimittanut: Jenna Savukoski & Tuomas Merilahti
Alkuperäisen leikkivihon toimittaja: Vilja Kauntola
Leikkien kirjoitus: Vilja Kauntola, Minna Santaholma, Pauliina Laamanen, Jenna Savukoski ja Tuomas Merilahti

Kannen kuvat: Salka Konttinen
Sisäsivujen kuvat: Salka Konttinen ja Jenna Savukoski
Paheksuvan Kirahvin logo: Lasse Kaikkonen

Taitto ja kansi: Tuomas Merilahti
Paino: Punamusta Oy
Painomäärät: 1.painos (2016) 100kpl, 2.painos (2017) 250kpl,
3.painos (2019) 250kpl 4.uudistettu painos (2025) 200kpl

Tätä leikkivihkoa tehdessä ei vahingoitettu eläimiä.
4.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 mielikuvitusamme. 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

SISÄLLYS

LEIKIN VETÄMINEN.....	8
ENSIMMÄISEN ILLAN ILTAOHJELMA.....	10
LEIKKIVIHON KÄYTTÖOHJE.....	11
KUVAUKSET LEIKEISTÄ.....	12
ANKKAPAINI	12
BOYFRIEND	12
BINGO	13
BURT	14
BUSSI TULEE	14
FUNKY CHICKEN	14
HAGO	16
HAMPAATTOMAT ELÄIMET	16
HATTU PUHUU	17
HEVOSKILPAILU	17
HIP HOP	18
HIPPALEIKIT	19
HUOJUNTALEIKKI	20
HUUTOMUURI	20
HYMYN HEITTO	21
IHMISMUISTIPELI	21
ILOTULITUS.....	22
JONOJEN MUODOSTUS	22
JÄHMY	23
KAKKA KURKKAA NURKAN TAKAA	23
KALANRUOTO	24
KAMAT LATTIALLA	24
KANA JA TIPUT	25
KATU, KUJA JA PUISTO	25
KEIJUT JA LIMAT	26
KISSA JA HIIRI	26
KISSA PESUKONEESSA	27
KORTTIPAKKALEIKKI	28
KUKA MINÄ OLEN?	29

KUMMELITURSKA	29
KÄSI YLÖS	30
LAKANALEIKKI	30
LATOKUIVAAJA	30
LEIRIEVOLUUTIO	31
LEIRISALAATTI	32
LUOLA	32
LÄNNEN NOPEIN	33
LÄPSY	33
MAJAKKAJA KARIT	34
MEKSIKOLAINEN JALKALEIKKI	34
MINÄ OLEN PUU	35
MOOTTORIBANAANI	35
MUMMO, SUSI, METSÄSTÄJÄ	36
MUUMI JA JAFFA	37
NAPS	38
NIMENHUUTOSEIKKAILU.....	39
NIMIEN VAIHTO	40
NIMIKIDUTUS.....	40
NIMIKIERROS JÄNNILLÄ JUTUILLA.....	41
NIMILÄPSY	41
NINJA	41
NIPPON	42
NOITA POMPELIPOSSA	43
NOOAN ARKKI.....	44
NORJALAINEN JALKALEIKKI	45
OLENKO AINOA?	45
OLTAISKO KAIKKI...?	45
PARIN RYÖSTÖ	46
PERHELEIKKI	46
PETRAN NUMEROLEIKKI	47
PIENI LOHIKÄÄRME	48
PIENI UNDULAATTI	48
PIKKU KANI KALLE	49
PIKKU MÖTTY	50
PIMPELI POMPELI POKKANI PITÄÄ	51
PINGVIINILEIKKI.....	52

PYYKKIPOJAN RYÖSTÖ	53
RUOTSALAINEN PIILOS / SARDIINIPURKKI.....	54
RYHMIEN MUODOSTUS	54
RYTMINIMI	55
SAIN ELÄMÄLTÄ	56
SAVOLAINEN PESIS	56
SHWISH-BOING-POX	57
SIIS MITÄ SÄ OIKEIN TEET?	58
SOLMU	58
SOLU	59
SÄHKÖISKU	59
TIPOTEERAUS	60
TIPUT, PESÄT JA HURRIKAANI	60
TUOLIPOLIISI	61
TYYNYRALLI	61
VAUVAHAI	62
VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS	63
VIROLAINEN KUJAJUOKSU	63
WHO IS THE KING OF THE JUNGLE?	64
Ö-LEIKKI	65
KEKSI ITSE OMA KUMMELITURSKALEIKKI.....	66

LEIKIN VETÄMINEN

Muistatko 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 ylös. Sovittujen leikkien lisäksi varatkaa ainakin yksi takataskuleikki ja -laulu, joita voi käyttää, jos iltaohjelma on jäämässä todella lyhyeksi. Hyvä pituus iltaohjelmalle on noin 45 minuuttia. Maksimissaan 60 minuuttia.

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 peruskaava menee jotenkin näin:

1. Henkeä nostattava, iloinen laulu
2. Perus leikki (ei vielä riehumista)
3. Reipastempoinen laulu
4. Sketsi
5. Iltaohjelma kliimaksi, hauska ja reipas leikki
6. Laulu
7. Sketsi
8. Rauhallinen leikki
9. Rauhallinen laulu

Harjoitelkaa leikit etukäteen, vaikka tuntuisikin siltä, että se on tuttu. Sopikaa selkeästi kuka vetää minkäkin leikin. Valitkaa iltaohjelmalle juontaja, joka pitää aikataulusta huolen ja kertoo leikin vetäjät ja laulut. Ennen leikin selitystä vaatikkaa ryhmältä hiljaisuutta, mölyn päälle huutaminen ei auta. Leikkiä selittäessä yksi ihminen puhuu, muut eivät keskeytä. Jos muut isokset 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. Tämä koskee myös putoamisleikkejä; niitä ei ole pakko vetää loppuun asti. Pudonneet nuoret menevät helposti puhelimelle ja hä-

röilevät jotain, mikäli odottelu kestää kauan.

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.

Iltaohjelmien pääpaino on lauluissa ja erityisesti leikeissä, joissa kaikki saavat olla mukana. Leirin alkupuolella kannattaa satsata tutustumisleikkeihin ja leikkeihin, joista ei putoa pois. Myöhemmin voi osa leikeistä olla myös putoamisleikkejä. Ihan alkuun ei kannata myöskään valita leikkejä, joissa pitää olla vapaaehtoinen.

Jokainen iltaohjelma ei tarvitse sketsejä, mutta hyvin vedettynä ne nostattavat kylä tunnelmaa. Sketsejä voi iltaohjelmassa olla mukana muutama, mutta ne eivät saa olla iltaohjelman tarkoitus. Sketsit kannattaa myös harjoitella hyvin, mutta niiden läpikäymiseen on turha satsata liikaa aikaa.

Iltaohjelman laulujen kannattaa aluksi olla helppoja yhteislauluja. Leirin edetessä voi alkaa ottaa myös niitä vaikeampia. Mikäli joku ei tykkää jostain laulusta, se voidaan silti laulaa. Kukaan ei voi omien mieltymysten perusteella evätä muilta mitään laulua.

Isosten kannattaa ennen leiriä tai leirin alussa suunnitella mitä leikkejä, sketsejä ja lauluja mahdollisesti halutaan viikon aikana ottaa. Yhdelle iltaohjelmalle ei kannata laittaa kaikkia ”parhaita”, vaan ne kannattaa hajauttaa viikon aikana useammalle iltaohjelmalle. Kun on selkeä lista kaikesta mitä halutaan ottaa, niitä on myös helpompi rytmittää tasaisesti.

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.

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 hausalla.

1. Henkeä nostattava laulu: **Tilkkutäkki** (5 min)
2. Leikki: **Nimikierros / nimikierros jännillä jutuilla** (5 min)
3. Sketsi: (5min)
3. Leikki: **Leirisalaatti / Leirievoluutio** (10 min)
4. Reipas laulu: **Kahden maan kansalainen** (5 min)
5. Sketsi: (5min)
6. Leikki: **Tyynyraalli / Bussi tulee** (15 min)
7. Rauhallinen laulu: **Sama taivas, sama maa** (5 min)



LEIKKIVIHON KÄYTTÖOHJE

Tähän Paheksuvan Kirahvin leikkivihon painokseen olemme päivittäneet leikit löytymään kokonaisuudessaan aakkosjärjestyksessä Ankkapainista alkaen Ö-leikkiin asti. Olemme käyneet läpi viime vuosina käytössä olleita leikkejä, lisänneet uupuvia leikkejä ja päivittäneet vanhoja ohjeita.

Tämän leikkivihon jokainen leikki on kategorioitu sopivuuden mukaan seuraaviin kategorioihin: tutustuminen, leirin alkupuolelle, leirin loppupuolelle, erityisesti ulos, erityisesti alakouluikäisille sekä mihin vaan. Moni leikki on hyvin sovellettavissa eri tilanteisiin ja erilaisille ryhmille. Kategoriamme ei siis ole kiveen hakattuja jokaista leikkiä ajatellen, sillä kaikki ryhmät ovat aina erilaisia keskenään. Eri ryhmille sopii erilaiset leikit.

Joitakin leikkejä on tähän painokseen päivitetty niin, että leikeistä pudotaan pois kuoleamisen sijaan, sekä leikkien nimiä ja nimityksiä on muutettu nykyään käytössä olevien nimitysten mukaisiksi. Leikit, joista löytyy myös erilaisia versioita, on yhdistetty niin, että eri versiot löytyvät saman leikin ohjeistuksesta.

Laululeikit tunnistat otsikon vieressä olevasta nuotin kuvasta ja alla olevan QR-koodin takaa löydät video-ohjeet jokaisen laululeikin liikkeisiin. QR-koodi vie KirahviTV:n piilotetulle YouTube-soittolistalle, josta pääset opettelemaan ja muihin laululeikkien liikkeitä yhdessä seuranasi joukko iloisia nuoria.

Mikäli QR-koodi ei toimi, voi käyttää tätä horror-osoitetta:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLe2KP0DCOaW-9i8aVQ_1pZee7LoELpcG-



KUVAUKSET LEIKEISTÄ

ANKKAPAINI

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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

BOYFRIEND

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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. Hiitaimmin oikeaan asentoon päässyt pari putoaa kierroksella pois. Ensin kannattaa ottaa tietysti muutama harjoituskierros. Leikkijöille pitää kertoa, että kenenkään selkään tai syliin ei saa hypätä ilman, että toinen tietää.

Leikin vetäjän huutamat komennot ovat seuraavat (kaikkia ei tarvitse ottaa):

“Jeesus”, jolloin parista toinen esittää ristiä ja toinen Jeesusta ristille naulittuna.

“Kaste”, jolloin toinen parista on pappi, joka kastaa toisen. Kastettu nojaa päätänsä ja ruumistaan taaksepäin ja pappi valelee vettä hänen päähänsä.

“Beetleheimiin”, 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.

“Boyfriend”, jolloin toinen parista nostaa toisen syliin kuin kantaisi vauvaa. Huom. riittää myös, että kantava pari nostaa sylissä olevan toista jalkaa ja sylissä oleva kannattelee itseään yhdellä jalalla.

“Ritari”, jolloin toinen parista menee lattialle kosimisasentoon ja toinen istuu polven päälle.

BINGO

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

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, HEI! (“Hei” -huudon kohdalla lyödään samalla nyrkillä ilmaan ylöspäin)

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla, HEI! (“Hei” -huudon kohdalla lyödään samalla nyrkillä ilmaan ylöspäin)

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla 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

Mihin sopii: Rauhoittuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

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

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijät seisovat piirissä, painavat päänsä alas ja katsovat omia varpaitaan, kun sanotaan "omat varpaat". Sitten valitsee piiristä jonkun toisen varpaat, kun sanotaan "toisen varpaat". Kun leikin ohjaaja sanoo "Bussi tulee", kaikki nostavat katseensa sen henkilön kasvoihin, jonka varpaita 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. Leikkiä voi leikkiä myös kahdessa piirissä ja putoaminen tapahtuu siirtymällä toiseen piiriin. Aluksi kannattaa leikkiä muutama harjoituskiertos.

FUNKY CHICKEN

Mihin sopii: Mihin vaan.

Leikin ideanan on, että leikkijät menevät piiriin seisomaan ja marssivat paikallaan tahdissa. Leikin vetäjä toimii esihuutajana ja muut leikkijät vastaavaat huutoon omalla huudollaan. Huutosarja menee näin:

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!

Tämän 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 asioita. Leikki päätetään tekemällä lopuksi uudestaan Funky chicken.

Vaihtoehdot:

Supermies (käsi eteenpäin kuin lentäisi supermiehen tavoin)

Faarao (edetään egyptiläisellä tanssilla)

Sumopainoja (sumopainijoiden stereotyyppinen jalannosto kädet koukussa)

Siivooja (harjataan lattiaa vuoroin oikealla ja vuoroin vasemmalle)

Ballerina (tekee piruetteja)

Dracula (leikkii lepakkoa)

Voimamies (pussaillaan hauksia)

Huippumalli (tekee poseerauksia)

HAGO

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Leikkijät jakautuvat kahteen yhtä suureen porukkaan ja menevät seisomaan kahteen riviin toisiaan vastapäätä. Rivien väliin muodostuu kuja. Sitten valitaan 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.

HAMPAATTOMAT ELÄIMET

Mihin sopii: Mihin vain. Sopii myös alakouluikäisille.

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.

HATTU PUHUU (MYÖS HATTU LAULAA -VERSIO)

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Hattu puhuu -versiossa leikkijät asettuvat piiriin seisomaan ja keskelle jää yksi henkilö. Keskellä olevan tehtävänä on viedä hattu jonkun piirissä olijan päähän, jonka täytyy sanoa jokin asia annettuun kategoriaan liittyen. Keskellä oleva vie satunnaisesti hattua piirissä päästä toiseen, kunnes joku piirissä olevista ei enää keksi uutta asiaa. Samaa asiaa ei saa sanoa kahta kertaa. Mikäli ei keksi uutta asiaa tai sanoo jo aiemmin sanotun, joutuu keskelle. Tällöin myös annettu kategoria vaihtuu.

H

Esimerkkikategorioita:

Juotavat, ravintolat, maat, kaupungit, satuhahmot, karkit, artisti (kotimaiset ja ulkomaiset) ja julkisuuden henkilöt

Hattu laulaa -versio menee muuten samalla tavalla, mutta 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.

HEVOSKILPAILU (ENTINEN RAVIRATA)

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijät muodostavat piirin ja tekevät laukkaääntä taputtamalla käsiinsä ja reisiinsä. Leikin vetäjä selostaa samalla kilpailua ja antaa muille leikkijöille tehtäviä vastaan tulevien asioiden mukaan. Aina kun tehtävä on suoritettu, jatketaan laukkataputuksia.

Vastaantulevia asioita raviradalla:

“Este”: Leikkijän hyppäävät ja huutavat “Hop!”

“Vesieste”: Leikkijät hyppäävät ja huutavat “Splash!”

“Oksa”: Leikkijät kumartuvat ja sanovat “Hui!”

“Äiti katsomossa”: Leikkijät vilkuttavat ja huutavat “Hei äiti!”

“Turisteja”: Leikkijät esittävät ottavansa valokuvia ja sanovat “Klik klik klik klik”

“Lentokone”: Leikkijät osottavat taivaalle ihmetellen “Oooooo..”

Loppua kohti tahtia pitää kiristää ja leikki lopetetaan siihen, että päästään loppusuoran kautta maaliin.

HIP HOP

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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.

HIPPALEIKIT

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

Hipan periaate on yksinkertainen: leikkijöiden joukosta valitaan yksi tai useampi hippa, joka yrittää saada muita leikkijöitä kiinni. Muut leikkijät juoksevat karkuun määrätyllä leikkialueella. Kun hippa saa jonkun kiinni, kiinniotetusta tulee uusi hippa ja hän lähtee jahtaamaan muita. Edellistä hippaa ei heti saa ottaa kiinni. Isoissa porukoissa voidaan valita useampi hippa.

H

Erilaisia hippaversioita:

Näissä versioissa hipan saadessa leikkijän kiinni, roolit eivät vaihdu vaan kiinniotettu jää paikalleen ja hänet voi joku muu leikkijä pelastaa.

- Banaanihippa: kiinniotettu jää seisomaan kädet suorina ylhäällä, pelastaja laskee kädet suorina alas kuin kuorisi banaanin
- Halihippa: kiinniotettu jää paikalleen ja pelastaja tulee halaamaan
- X-hippa: kiinniotettu seisoo isossa x-asennossa, pelastaja ryömii jalkojen välistä
- Töpselihippa: kiinniotettu seisoo kädet lanteilla, pelastaja työntää suorat kätensä käsivarsien ja kylkien väliin jääneisiin aukkoihin kuin töpselin pistorasiaan
- Sairaalahippa/rutto: hippa 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 hippa 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 "vuuush"-ääni kuin olisi vedetty vessa.

Näissä versioissa leikkijät voivat yrittää pelastautua ennen kuin hippa saa kiinni.

- Akuankkahippa: leikkijä voi pelastautua menemällä kyykkyyn ja sanomalla jon-

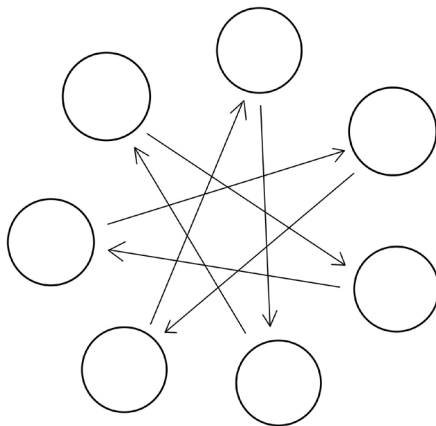
kun Aku Ankka -sarjakuvan henkilön nimen.

- Raamattuhippa: versio akuankkahipasta jossa kiinniotettu voi pelastautua sanoamalla jonkun Raamatun henkilön nimen.

HUOJUNTALEIKKI

Mihin sopii: Mihin vaan.

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



HUUTOMUURI

Mihin sopii: Mihin vaan, erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

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 häiritäjien 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.

Lähettäjäjoukkue huutaa omaa viestiään, jonka häiritäjäjoukkue 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 löydyt-

tyä, kierros on päättynyt ja joukkueiden paikkoja voidaan vaihtaa.

HYMYN HEITTO

Mihin sopii: Mihin vaan.

H
I

Leikkijät istuvat tai seisovat ringissä ja kaikilla on naamallaan neutraali ilme, eli ei hymy eikä irvistys. Yksi leikkijä aloittaa hymyilemällä leveästi. Sitten hän kädellään ”riisuu” hymyn naamaltaan ja heittää sen jollenkin muulle ringissä ja sanoo sen nimen, jolle hymy heitetään. Leikkijä, jonka nimi on sanottu nappaan heitetyn hymyn ilmasta kädellään ja ”pukee” hymyn naamalleen. Kukaan muu ei saa hymyillä tai nauraa. Jos hymyilee tai nauraa väärässä kohdassa putoaa pois. Leikkiä voi leikkiä myös kahdessa piirissä ja putoaminen tapahtuu siirtymällä toiseen piiriin.

IHMISMUISTIPELI

Mihin sopii: Mihin vaan.

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 ja/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 sanomalla leikkijän nimi. Vapaaehtoiset avaavat vuorotellen jokaisella vuorolla kaksi korttia, ja jos löytää parin, saa toisen vuoron heti perään. Voittaja on se, joka on pelin loppuksi löytänyt eniten pareja.

ILOTULITUS

Mihin sopii: Mihin vaan, erityisesti alakouluikäisille.

Ilotulitus on laululeikki. Kappale löytyy Spotifystä ja Youtubesta “Ilotulitus”-nimellä Jippiin esittämänä. Laulun tahdissa tehdään erilaisia liikkeitä.

Miksi kaikki on liikkeellä tänään? Väki kulkee iltamyöhään.

Miksi aivan innoissansa, taivaalle tähyilee kansa.

;; Ilo ilo tuli tuli, ilotulitus. Tuli ilo, ilo tuli, evankeliumi ;;

Se on sininen, oranssi ja keltainen. Se on vihreä, lila, punainen.

Kun se maalaa taivaan taulun, nuoteilla riemulaulun.

;; Ilo ilo tuli tuli, ilotulitus. Tuli ilo, ilo tuli, evankeliumi ;;

Nyt se räjähtäen taivaalle sinkoaa, vihellyksen villin linkoaa.

Eikä siltä vältty kukaan, kuuluu se jokaiseen tupaan.

;; Ilo ilo tuli tuli, ilotulitus. Tuli ilo, ilo tuli, evankeliumi ;;

JONOJEN MUODOSTUS

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijät jaetaan n. 5 hengen ryhmiin (isosryhmät käyvät) ja pyydetään muodostamaan jonoja eri kriteeteillä. Leikkiä voi myös leikkiä koko ryhmällä. Aina pitää muistaa määritellä täytyykö suurimman olla edessä vai takana. Haastetta voi lisätä jollain kierroksella sillä, että leikkijät eivät saa puhua. Hyviä hiljaisia kierroksia on esim. kengän koko ja eri pituudet.

Esimerkkikriteerejä:

Pituus, syntymäaika, hiusten pituus, peukaloiden leveys, kengänkoko, sisarusten määrä, pikkurillin kynnen pituus ja aakkosjärjestys etu- tai sukunimen mukaan

JÄHMY

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.



Jähmy on improvisaatioleikki. Leikki alkaa siitä, kun kaksi vapaaehtoista (tai isosta) rupeavat näyttämään 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. Toisen 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 KURKKA NURKAN TAKAA

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikin alussa yksi tai muutama 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 kurkkaa nurkan takaa” ja nurkasta tulee myös kakka.

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 voi siis päättyä joko siihen, että kaikki ovat

kakkoja tai nurkkia. Leikki kannattaa lopettaa, kun se vielä on hauska.

HUOM! Kakat saavat tehdä yhteistyötä, eli käyttää kimppakakkaa. 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!

KALANRUOTO

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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.

KAMAT LATTIALLA

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Kaikkia leikkijöitä ohjeistetaan hakemaan omasta huoneestaan jokin itseään kuvaava tai itselle tärkeä esine. Kaikki tavarat tuodaan keskelle salia sen suuremmin vakoilematta kenen esine mikäkin on. Leikinvetäjä aloittaa ja hakee keskeltä jonkun esineen, joka ei ole oma. Tämän jälkeen esineen oikea omistaja paljastaa itsensä, esittelee itsensä ja kertoo miksi valitsi juuri kyseisen esineen. Tämän jälkeen itsensä esitellyt henkilö hakee seuraavan esineen.

Toisessa versiossa voi leikin vetäjä tuoda ison kasan erilaisia tavaroita lattialle ja jokainen käy sieltä valitsemassa itselleen jonkin tavarat, jolla esittelee itsensä. Ideana on valita esine, joka jollain tavalla liittyy itseensä. Mikäli sellaista esinettä ei löydy, toinen mahdollisuus on kertoa mitä odottaa tältä leiriltä.

KANA JA TIPUT

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijöiden joukosta valitaan yksi kanaemo, joka viedään hetkeksi ulos leikki-tilasta. 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 rooliinsa eläytyen. 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.

K

KATU, KUJA JA PUISTO

Mihin sopii: Erityisesti ulos.

Ensiksi valitaan jahtaaja ja kiinniotettava. Loput leikkijät muodostavat peräkkäin noin 4–6 yhtä pitkää riviä niin, että leikkijöistä muodostuu tasainen ”ruudukko”. Leikkijät ovat siis samaan aikaan riveissä ja jonoissa. Rivissä ja jonossa olevien leikkijöiden etäisyys toisistaan määritetään niin, että jokainen levittää kätensä sivulle vaakasuoraksi. Kahden leikkijän kämmenien osuessa toisiinsa on etäisyys hyvä.

Leikin ideana on, että jahtaaja jahtaa kiinniotettavaa tämän ruudukon sisällä. Leikin vetäjä kontrolloi ruudukkoa jahtaamisen lomassa. Kun leikin vetäjä huutaa ”katu” rivissä olevat leikkijät levittävät kätensä vaakasuoraksi, jolloin ruudukkoon muodostuu rivien mukaiset seinät. Kun leikin vetäjä huutaa ”kuja”, ruudukossa olevat leikkijät kääntyvät 90 astetta käsien ollessa levitettynä. Tällöin ruudukon seinät ”kääntyvät” jonojen suuntaisesti. Seinien läpi ei tietenkään saa juosta, joten jahtaaja ja kiinniotettava joutuvat pujottelemaan seinien väleissä.

Leikin vetäjä voi huutaa myös ”puisto”, jolloin ruudukon leikkijät laskevat kätensä alas. Tällöin jahtaaja ja kiinniotettava voivat juosta vapaasti ruudukon sisällä. Kun jahtaaja saa kiinniotettavan kiinni, vaihdetaan seuraavat juoksijat heidän tilalleen.

KEIJUT JA LIMAT

Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille.

Yksi leikkijöistä valitaan limaksi ja hän asettuu maahan makaamaan. Muut ovat keijuja ja yrittävät paeta limalta. Lima saa liikkua vain ryömien ja kierien lattialla. 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. Kohtuullista on ennen leikin valitsemista, myös tarkastaa kuinka likainen lattia on.

KISSA JA HIIRI (MYÖS GORILLA JA BANAANI, SEKÄ SUSI JA LAMPAAT -VERSIO)

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

Kissa ja hiiri on jahtausleikki. Leikkijät ottavat itselleen parin ja parit hajaantuvat määrätylle leikkialueelle, seisoen vierekkäin paikallaan. Yksi pareista valitaan alussa kissaksi ja hiireksi.

Leikin alettua kissa jahtaa hiirtä ja koittaa saada sen kiinni. Hiiren väsyessä tämä voi liittyä jonkin parin kolmanneksi. Tällöin hiiri ja keskimäinen leikkijä muodostavat uuden parin ja toinen reunalla oleva muuttuu hiireksi. Kissa siis jahtaa nyt tätä uutta hiirtä ja leikki jatkuu. Kissan saadessa hiiren kiinni, osat vaihtuvat toisinpäin.

Vaihtoehtoisesti parista irtaantunut uusi leikkijä muuttuu kissaksi, jolloin aiempi kissa muuttuu hiireksi. Kiinnisaaminen voi tällöin olla helpompaa, mutta logiikan ymmärtäminen saattaa kestää erityisesti lapsilla liian kauan. Isolla porukalla leikkiin voi valita kaksi kissaa ja kaksi hiirtä.

Gorilla ja banaani -versio toimii samalla tavalla kuin kissa ja hiiri. Tässä versiossa gorilla voi äänellä karjuen ja muristen. Banaani puolestaan heiluttaa käsiään ja kimittää "chiquita chiquita chiquita" kipittäessään pako.

Susi ja lampaat -versio toimii samalla tavalla kuin kissa ja hiiri. Tässä versiossa 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 kivistä herääkin susi, jolloin edellisestä suudesta tulee jahdattava lammas.

KISSA PESUKONEESSA

K

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle jää yksi leikkijä. Keskellä oleva pyörähtää silmät kiinni ja osoittaa jotakuta piirissä olevaa sanoen jonkin asian. Se leikkijä, jota on osoitettu ja hänen vierustoverinsa (yksi henkilö molemmilla puolilla) ryhtyvät mahdollisimman nopeasti esittämään kyseistä asiaa. 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 olevan kanssa.

Vaihtoehdot:

Elefanti: 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 leivänpaahdinten raon, jossa osoitettu hyppii

Rikkinäinen leivänpaahdin: sama kuin leivänpaahdin, mutta leipä pysyy paikallaan ja paahdin hyppii

Kissa pesukoneessa: osoitettu pyörittää päätänsä 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

Havaiji: osoitettu tanssii havaijilaiseen tyyliin tehden käsillään aaltomaista liikettä, vierustoverit ovat huojuvia palmuja

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

Jeesus: osoitettu nostaa kädet siunaten muita ja kummaltakin puolelta 6 kummaltakin puolelta polvistuu.

KORTTIPAKKALEIKKI

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Tarvitaan: tavallinen korttipakka

Leikkijät seisovat piirissä, leikin vetäjä jää piirin keskelle. Jokaisen leikkijän paikka on hyvä merkata tyynyllä tai laulukirjalla. Jokaiselle leikkijälle näytetään yksi kortti pakasta ja leikkijän tehtävänä on muistaa kortin maa. Kun kaikilla leikkijöillä on maa, vetäjä sekoittaa korttipakan.

Leikin vetäjä kääntää esille pakan ensimmäisen kortin. Jos kortti on esimerkiksi herttaseiska, kaikki hertan saaneet leikkijät siirtyvät seitsemän paikkaa vasemmalle. Myös tyhjät paikat lasketaan. Siirtymisen jälkeen leikkijät jäävät seisomaan joko uudelle tyhjälle paikalle, tai jonkun toisen leikkijän eteen. Leikkijöiden siirtymisen jälkeen vetäjä kääntää seuraavan kortin.

Leikkiä jatketaan näin, kunnes joku leikkijöistä on kiertänyt koko piirin ja palannut takaisin omalle lähtöpaikalle. Mikäli leikkijöitä on yhdessä kohtaa jonossa, vain jonon ensimmäinen saa liikkua. Muut jonossa olevat ovat jumissa.

KUKA MINÄ OLEN?

Mihin sopii: Mihin vaan.

Jokaiselle leikkijälle kiinnitetään selkään tarralappu tai teipillä kiinnitettävä paperin pala, jossa lukee jonkun henkilön (julkisuuden henkilö, sarjakuvahahmo, elokuvahahmo) nimi. Tärkeää on, että kaikki hahmot ovat samaa kategoriala. Jokaisen leikkijän tehtävänä on selvittää, kuka hän on, eli mikä nimi hänen selässään lukee. Leikkijät saavat selvittää henkilöllisyyttään kyselemällä kyllä- tai 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.

K

KUMMELITURSKA

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikissä ensin valitaan kaksi vapaaehtoista, joiden kanssa mennään tilan ulkopuolelle odottamaan. Tilaan jääneiden kesken valitaan yksi henkilö, joka on turska. Muut leikkijät ovat kummeliturskia. Leikin ideana on, että ulkopuolelle menneet leikkijät löytävät kummeliturskien joukosta turskan.

Kummeliturskat kävelevät tilassa sikin sokin hokien yhteen ääneen “kummeliturska, kummeliturska...”. Samalla he pitävät toista kättä suunsa edessä ja toista häntäluun kohdalla samalla heilutellen molempien käsien sormia. Turskaksi valittu toimii samalla tavalla, mutta hokee vain “turska, turska...” muiden hokiessa kummeliturskaa.

Etsijät kulkevat muiden leikkijöiden joukossa ja yrittävät etsiä turskaa. Kun etsijät luulevat löytäneensä turskan, he kysyvät leikin vetäjiltä onko tämä henkilö oikein. Jos turska löytyy, leikki päättyy. Mikäli turska ei löydy, leikki jatkuu. Leikin vetäjien kannattaa olla tarkkana, ettei leikistä tule liian pitkä. Leikkiä voi leikkiä myös useamman kierroksen.

KÄSI YLÖS

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijät seisovat piirissä. Ensimmäinen henkilö sanoo ”käsi ylös” ja nostaa yhden käden ylös. Tämän jälkeen kaikki muutkin nostavat yhden käden ylös. Seuraava henkilö sanoo jonkun toisen liikkeen, esimerkiksi ”jalka koukkuun” samalla laittaen jalan koukkuun. Koko muu piiri toistaa myös tämän liikkeen. Nyt kaikilla on käsi ylhäällä ja jalka koukussa.

Samalla tavalla jatketaan koko piiri läpi ja katsotaan, millaisessa asennossa lopuksi ollaan. Edellisiä liikkeitä voi purkaa, kun viisi leikkijää on menty eteenpäin. Eli kundes henkilö piirissä voi aikaisintaan sanoa ”käsi alas”.

LAKANALEIKKI

Mihin sopii: Leirin alkuun. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Toiset ohjataan istumaan tiiviiseen ryhmään toiselle puolelle salia ja toiset toiselle puolelle salia. Ryhmien 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. Huom! Leikissä ei saa käyttää nukkumiseen tarkoitettuja peittoja ilman pussilakanaa.

LATOKUIVAAJA

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Yksi leikkijöistä valitaan 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 liikkeudessaan käsiään 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.

Leikkiin voi lisätä vielä maanviljelijän, joka kulkee tilan nurkasta nurkkaan ja muuttaa latokuivaajia takaisin pikku traktoriksi osuessaan heihin. Maanviljelijä tuhahtelee ja osuessaan latokuivaajaan sanoo “tämäkin vielä”

LEIRIEVOLUUTIO

Mihin sopii: Leirin alkupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.



Leikissä on tarkoitus kulkea evoluution polku läpi leiriläisestä aina pappiin asti. Väliaskeleita ovat isonen, avustaja ja nuorisotyönohjaaja. Jokaisella vaiheella on oma sanonta ja liike. Pelin aluksi kaikki ovat leiriläisiä ja vaeltelevat ympäri leikkimisaluetta hokien “mitä on seuraavaksi, kauan tää kestää?” samalla kädet selän takana eteenpäin laahustaen. Kahden leiriläisen kohdatessa leikkijät pelaavat kivi-sakset-paperia, kunnes toinen voittaa. Voittaja pääsee eteenpäin evoluution polulla ja muuttuu isoseksi. Häviöjää jää leiriläiseksi.

Leikki jatkuu vastaavalla tavalla eteenpäin: isosten kohdatessa pelataan kivi-sakset-paperi ja voittaja kehittyy avustajaksi, kun taas häviöjää putoaa evoluutiossa askeleen taaksepäin, eli hänestä tulee leiriläinen. Avustajasta kehitytään nuorisotyönohjaajaksi ja siitä papiksi. Hävitessä pudotaan aina yksi askel alaspäin (lukuun ottamatta leiriläistä) Pappi on evoluution huipulla, mutta päästäkseen taivaaseen, hänen täytyy voittaa vielä toinen pappi. Päästyään taivaaseen, leikkijä huutaa “Halleluja” ja voi leikistä poistua. Näin pelaajien joukko pikkuhiljaa harvenee. Leikki kannattaa yleensä päättää, kun ihmisiä on pelissä enää vähän.

Evoluution vaiheet:

1. Leiriläinen: kädet selän takana laahustaen “mitä on seuraavaksi, kauan tää kestää?”
2. Isonen: pompahtelee pirteänä ja huutelee “nyt leikitään!”

3. Avustaja: viekkaana ja sormella hyssytellen “shhh, hiljaisuus on alkanut”
4. Nuorisotyöohjaaja: hieroo masuaan “pulla päivässä pitää pullan mielessä”
5. Pappi: tekee ristinmerkkiä “Isän ja Pojan ja Pyhän Hengen nimeen.”

LEIRISALAATTI (ENTINEN HEDELMÄSALAATTI, MYÖS KAAOSHEDELMÄSALAATTIVERSIO)

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

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. Jos keskellä oleva leikkijä ei keksi mitään, hän voi esitellä itsensä ja sanoa “emmättii”, jolloin kaikkien pitää vaihtaa paikkaa. 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.

Kaaoshedelmäsalaattiversio toimii samalla tavalla, mutta aina kun istuvan leikkijän vieressä oikealla puolella on tyhjä paikka, hänen pitää siirtyä tyhjälle paikalle. Tämän pitäisi muodostaa dominoefektin, jossa tyhjä paikka siirtyy koko ajan ympäri rinkiä. Viimeisten jäljellä olevien on tällöin vaikeampaa istua tyhjälle paikalle.

LUOLA

Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille.

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.

LÄNNEN NOPEIN

Mihin sopii: Leirin alkupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

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 mahdollisimman 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 hauskeempaa jos ison ripariryhmän jakaa kahteen piiriin.

L

LÄPSY

Mihin sopii: Mihin vaan.

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 läpsäyttämällä omalla vuorollaan kättä lattiaan. Aluksi kannattaa tehdä näin pari harjoittelukierrosta, jotta idea käy selväksi kaikille.

Varsinaisessa leikissä voi vaihtaa viestin suuntaa läpsäyttämällä lattiaa nopeasti kaksi kertaa. Mikäli joku leikkijä läpsäyttää omaa kättä väärään aikaan tai jättää läpsäyttämättä omalla vuorolla, hän menettää kätensä ja jatkaa leikissä yhdellä kädellä. Mikäli leikkijä menettää molemmat kätensä, hän putoaa pelistä pois.

MAJAKKA JA KARIT

Sopii: Mihin vaan.

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.

MEKSIKOLAINEN JALKALEIKKI

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 "arriva" jonka antaja potkaisee vasemmalla jalallaan oikealle sekä vasemmalle kulkeva "tortilla" jonka antaja potkaisee oikealla jalallaan vasemmalle. Suuntaa voi vaihtaa aina halutessaan.

Näiden perusviestien lisäksi leikissä on kolme erikoisviestiä. "Opa", jonka antaja heilauttaa molempia käsiään ylös. Tämä tarkoittaa sitä, että viesti hyppää hänen vieressään olevan yli ja jatkuu sen jälkeen normaalisti. Viestillä "caramba" voi lähettää 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". Jos joku sanoo vuorollaan fiesta, täytyy kaikkien pyörähtää paikallaan ympäri heiluttaen sormiaan ja sanoen korkealla äänellä "aiaiaiaiaia". Tämän jälkeen se, joka on sanonut fiestan, jatkaa leikkiä normaalisti. Leikki kannattaa lopettaa, kun se on vielä hauskaa.

MINÄ OLEN PUU

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

‘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”, “kesäil-lan tunnelma” tai “teiniys”. Kun yhteen kuvaan ei enää tule uusia ideoita, kuvassa ensimmäisenä ollut saa valita kuka kuvassa olevista jää toisen kuvan aloittajak-si. 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.

MOOTTORIBANAANI

M

Mihin sopii: Leirin alkupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

Kaikki leikkijät taputtavat tasaista rytmiä vuoroin käsiinsä ja vuoroin reisiinsä samalla rytmissä toistaen leikin lorua, joka menee seuraavalla tavalla:

Kaikki: Kuka vei kaikki meidän moottoribanaanit?

Leikin vetäjä: Paul

Kaikki: Paul vei kaikki meidän moottoribanaanit!

Paul: Mitä, minä?

Kaikki: Niin, sinä!

Paul: (mutta) minulla on alibi.

Kaikki: No kukas ne sitten pihisti?

Paul: Juho!

Kaikki: Juho vei 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."

MUMMO, SUSI, METSÄSTÄJÄ

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikkialueen keskelle piirretään kaksi linjaa, jotka ovat yhdensuuntaisia ja 2–3 m päässä toisistaan. Alueen päätyihin merkitään samoin viivoilla turvien raja, esimerkiksi noin 10 metrin 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. Sen lisäksi he valitsevat myös varavaihtoehdon, joka voi olla sama kuin ykkösvaihtoehto. 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, lasketaan uudelleen kol-

meen ja joukkueet esittävät valitsemansa varavaihtoehdon. Mikäli vieläkin hahmot ovat samat, palataan turviin valitsemaan uudet hahmot. Leikkiä leikitään, kun se vielä tuntuu hauskalta ja lopuksi lasketaan kumpi joukkue keräsi enemmän leikkijöitä.

Hahmojen selitykset:

Mummo: kutoo selkä kyyryssä ja sanoo “kili-kili-kili”, joka muistuttaa neulepuikkojen ääntä.

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.

M

MUUMI JA JAFFA

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

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 putoaa pois.

Vaihtoehtoisesti putoaja menee piirin keskelle ja alkaa tanssia Macarenaa tämän

leikin laulun tahdissa. Oman käden voi myös yrittää vetää viestin alta pois viimeisen “on” -sanon kohdalla, jolloin läpsy tulee toisen leikkijän omaan käteen. Tällöin itseään läpsäissyt putoaa pois. Leikin voi lopettaa, kun keskellä alkaa olla tiivis tunnelma tai leikin voi vetää loppuun asti.

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!

NAPS

Mihin sopii: Mihin vaan.

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.

Leikin sisäistäminen kestää eri ihmisillä eri aikaa. On siis kohtuullista aluksi vetää

muutama harjoituskierros. Sen lisäksi leikistä menettää sormiaan vain, jos ne saadaan kiinni. Eli väärään aikaan sormien nostamisella ei menetä sormiaan.

NIMENHUUTOSEIKKAILU (JOSSA EI HUUDETA NIMIÄ, EIKÄ SEIKKAILLA)

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Jokainen leikkijä valitsee itselleen salaisen nimen ja kirjoittaa sen paperille. Nimen pitää olla täysin keksitty. Ei siis kannata valita sellaista nimeä, josta leikkijä on helppo tunnistaa. Nimi voi olla esimerkiksi Tuomiokirkon Mörkö tai Taivaanrannan Hattivatti. Nimi voi yksinkertaisuudessaan olla myös jonkin adjektiivin ja substantiivin yhdistelmä.

Tämän jälkeen jokainen kirjoittaa paperille lisäksi kaksi faktaa itsestään. Faktojen kannattaa olla sellaisia, joista leikkijää ei heti tunnista, mutta sellaisia, joita voi arvuutella. Esimerkiksi minulla on paljon Pokemon -kortteja tai minä tykkään haravoida syksyllä lehtiä.

Kun kaikki ovat kirjoittaneet nimen ja faktat, paperit kerätään koriin ja sekoitetaan. Tämän jälkeen jokaiselle jaetaan korista uusi paperi. Mikäli saa oman, se pitää vaihtaa.

Kun kaikilla on uusi paperi, jokainen lähtee etsimään lapussa olevaa henkilöä kysymällä kysymyksiä lapun faktoista muilta. Suoraan ei saa kysyä koskeeko tämä fakta sinua, vaan kysymykset pitää esittää yleisessä muodossa kuten ”tykkäätkö kerätä jotain?” tai ”mitä tykkäät tehdä syksyisin?”

Kun löydät lapussa olevan henkilön huuda ”JIIII”. Muista kuitenkin pysyä piirissä siihen asti, kunnes sinut on löydetty.

N

NIMIEN VAIHTO

Mihin sopii: Leirin alkupuolelle.

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

NIMIKIDUTUS (MYÖS ENSKA LÄHTI HESELLE -VERSIO)

Mihin sopii: Tutustuminen

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. Leikkiä voi leikkiä myös niin, että sanotaan vain 3–6 edellisen leikkijän nimet. Erittäin tehokas leikki nimien oppimiseen!

Leikki on pitkä ja vähän julma, mutta erinomainen nimien oppimiseen.

Enska lähti Heselle –versiossa, leikin vetäjä kertoo ensin fiktiivisen tarinan Enskasta tai vaikka leirin nuorisotyönohjaajasta, joka lähti Heselle. Aluksi kerrotaan jotain mitä Enska on tehnyt ennen Heselle menoa ja tarina päättyy lauseeseen: “Enska lähti Heselle ja otti mukaan...” Tämän jälkeen leikin vetäjä sanoo oman nimensä. Seuraavana vuorossa sanoo: “Enska lähti Heselle ja otti mukaan...” tällöin sanotaan leikin vetäjän nimi ja oma nimi. Leikki jatkuu muuten samalla tavalla kuin nimikidutus, mutta jokainen aloittaa sanomalla “Enska lähti Heselle ja otti mukaan...”.

NIMIKIERROS JÄNNILLÄ JUTUILLA (MYÖS RENTO ASE- TO -VERSIO)

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Tavallisia nimikierroksia voi elävöittää lisäämällä oman nimen perään jonku samalla alkukirjaimella alkavan asian ja halutessaan jonkun liikkeen. Jos tehdään liike tai rento asento, muut leikkijät toistavat liikkeen tai rennon asennon.

Esimerkkijutut:

eläimet, ruoat, karkit, juomat ja rento asento

NIMILÄPSY

Mihin sopii: Leirin alkupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

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 olkavarteeseen ennen kuin Laura ehtii sanoa jonkun seuraavan leikkijän nimen. Jos keskellä olija ehtii koskettaa ennen seuraavan nimen sanomista, vuorossa ollut leikkijä siirtyy piiristä keskellä olijaksi.

N

NINJA

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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

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 kerralla ei sallita. Koskettaja saa liikuttaa koko kehoa, myös jalkaa, mutta vain yhden askeleen verran.

Vierustoveri saa yrittää väistää iskua liikuttamalla kehoa tukiaskeleen varassa. Toisen jalan on pysyttävä paikallaan. 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 koskettaja osuu muualle kuin kämmenselkään tai jos väistäjä liikuttaa 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.

NIPPON

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Leikkijät ovat piirissä. Yksi leikkijöistä aloittaa osoittamalla kohti taivasta ja sanoo hitaasti "Nippon", johon muut leikkijät vastaavat sanomalla "HA!" ja samalla tekevät sumopainiasennon (eli käsien nyrkit toisiaan kohti lantion kohdalla). Aloittaja laittaa valitsemaansa suuntaan viestin "lyömällä" nyrkillä sen puoleisen leikkijän eteen ilmaa vastakkaisella kädellä ja sanoo "Ha" (eli jos viesti lähtee vasemmalle, "ilmalyönti" tapahtuu oikealla kädellä, ja jos viesti lähtee oikealle, "ilmalyönti" tapahtuu vasemmalla kädellä). "Ha" on siis perus viesti, joka kulkee yhteen suuntaan piirissä.

Aina se leikkijä kenelle viesti tulee, saa valita kolmesta vaihtoehdosta: hän voi jatkaa viestiä samaan suuntaan, kääntää viestin toiseen suuntaan tai lähettää viestin eri puolelle piiriä.

Perusviesti: Leikkijä tekee ilmalyönnin viestin suuntaan vastakkaisen käden nyrkillä viereisen pelaajan eteen ja sanoo terävästi "Ha".

Suunnan vaihtaminen: Leikkijä laittaa kädet 90 asteen kulmaan eteenpäin ja kääntyy takaisin viestin antajaa kohti tehden samalla inhottavan saranaäänän.

Viestin lähettäminen toiselle puolelle rinkiä: Leikkijä osoittaa kädet yhdessä toista leikkijää ja sanoo "Hattamanaa, ha", jolloin viestin vastaanottava henkilö vastaa kumartaen kädet yhdessä japanilaisittain "Kim sensei kimono" ja jatkaa sanomalla hitaasti "Nippon" osoittaen kohti taivasta, johon muut pelaajat vastaavat sanomalla "HA!" ja samalla tekevät sumopainiasennon (eli käsien nyrkit toisiaan kohti lantion kohdalla). Tämän jälkeen viestin vastaanottanut henkilö saa taas päättää viestin suunnan ja leikki jatkuu.

Nipponissa leikin plot twist eli juonenkäännös on siinä, että leikkijät eivät saa nauraa. Leikkiin saa eläytyä, eikä sanojen muistaminen ole tärkein asia, kunhan tulee ymmärretyksi eikä naura. Kun joku leikkijöistä nauraa, hän putoaa pois pelistä menemällä keskelle piiriä, jolloin muut leikkijät taputtavat käsillä kahdesti reisiä ja kahdesti käsiä ja osoittamalla putoavaa leikkijää kädet yhdessä ja sanoo "Ha".

Tämän jälkeen yksi piirissä olevista (kuka ensimmäisenä ehtii) ottaa taas aloitusvuoron osoittamalla kohti taivasta ja sanoo hitaasti "Nippon", johon muut leikkijät vastaavat jälleen sumopainiliikkeellä ja sanomalla "HA!"

Pudonneilla pelaajilla ei ole muuta tekemistä kuin seurata peliä ringin keskellä, joten leikin vetäjä voi jossain vaiheessa "armahtaa" jo pudonneet pelaajat, jolloin kaikki pääsevät takaisin leikkiin mukaan. Leikki kannattaa lopettaa, kun on hauskaa.

N

Paljastus pienellä prantillä: Leikin sanat eivät ilmeisesti tarkoita millään kielellä mitään oikeasti järkevää.

NOITA POMPELIPOSSA

Mihin sopii: Mihin vaan, erityisesti alakouluikäisille.

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.

NOOAN ARKKI

Mihin sopii: Mihin vaan

Nooan Arkki on laululeikki, jossa tehdään liikkeitä laulun sanojen mukaisesti.

Nooa rakenna Herralle arkki, arkki.
Nooa rakenna Herralle arkki, arkki.
Rakenna se honkapuista, puista, lapset Jumalan.

Siis nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse, kiitä, ylistä Herraa, Herraa, lapset Jumalan.

Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni.
Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni.
Kenguru ja elefantti, fantti, lapset Jumalan.

Siis nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse, kiitä, ylistä Herraa, Herraa, lapset Jumalan.

Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi.
Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi.
Alkoi heitä väsyttää, väsyttää, väsyttää... lapset Jumalan.

Siis nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse, kiitä, ylistä Herraa, Herraa, lapset Jumalan.

Liiton merkiksi taivalle nousi, nousi.
Sateenkaari taivaalle nousi, nousi.
Herran kansa rantaan sousi, sousi, lapset Jumalan.

Siis nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa.
Nouse, kiitä, ylistä Herraa, Herraa, lapset Jumalan.

NORJALAINEN JALKALEIKKI

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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 kaverista 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 super-norjista, ei tukijalkaa saa pyörittää akselinsa ympäri, vaan se on juurtunut maahan juuri siihen asentoon, mihin se milloinkin sattuu jäämään.

OLENKO AINOA?

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

Leikin kierros aloitetaan siitä, että kaikki nousevat ylös. Sitten jokainen leikkijä vuorollaan kertoo nimensä ja itsestään asian, jonka uskoo olevan ainutlaatuinen. Esim ”Olenko ainoa, joka on hypännyt benjihypyn?” Tällöin kaikki, jotka eivät ole hypänneet benjihypyä istuvat alas ja ne, jotka ovat jäävät seisomaan. Mikäli joku jää seisomaan, vuorossa oleva leikkijä kertoo vielä yhden asian itsestään yrittäen saada seisomaan jääneen alas. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle leikkijälle ja kaikki nousevat taas ylös.

NO

OLTAISKO KAIKKI...?

Sopii: Leirin loppupuolelle.

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 huu-
taa 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.

PARIN RYÖSTÖ

Mihin sopii: Mihin vaan.

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Tämän jälkeen muodostetaan kaksi sisäkkäistä
piiriä ryhmistä niin, että jokaisella paitsi yhdellä ulkopiirin leikkijällä on sisäpiirissä
pari (eli henkilö suoraan edessään). Kaikkien kasvot ovat kohti piirin keskustaa. Ul-
kopiirissä olevat katsovat edessä olevien kantapäitä, paitsi yksin ulkopiiriin jäänyt.

Yksin olevan tehtävä on ryöstää joku sisäpiirin leikkijöistä itselleen vinkkaamalla
tälle silmää. Mikäli ei osaa vinkata silmää, voi myös nyökätä. Kun joku sisäpiirin
leikkijöistä huomaa, että yksinäinen selkeästi vinkkaa hänelle silmää, hänen pitää
mahdollisimman nopeasti yrittää karata vinkkaajan eteen. Kun ulkopiiriläinen huo-
maa, että hänen parinsa on karkaamassa, hän yrittää koskettaa tätä selkään. Jos
ulkopiiriläinen ehtii koskettaa pariaan, pari ei saa siirtyä pois.

Ulkopiirin yksinäinen leikkijä vinkkaa silmää niin kauan että hän saa parin, jolloin
seuraavan yksin jääneen tehtävänä on ruveta vinkkailemaan. Jossain vaiheessa
rooleja kannattaa vaihtaa, eli sisäpiiristä tehdään ulkopiiri ja päinvastoin. Leikki
lopetetaan, kun se on vielä hauskaa.

PERHELEIKKI (MYÖS KARJATARHAVERSIO)

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Jokaiselle leikkijälle jaetaan ennen aloitusta lappu, jossa on joku sukunimi. Sukuni-
missä voi käyttää esimerkiksi isosten sukunimiä tai keksiä mahdollisimman saman-
laisia nimiä. Porukan koosta riippuen 3–6 sukunimeä on hyvä määrä. On tärkeää,
että sukunimiryhmit ovat samankokoisia. Kun jokainen on saanut sukunimen, leik-
ki alkaa.

Leikissä kävellään leikkialueella sokin sokin. Aina kun kaksi leikkijää kohtaa, vaihdetaan lappuja. Kun leikin vetäjä huutaa "SYÖMÄÄN!", jokainen leikkijä katsoo sen hetkisestä lapusta oman sukunimen ja etsii oman perheensä kokoon. Parhaiten tämä käy huutamalla omaa sukunimeä. Kun perhe on kasassa, laitetaan käsi pään päälle.

Halutessaan voi leikkiä jatkaa samalla tavalla taas lappuja vaihdellen tai voi leikkiä jotain leikkiä, joka vaatii ryhmät, kuten ketjuloru.

Esimerkkisukunimiä:

Möttönen, Höttönen, Töttönen, Rönttönen, Hönttinen, Mänttinen ja Tönttönen
Lapinjärvi, Hausjärvi, Haapajärvi, Jämijärvi, Kyyjärvi, Pyhäjärvi ja Merijärvi

Karjatarhaversiossa, jokainen saa lapulla jonkun eläimen. Kun kaikilla on lappu, lähdetään kävelemään leikkialueella sokin sokin samalla eläimen ääntä päästäen. Samanlaiset eläimet yrittävät etsiä lajitoverinsa sekalaisesta karjatarhasta. Eläimen nimeä 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 ketjuloru.

Esimerkkieläimiä:

Lehmä, hevonen, possu, koira, kissa, kana, kukko, kilpikonna, kultakala, käärme ja hirvi

P

PETRAN NUMEROLEIKKI

Mihin sopii: Mihin vaan.

Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä. Leikkijät sanovat myötä päivän 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 harjoituskiertos. Leikki kannattaa

lopettaa, kun leikkijöitä on jäljellä enää muutama.

PIENI LOHIKÄÄRME



Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille.

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 suruissaan.

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.

PIENI UNDULAATTI



Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille

Pieni undulaatti on laululeikki. Laulun tahdissa tehdään erilaisia liikkeitä. Laulun sanat menevät seuraavalla tavalla. Suluissa liikkeet.

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 (tehdään 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 finisti. Yhdysvalloissa kaikki tehdään suuresti. Kiinassa kaikki on pientä. Ruotsissa kaikki liikkeet tehdään yhden jäljessä.

PIKKU KANI KALLE

Minin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Tämä laululeikki on siitä erikoinen, että sitä voi halutessaan jatkaa loputtomiin (toisista tuskastuttavaa, toisista hauskaa).

P

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 tehdään samoja liikkeitä kuin kerrottaessa mitä Pikku kani Kalle teki.

PIKKU MÖTTY

Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille.

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 pientä möttyä (lyö nyrkillä toista kämmentä ja samalla hypähdä ylöspäin)

Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)

Se on ihan lytyssä!

Herättelen pientä möttyä (Nuollaan kämmentä, jota on äsken lyöty)

Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)

Herättelen pientä möttöä (Nuollaan kämmentä, jota on äsken lyöty)

Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)

Voi ei, nyt se on sisälläni (osoitetaan vatsaa)

Yökköttelen pientä möttöä (Yökkäilen-sanan kohdalla "oksennetaan" ja pidellään vatsaa)

Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)

Yökköttelen pientä möttöä (Yökkäilen-sanan kohdalla "oksennetaan" ja pidellään vatsaa)

Äitikin on hyvin iloinen (nostetaan sormilla suupielet hymyyn)

Oih! Se on niin kaunis! (ensin ihailaan lattialla olevaa yökkäilytä möttöä ja sitten nostetaan se taas syliin)

Kanniskelen pientä möttöä...

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

PIMPELI POMPELI POKKANI PITÄÄ

Mihin sopii: Leirin loppuun.

Tarvitaan: peili

P

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 nau-
ramatta selvinneet pääsevät viimeiselle kierrokselle.

Kolmannella kierroksella vuorotellen piirin järjestyksessä kaksi seuraavaa leikki-
jää menee vastakkain seisomaan, ottavat toisiaan korvista kiinni ja katsovat toista
syvälle silmiin. Tässä asennossa mennään yhdessä viisi kertaa kyykkyy ja ylös ho-
kien 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 ennen leikkiä so-
pia saavatko kaikki muut kuin vuorossa olevat nauraa, vai pitääkö kaikkien pitää
pokka koko ajan.

PINGVIINILEIKKI

Mihin sopii: Erityisesti alakouluikäisille.

Pingviinileikkiä leikitään suuressa ringissä, jossa kullakin leikkijällä on hieman ha-
jurakoa naapuriin. Leikkijät seuraavat leikin vetäjän mallia yhdistäen laulua ja liik-
keitä laulun pidentyessä joka kierroksella. Ideana on näyttää jokaisen kierroksen
päätteeksi entistä enemmän hupsuttelevalta pingviiniltä.

Laulu koostuu alkuosiosta ja lisättävistä pingviinimäisistä liikkeistä, suluissa tehtä-
vä liike.

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 jokaisella kierroksella lisätään yksi alla olevista liikkeistä 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 lepo!' - huudahdukseen.

PYYKKIPOJAN RYÖSTÖ

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Tarvitaan: Kaksi kertaa leikkijöiden määrän verran pyykkipoikia.

Jokaiselle leikkijälle jaetaan kaksi pyykkipoikaa, jotka leikkijä kiinnittää vaatteisiinsa soveliaalle alueelle (esim. hihoihin, keskivartalon kohdalle, vatsaan, selkään tai kylkiin). Leikin tarkoituksena 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.



RUOTSALAINEN PIILOS / SARDIINIPURKKI (MYÖS FIKKA- RIPIILOS -VERSIO)

Mihin sopii: Mihin vaan.

Ruotsalainen piilos / Sardiinipurkki on piiloleikki, jossa yksi menee piiloon ja kaikki muut etsivät. Piiloon menijä valitaan, hän lähtee piiloon ja kaikki muut jäävät laskemaan. 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: Huomioitavaa on, että leikkiä kannattaa leikkiä leirikeskuksessa, jossa on yhteisissä tiloissa potentiaalisia piiloja. Tätä voi leikkiä hyvin myös ulkona, erityisesti pimeällä. Leikkiä suunniteltaessa ja ohjatessa täytyy sopia selkeät rajat (esim. saako toisten huoneisiin mennä? (EI), saako vessoihin mennä? (EHKÄ)) Lisäksi ennen leikin alkua on hyvä varmistaa, montako leikkijää on, jotta lopussa tiedetään ovatko kaikki löytäneet piilon.

RYHMIEN MUODOSTUS

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille.

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. Kun puheensorina on hiljentynyt jatkavat leikkijät taas kuljeskelua salissa ja huudetaan joku toinen luku ja ryhmät muodostetaan uudestaan.

Esimerkkikategorioita: Lempiruoka, missä koulussa on, paras muisto viime vuodelta, toinen nimi, sisarusten määrä, onko lemmikkejä, mihin kannattaisi matkustaa,

mitä harrastaa/tekee vapaa-ajalla, millainen on oma huone, millainen eläin on ah-mavompatti ja mitä odottaa tältä leiriltä.

RYTMINIMI (MYÖS ELÄINLEIKKI- JA KÄKKÄRÄMÄNTY- VERSIOT)

Mihin sopii: Tutustuminen. Sopii myös alakouluikäisille

Kaikki leikkijät taputtavat tasaista tahtia vuoroin reisiin ja vuoroin käsiin. Ensimmäinen leikkijä (nimeltään esimerkiksi 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.

Eläinleikkiversiossa, jos 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 äänteleviä hupsuja.

Käkkärämäntyversio on muuten samanlainen leikki, mutta kaikki leikkijät sanovat yhteen ääneen "Käkkärä-" kun taputetaan reisiä ja "-mänty", kun taputetaan käsiä. Tämän jälkeen vuorossa oleva leikkijä sanoo oman nimensä samalla osoittaen oikealla peukalolla oikean olkansa yli ja seuraavan leikkijän nimen kohdalla vasemmalla peukalollaan vasemman olan yli. Tämän jälkeen kaikki leikkijät sanovat "käkkärämänty" samalla taputtaen reisiin ja käsiin, jonka jälkeen nimetty leikkijä sanoo taas oman nimen ja seuraavan leikkijän nimen. Tärkeää on pitää koko ajan sama rytmi yllä.

R

SAIN ELÄMÄLTÄ



Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

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)

SAVOLAINEN PESIS

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

Tarvitaan: pehmeäkö lentopallon kokoinen pallo, jota on mukava lyödä nyrkillä/kämменellä

Savolainen pesis on vähän yksinkertaistettu ja muunneltu versio perinteisestä pe-

säpallosta. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka kilpailevat toisiaan vastaan juoksujen määrässä. Leikin vetäjä laskee juoksuja.

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. Toisen joukkueen lukkari syöttää pallon ilmaan kuin pesäpallossa ja lyöjä lyö palloa nyrkillään tai kämmenellään.

Lyönnin jälkeen lyöjä aloittaa juoksujen tekemisen eli oman jononsa ympäri kiertämisen. Muut joukkueen jäsenet seisovat jonossa paikallaan kannustaen juoksijaa. Yksi kokonainen kierros jonon ympäri on yksi juoksu. 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. 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.

SHWISH-BOING-POX

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

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 ja 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.

S

SIIS MITÄ SÄ OIKEIN TEET?

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

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 puolellansa oleva katsoo hetken ihmetyksissään ja kysyy sitten ”Siis mitä sä oikein teet?” Toinen vastaa jotain aivan päinvastaista kuin miltä hänen esittämänsä asia on näyttänyt, esimerkiksi ”Ratsastan kamelilla”. Tämän jälkeen ihmettelijän tehtävä on alkaa esittää toisen sanomaa asiaa, tässä tapauksessa kamelilla ratsastamista. 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

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle. Sopii myös alakouluikäisille.

Ensin valitaan yksi vapaaehtoinen, jonka kanssa lähetään tilasta pois. 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. Jos leikkijöitä on paljon, voi vapaaehtoisia avaajia olla kaksi tai useampi.

SOLU

Mihin sopii: Mihin vaan, erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

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 tai kun se on vielä hauska.

SÄHKÖISKU (ENTINEN SÄHKÖTYSMURHAAJA)

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Leikkijät menevät piiriin seisomaan tai istumaan ja sulkevat silmänsä, jolloin leikin ohjaaja valitsee virtalähteen piirtämällä rastin hänen selkäänsä. Kun virtalähde 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. Virtalähteen tehtävänä on aiheuttaa oikosulkuja pelaajille lähettämällä sähköiskuja. Jos virtalähde puristaa vieressä olevan kättä esim. neljä kertaa, vieressä ollut puristaa oman vierustoverinsa kättä kolme kertaa ja niin edelleen. Se joka saa yhden puristuksen joutuu oikosulkuun ja poistuu leikistä.

Jos joku leikkijöistä epäilee tietävänsä, kuka virtalähde on, hän voi nostaa kätensä ja huutaa "vikailmoitus" tämän jälkeen tarvitaan vielä tarkastaja. Jos joku toinen leikkijä luulee myös tietävänsä virtalähteen, voi hän tässä kohtaa nostaa kätensä ja huutaa "tarkastan". Tämän jälkeen leikin ohjaaja laskee kolmeen ja ilmoittaja sekä tarkastaja osoittavat henkilöä, jonka luulevat olevan virtalähde. Jos ilmoittaja ja tarkastaja osoittavat eri henkilöitä tai väärää henkilöä, he saavat oikosulun ja putoavat pelistä. Jos molemmat osoittavat henkilöä, joka on oikeasti virtalähde, peli loppuu ja sähköt on korjattu. Jos tarkastajaa ei löydy, täytyy ilmoittajan vain normaalisti jatkaa leikkiä.

S

TIPOTEERAUS

Mihin sopii: Leirin loppupuolelle.

Leikkijöistä valitaan muutama vapaaehtoinen ja he poistuvat salista. Jäljelle jäänyt porukka sopii jonkun verbin, jonka he leikin ajan korvaavat sanalla ”tipoteerata”. Esimerkiksi jos verbiksi valitaan kalastaa, ei enää sanota että ”Kävin vaarin kanssa kalastamassa” vaan että ”Kävin vaarin kanssa tipoteeraamassa”. Kun verbi on sovittu, valitut vapaaehtoiset palaavat 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.

Esimerkkikysymyksiä: Milloin viimeksi tipoteerasit?, Missä voi tipoteerata?, Kenen kanssa tipoteeraat? ja Mitä välineitä tarvitaan tipoteeraamiseen?

Leikki loppuu, kun kaikki ovat keksineet mitä tipoteeraus on. Kun yksi vapaaehtoisista ajattelee tietävänsä oikean vastauksen, hän voi kuiskaten kysyä sitä leikkijältä, joka tietää vastauksen. Tällöin muut vapaaehtoiset eivät vahingossa kuule sanaa.

Ensimmäisillä kierroksilla kannattaa valita helpohkoja verbejä, kuten juoda, syödä, juosta ja puhua. Myöhemmin voi siirtyä haastavampiin, kuten neuloa, kaivaa, suuttua ja lypsää.

TIPUT, PESÄT JA HURRIKAANI (MYÖS KIRAHVI-VERSIO)

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

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 kyykkyyyn 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.

Kirahvi-versio on muuten sama, mutta tipujen tilalla on kirahvi ja pesien tilalle muodostetaan koti. Kirahvi on kodissa kyykyssä ja nostaa käden ylös ja tekee kirahvimerkkiä. Koti tehdääns samalla tavalla kuin pesät. Hurrikaanin tilalla on ruoka-aika.

TUOLIPOLIISI

Mihin sopii: Mihin vain. Sopii myös alakouluikäisille.

Parillisesta määrästä tuoleja tai tyynyjä muodostetaan kaksi riviä vastakkain., noin 1,5 metrin päähän toisistaan. 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

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

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 päät-

T

tyy, kun toinen tyyny on saavuttanut toisen. TÄRKEÄÄ: Leikkiä ohjatessa täytyy muistaa painottaa sitä, että tyynyä ei saa heitellä eikä paiskoa, eikä toisen tyynyä saa estää.

VAUVAHAI

Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

Vauvahai on laululeikki. Laulun tahdissa tehdään erilaisia liikkeitä. Laulu ja liikkeet etenee näin.

Vauvahai pämpäpädämpädäm x2 (peukalosta ja etusormesta hai, jonka suuta availlaan)

Äitihai pämpäpädämpädäm x2 (kaikista sormista hai, jonka suuta availlaan)

Isähai pämpäpädämpädäm x2 (molemmilla kämmennillä hai, jonka suuta availaan)

Mummohai pämpäpädämpädäm x2 (vedetään sormet koukuun, jolloin hai näyttää mummolta)

Vaarihai pämpäpädämpädäm x2 (tehdään hai niin että kädet on taitettu oman rinnan päälle)

Valkohai pämpäpädämpädäm x2 (tehdään hai koko käsivarsilla)

Vasarahai pämpäpädämpädäm x2 (hakataan omaa päätä molemmilta sivuilta)

Tyttö ui pämpäpädämpädäm x2 (uintiliikkeitä)

Hai näkee pämpäpädämpädäm x2 (katsellaan ympärille)

Yhä ui pämpäpädämpädäm x2 (uintiliikkeitä)

IIIIIK 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)

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

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.

VIROLAINEN KUJAJUOKSU

Mihin sopii: Erityisesti ulos. Sopii myös alakouluikäisille.

Kujajuoksun 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 kätet ylös ja muodostavat väliinsä tunnelin.

Kun kaikki on valmista, yksinäinen leikkijä lähtee kyyryssä juoksemaan tunnelia läpi. Haluamassaan kohdassa juoksija nappaa jotakuta kädestä ja vetää tämän mukanaan tunnelista läpi. Tunnelin päähän he muodostavat uuden pätjän 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 pätjän. Näin leikki jatkuu, kunnes on saavutettu haluttu päämäärä. Leikinvetäjä voi ohjata tunnelin suuntaa ja esimerkiksi päättää jonkin reitin.

WHO IS THE KING OF THE JUNGLE?



Mihin sopii: Mihin vaan. Sopii myös alakouluikäisille.

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)

Ö-LEIKKI

Mihin sopii: Mihin vaan.

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 miettiesään ei saa sanoa "ööö...". Jos sanoo vahingossa ö-kirjaimen, putoaa leikistä.

Esimerkkikategorioita:

eläimet, julkkikset, satuhahmot, maat, kaupungit, elokuvat, hedelmät ja sähkölaitteet

KEKSI ITSE OMA KUMMELITURSKALEIKKI

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

Entinen nuorisopastorimme Seppo ”Sepi” Salmensaari oli aurinkomatalla Teneriffalla vaimonsa kanssa. Yhtenä päivänä Sepi meni vaimonsa kanssa 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. Kehittääkö ihan uusi ja oma leikki. Raamit keksimiselle ovat seuraavat:

1. Leikin nimen 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.

Tapiolassa on keksitty lukemattomia erilaisia versioita Kummeliturskasta, mutta toistaiseksi vain yksi on jäänyt elämään. Mitä jos seuraavan legendaarisen Kummeliturskaleikin tekisitkin sinä?

Onnea matkaan!

MITEN IHMEESSÄ SITÄ
ponileikkii LEIKITTIINKÄÄN?!

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

KÄDESSÄSI OLEVA LEIKKIVIHKO TARJOAA
VIHDON JA VIIMEIN SEIKKAPERÄISET
OHJEET KAIKKIIN MUIHIN LEIKKEIHIN,
PAITSI *ponileikkii*!

