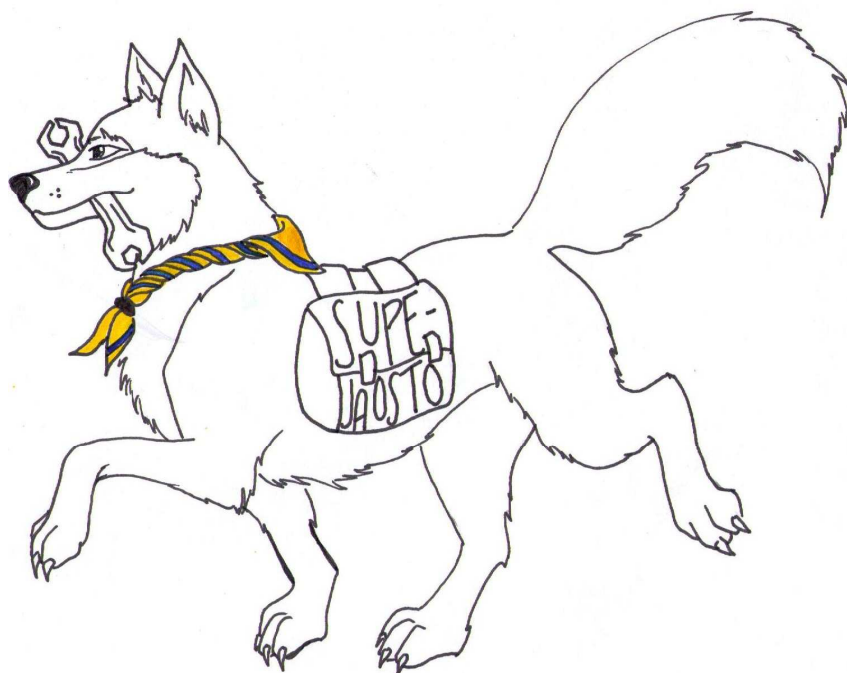


# *Leikkien huoltokirja*



Syksy 2011  
Lounais-Suomen Partiopiiri ry  
Sudenpentujaosto

# SISÄLTÖ

<b>SISÄLTÖ</b> .....	<b>3</b>
<b>SAATESANAT</b> .....	<b>4</b>
<b>1. MIKSI IHMEESSÄ LEIKITÄÄN?</b> .....	<b>5</b>
<b>2. HYVÄ LEIKKI...</b> .....	<b>5</b>
<b>3. HUONO LEIKKI</b> .....	<b>5</b>
<b>4. HYVÄ LEIKITTÄJÄ...</b> .....	<b>5</b>
<b>5. TUTUSTUMISLEIKKEJÄ</b> .....	<b>6</b>
<b>6. RYHMIINJAKOLEIKKEJÄ</b> .....	<b>7</b>
<b>7. ENERGIANPURKULEIKKEJÄ</b> .....	<b>8</b>
<b>8. HIPPAVARIAATIOITA</b> .....	<b>10</b>
<b>9. LAULULEIKKEJÄ</b> .....	<b>11</b>
<b>10. PIMEITÄ LEIKKEJÄ I – LEIKITÄÄN PIMEÄSSÄ</b> .....	<b>13</b>
<b>11. PIMEITÄ LEIKKEJÄ II – PIMEITÄ MUUTEN VAAN</b> .....	<b>14</b>
<b>12. KOULUTUKSELLISIA LEIKKEJÄ</b> .....	<b>16</b>
<b>13. YHTEISTOIMINNALLISIA LEIKKEJÄ</b> .....	<b>18</b>
<b>14. KANSAINVÄLISIÄ LEIKKEJÄ</b> .....	<b>20</b>
<b>15. LUOVIA LEIKKEJÄ</b> .....	<b>21</b>
<b>16. RAUHALLISIA LEIKKEJÄ</b> .....	<b>23</b>

## SAATESANAT

Pitelet käsissäsi sudenpentujaoston juuri sinua varten valmistamaa leikkien huoltokirjaa. Kaikki me huomaamme välillä olevamme jumissa leikkien suhteen. Samat leikit pyörivät koloilloissa vuodesta toiseen eikä mistään tunnu löytyvän mitään uutta kokeilemisen arvoista. Välillä sitä jopa huomaa miettivänsä, miksi ylipäätään on pakko aina leikkiä? Tähän löydät hyviä vastauksia, kun selaat kirjastamme eteenpäin.

Kehotamme sinua olemaan avoin. Jos näet tuttuja leikkejä, sivuuta ne kylmästi! Tartu vain uusiin, jännittävällä tavalla tuntemattomiin leikkeihin ja anna niiden viedä sinut mukanaan.

Löydä uudestaan leikkimisen ilo!

Terveisin,  
Sinun sudenpentujaostosi



## 1. MIKSI IHMEESSÄ LEIKITÄÄN?

- Leikki on maailman paras ja vanhin opetusmenetelmä.
- Leikkiessä opitaan taitoja, kehitetään havainnointikykyä sekä tarjotaan niin oivaltamisen kuin onnistumisenkin hetkiä.
- Leikki on lapselle ominainen toimintamuoto ja se on maailmanlaajuisesti todettu lapsen perusoikeudeksi.
- Leikki on tapa sopeutua ympäristöstä ja itsestä tuleviin paineisiin ja etsiä niille luovia ratkaisuja.
- Leikki voi parantaa lapsen luottamusta itseensä ja omiin kykyihinsä.
- Leikki tarjoaa elämyksiä, rikastuttaa elämää ja tuo siihen jännitystä.
- Leikki tyydyttää seurallisuuden tarvetta, luo yhteenkuuluvuuden tunnetta ja opettaa ymmärtämään sosiaalista vuorovaikutusta.
- Leikki on iloista seikkailua ja se kehittää mielikuvitusta.
- Leikki viihdyttää, vapauttaa jännityksen ja keventää tunnelmaa.
- Leikki sopii tilanteeseen kuin tilanteeseen.

## 2. HYVÄ LEIKKI...

- opettaa uutta.
- virkistää ja antaa vaihtelua.
- tutustuttaa toisiin ja poistaa jäykkyyttä.
- antaa itseluottamusta.
- lisää tietoja ja taitoja.
- poistaa aggressioita.
- vapauttaa ilmapiiriä.
- antaa oivalluksia.
- antaa mahdollisuuden olla mukana.
- kehittää aisteja.
- on jännittävä ja mielihyvää tuottava.
- kehittää myönteisiä ominaisuuksia.
- auttaa löytämään omat lahjat ja kyvyt.
- on hauska.

## 3. HUONO LEIKKI...

- on vaarallinen tai liian vaikea.
- pilkkaa tai loukkaa.
- vaatii erityislahjakkuutta.
- on yhden hengen show.
- kestää aivan liian kauan.

## 4. HYVÄ LEIKITTÄJÄ...

1. leikkiä leikit aina ensin itse.
2. osaa säännöt hyvin.
3. vaistoa, milloin on aika lopettaa.
4. on innostunut.
5. on oikeudenmukainen.
6. ottaa kaikki huomioon leikkiä valittaessa.
7. huolehtii vaihtelevuudesta.
8. huomioi voittajan, muttei ikinä nolaa häviäjää.
9. on ennakkoluuloton uusien leikkejä kohtaan.
10. Pitää itsekin hauskaa!

## 5. TUTUSTUMISLEIKKEJÄ

### KETJULORU

Tämä leikki kehittää yhteistyötä ja sosiaalisuutta. Yksi leikkijöistä aloittaa sanomalla, että hän on jokin tai joku, joka etsii tärkeää asiaa. Esim. "Olen balettitanssija ja etsin tanssikenkääni". Seuraava jatkaa "Olen tanssikenkä ja etsin jalkaa", josta kolmas jatkaa "Olen jalka ja etsin jalkapalloa". Näin jatketaan. Jos joku ei keksi sopivaa sanaa, voivat kaikki pohtia sitä yhdessä.

### NIMI JA LIIKE

Ryhmän jäsenet seisovat piirissä. Kukin keksii liikkeen ja esittää sen piirin keskellä sanoen samanaikaisesti oman nimensä. Sen jälkeen piiri toistaa nimen ja liikkeen.

### TUOLILEIKKI

Istutaan tuoleilla piirissä. Yksi seisoo keskellä ja yrittää päästä istumaan tuolille. Hän sanoo jonkin asian tai ominaisuuden, ja kaikkien, joilla on tämä ominaisuus on vaihdettava paikkaa (esim. ne jotka harrastavat liikuntaa; jotka matkustelevat paljon jne.). Kun paikkoja vaihdetaan, piirin keskellä oleva yrittää ehtiä vapaalle tuolille. Se joka jää ilman tuolia, jää keskelle ja sanoo uuden ominaisuuden.

### NIMIBINGO

Leikkijöiden määrä: 9 tai enemmän Tarvikkeet: kynä ja paperi jokaiselle.

Jokaisella on paperi, jolla on yhtä monta ruutua kuin on leikkijöitä. Tarkoituksena on kerätä jokaisen nimikirjoitus ruutuun. Samalla kun nimi kirjoitetaan, sanotaan se myös ääneen. Kun kaikkien ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Leikin johtaja luettelee leikkijöiden nimiä ja jokainen rengastaa nimet omasta ruudukostaan. Joka saa ensimmäisenä rivin oikein on voittaja.

### LÄTKÄ

Tarvikkeet: sanomalehti tai pieni tyyny tms.

Leikkijät menevät piiriin lattialle istumaan. Piirin keskelle valitaan yksi henkilö, joka saa käteensä lätjän (tyyny tms.). Leikinjohtaja sanoo jonkun piirissä istuvan nimen, jolloin keskellä olijan tulee koittaa lätkäistä tätä henkilöä kevyesti päähän ennen kuin tämä ehtii sanoa jonkun muun nimen. Vieressään istuvaa tai itsensä nimennyttä ei saa sanoa. Jos lätkä ehtii lätkäistä nimettyä, he vaihtavat paikkaa. Jos taas nimetty ehtii sanoa seuraavan nimen, lätkä jatkaa keskellä kunnes saa lätkäistä jotakuta.

### OLEN KALLE JA KERÄÄN KARVIAISIA

Asetutaan piiriin lattialle. Leikin johtaja aloittaa sanomalla oman nimensä, ja jotain mitä kerää, joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma nimensä, esim. "Olen Kalle ja kerään karviaisia". Seuraava jatkaa: "Tässä on Kalle ja hän kerää karviaisia. Minä olen Riitta ja kerään rautakankia." Seuraava esittelee taas kaikki edelliset ja lopuksi itsensä. Näin jatketaan, kunnes viimeinen joutuu luettelemaan kaikki edeltäjänsä ja heidän keräilykohteensa!

### VILTTI

Leikkijöiden määrä: 6+ Tarvikkeet: peitto tai muu kangas.

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmät asettuvat eri puolille ylhäällä pidettävää huopaa, joka toimii näköesteenä. (Huopaa pitävät leikinjohtajat.) Kumpikin ryhmä valitsee keskuudestaan yhden, joka asettuu istumaan ensimmäiseksi jonossa. Leikinjohtajat laskevat ääneen kolmeen ja pudottavat sitten huovan. Se joukkue, jonka ensimmäisenä istuva sanoo vastapuolen ensimmäisen nimen oikein, saa tämän puolelleen. Jos kumpikaan ei keksi toisen nimeä, voi leikinjohtaja antaa luvan koko joukkueelle arvat nimeä. Leikki jatkuu niin kauan, kunnes kaikki ovat saaneet olla ensimmäisenä ainakin kerran tai kun toiselle puolelle ei jää kuin yksi henkilö.

## 6. RYHMIINJAKOLEIKKEJÄ

### SIKALEIKKI

Tarvikkeet: pieniä purkkeja (esim. jogurtti-), ääntä pitäviä esineitä, kuminauhaa.

Jokainen leikkijä saa itselleen siankärsäksi purkin, joka laitetaan suun eteen kuminauhalla. Kärsän sisään laittaa leikinjohtaja esineen, joka pitää jotain ääntä liikuttaessa kärsää (esim. kulkunen, kuivattu herne, kolikko, jne.). Samoja esineitä on niin monella kuinka monta jäsentä ryhmään halutaan jakaa. Leikkijät kulkevat ympäri huonetta kärsäänsä heilutellen ja yrittäen löytää samaa ääntä pitävät kumppaninsa. Lopuksi tarkistetaan, että kaikilla ryhmäläisillä on sama esine kärsässään.

### PALAPELI

Tarvikkeet: yhtä monta palapeliä kuin ryhmiä halutaan.

Jaetaan jokaiselle leikkijälle palapelin pala (ei vaikea vaan melko iso), ja leikkijät alkavat etsiä omaan palapeliinsä kuuluvia muita henkilöitä. Kun kaikki palat ovat löytyneet, ryhmä on valmis.

### SOSIAALIKÄVELY

Kävellään huoneessa sikin sokin. Leikin johtaja huutaa käskyn, esim. ”3 peppua”, jolloin leikkijöiden tulee muodostaa kolmen pepun ryhmiä. Jos ja kun kaikki eivät mahdu ryhmiin, he jäävät vajaaksi ryhmäksi.

Taas jatketaan kävelemistä. Huudetaan uusia käskyjä niin, että viimeisenä tulee haluttu ryhmäkoko käskyn muodossa.

### KARJATARHA

Tarvikkeet: hattu/astia, paperia, kynä.

Jokainen leikkijä nostaa hatusta paperin, johon on kirjoitettu eläimen nimi. Samoja eläimiä on yhtä monta kuin ryhmiin toivotaan jäseniä. Kun leikki alkaa, eläimet alkavat etsiä toisiaan äännellen omalla eläimen äänellään, kunnes koko ryhmä samoja eläimiä on koossa.

## 7. ENERGIANPURKULEIKKEJÄ

### PII

Yksi leikkijä valitaan piiksi. Hän sulkee silmänsä ja alkaa laskea rauhallisesti 12:sta alaspäin kovaan ääneen. Muut koskettavat häntä ja juoksevat piiloon. Kun pii on laskenut alas yhteen, hän huutaa seuraavaksi kovalla äänellä ”PIII!!!”. Tästä muut leikkijät tietävät, että pii aloittaa etsimään heitä. Pii avaa silmänsä ja saa ottaa yhden ison askeleen haluamaansa suuntaan. Tästä hän saa tukijalan varassa kurkottaa niin kauas kuin pystyy ja yrittää nähdä muita leikkijöitä. Mikäli hän näkee jonkun, hän huutaa tämän nimen, ja leikkijä joutuu pois pelistä. Kun pii ei löydä enää ketään hän aloittaa laskemaan uudelleen, mutta tällä kertaa 11:sta. Taas kaikkien piilossa olevien on juostava piilostaan pois ja tultava koskettamaan piitä ja mentävä uudelleen piiloon. Kun pii on laskenut taas yhteen hän huutaa: ”PIII!!!” ja saa taas ottaa yhden ison askeleen ja yrittää nähdä muita. Näin jatketaan kunnes pii on löytänyt kaikki tai kunnes hän on laskenut yhteen.

### MAA-MARS-JUPITER

Muodostetaan kolme ryhmää: Maa, Mars ja Jupiter. Jokaisella ryhmällä on oma planeetta (piirretään maahan pieni ympyrä, jonka sisälle kaikki ryhmäläiset mahtuvat sopivasti). Vuorotellen leikinjohtaja huutaa esim. ”Maa hyökkää Jupiteriin!”, jolloin maan asukkaat juoksevat jupiterilaisten luo ja yrittävät vetää heitä ulos planeetaltaan. Jupiterilaiset pitävät tiukasti toisistaan kiinni, ettei ketään heistä saataisi ryöstettyä. Jos joku kuitenkin saadaan irti ja ulos planeetalta, hän liittyy hyökänneen planeetan väkeen. Hyökkäykselle on vain rajattu aika (esim. 20sek, johtaja laskee ja huutaa lopetuksen), jonka jälkeen hyökkääjät palaavat omalle planeetalleen. Sitten huudetaan taas joku planeetta hyökkäämään toisella jne. Johtaja voi myös huutaa: ”Jupiter ja Mars hyökkäävät maahan!” jolloin molemmat ryhmät hyökkäävät yhtä aikaa, ja uusia asukkaita saavat ne, jotka saivat jonkun ulos piiristä.

### TOFFEE

Valitaan yksi tai kaksi repijää. Muut menevät lattialle piiriin makaamaan niin, että he pitävät toisiaan käsistä kiinni. Repijät koittavat irrottaa kaikki piirissä olijat. Jos piirissä olijan käsi irtoaa kaverin kädestä, hän ei saa ottaa uudestaan kiinni. Irrotetut pelaajat muuttuvat lisärepijöiksi. Peli päättyy, kun kaikki on irrotettu toisistaan.

### HALAA PUUTA

Valitaan kolme helposti tunnistettavaa puuta ja nimetään ne esim. Martiksi, Pertiksi ja Kalleksi. Leikinjohtaja huutaa vuorotellen puiden nimiä (tai ihan jotain muita nimiä) ja pelaajat juoksevat oikean puun luokse. Ensimmäisenä oikean puun luo ehtinyt halaa puuta, toinen halaa ensimmäistä pelaajaa, kolmas toista jne. Jonon kaksi viimeisintä halajaa putoavat aina pelistä. Myös väärää puuta halaavat putoavat pelistä. Peli päättyy, kun on vain yksi voittaja jäljellä.

### NURKKAJUSSI

Valitaan yksi nurkkajussi. Nurkkajussi lähtee juosten kiertämään rakennusta myötäpäivään ja pelaajat vastapäivään. Rakennuksen nurkat ovat puteja. Nurkkajussi yrittää bongata pelaajat seisoskelemissa niin, etteivät he koske toisella kädellään nurkkaan. Mikäli näin käy, nähdystä pelaajasta tulee uusi nurkkajussi. Nurkkajussi EI saa koskaan katsoa taakseen, eikä varsinkaan jo ohittamansa nurkan taakse. Peliä voidaan vaikeuttaa niin, että samassa nurkassa saa olla pudissa kerrallaan vain kaksi pelaajaa.

### KALAT SUMPUSSA

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Toiset muodostavat piirin, jonka sisälle toinen ryhmä menee. Sisällä olijat yrittävät ulos piiristä, mutta piirin käsiä ei saa irrottaa toisistaan. Piiri yrittää kaikin keinoin pitää kalat sumpussa eli piirin sisällä. Väkiä ei saa käyttää puolin eikä toisin. Kun kaikki kalat ovat päässeet ulos tai leikki ei enää etene, vaihdetaan osia.

### 10 TIKKUA LAUDALLA

Tarvikkeet: lauta, 10 tikkua (tarpeeksi isoja, jotta ne näkee), laudan alle poikkipuu. Yksi on natta. Natta asettaa tikut laudalle. Joku muista leikkijöistä potkaisee lautaan niin, että tikut putoavat siitä. Natta aloittaa keräämään tikkuja ja sillä välillä muut juoksevat piiloon. Kun natta on saanut kaikki 10 tikkua laudalle, hän huutaa: ”Kymmenen tikkua laudalla!” ja lähtee etsimään muita. Jos hän näkee jonkun, niin nähdyn täytyy mennä laudan viereen odottamaan että joku pelastaisi. Pelastamaan pystyy kun joku piilossa olija potkaisee taas lautaan niin, että tikut lentävät. Silloin kaikki nähdyt



vapautuvat ja saavat mennä takaisin piiloon. Natta tulee kerämään taas tikut Laudalle ja huutaa: ”Kymmenen tikkua laudalla!” Leikki jatkuu, kunnes natta on löytänyt kaikki.

### HAME KORVIIN SKOTTI

Valitaan yksi natta, loput pelaajat ovat skotteja. Natta alkaa ottaa skotteja kiinni yrittämällä nostaa heidät ilmaan maasta ja huutamalla samalla: Hame korviin skotti! Jos hän onnistuu, tulee nostetusta myös natta ja he alkavat yhdessä ottaa skotteja kiinni ja nostelemaan heitä. Peli päättyy kun ”kaikkien skottien hameet on nostettu korviin.”

### OMA ENERGIANPURKULEIKKI

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## 8. HIPPAVARIAATIOITA

### AKU-NATTA

Valitaan yksi natta. Natta ottaa pelaajia kiinni, pelaajat voivat mennä putiin sanomalla jonkun Ankkalinnalaisen nimen ja menemällä kyykkyy. Jos pelaaja vahingossa sanoo Aku, hänestä tulee uusi natta. Pudissa olija laskee viiteen, jonka jälkeen hänen on pakko lähteä uudestaan juoksemaan,

### TÖPSELIHIPPA

Valitaan yksi hippa. Kun hippa saa pelaajan kiinni, jää hän seisomaan paikalleen kädet lanteilla (pistorasia). Muut pelaajat voivat pelastaa hänet työntämällä kätensä (töpseli) hänen käsiensä ja vartalonsa väliin jäävistä koloista.

### BAKTEERI

Valitaan kaksi bakteeria ja sovitaan, missä on sairaala. Bakteerit toimivat hippoina. Kun bakteeri koskee pelaajaa ensimmäisen kerran, hän saa liikkua enää tasajalkaa hyppien. Kun häntä kosketaan toisen kerran, hän menee maahan makaamaan. Muut voivat pelastaa hänet ottamalla jaloista ja käsistä kiinni ja kantamalla hänet sairaalaan. Maksimissaan neljä pelaajaa saa kerrallaan kantaa potilasta, sillä heitä ei tällöin voi ottaa kiinni. Sairaalaan kannettu laskee kymmeneen ja saa lähteä uudelleen juoksemaan. Sairaalassa saa olla kerrallaan vain kaksi potilasta.

### SUSI-KIVI-LAMMAS

Valitaan yksi susi ja yksi lammas. Muut ovat kiviä ja menevät kyykkyy ympäri pelialuetta. Susi yrittää ottaa lampaan kiinni. Lammas voi mennä kiven taakse piiloon, jolloin kivistä tulee uusi lammas. Jos susi saa lampaan kiinni, lampaasta tulee uusi susi ja sudesta uusi lammas.

### MUSTEKALA

Piirretään maahan kaksi saman suuntaista viivaa noin kymmenen metrin päähän toisistaan. Valitaan yksi mustekala. Mustekala menee seisomaan viivojen väliin ja muut asettuvat riviin jompaan kumpaan päähän. Mustekala huutaa HEP! ja kaikki lähtevät juoksemaan kohti toisessa päässä olevaa viivaa, jonka takana he ovat turvassa. Mikäli mustekala saa pelaajan kiinni, jämähtää hän niille sijoilleen. Kiinnijäädyt pelaajat ovat lonkeroita, he saavat tukijalan varassa liikkuen yrittää ottaa ohijuoksevia pelaajia kiinni. Peli päättyy kun kaikki ovat jääneet kiinni.

### KETUT JA KANAT

Piirretään maahan kolme saman suuntaista viivaa noin kymmenen metrin päähän toisistaan. Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen, kettuihin ja kanoihin. Pelaajat asettuvat keskiviivalle, toinen joukkue toiselle puolelle ja toinen toiselle. Pelinjohtaja huutaa haluamassaan järjestyksessä joko KETUT tai KANAT. Kun hän huutaa ketut, lähtevät kanat karkuun selkensä takana olevaa viivaa kohti, jonka takana he ovat turvassa. Jos kana saadaan kiinni, hänestä tulee kettu. Jos taas pelin johtaja huutaa kanat, ketut lähtevät karkuun. Peli päättyy kun toinen joukkue on kokonaan siirtynyt toiselle puolelle.

### LOHIKÄÄRMEHIPPA

Valitaan lohikäärmeen pää. Lohikäärmeen pää alkaa ottaa muita pelaajia kiinni, jotta se saa hienon hännän itselleen. Aina kun pää saa jonkun kiinni, ottaa hän tätä kädestä, jolloin he juoksevat yhdessä. Sekä pää, että viimeisenä hännässä oleva saavat ottaa pelaajia kiinni. Letka ei saa katketa! Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat yhtenä letkana.

**VINKKI!** Hipasta on niin monta eri variaatiota kuin on leikittäjääkin. Puti voi olla mitä tai mikä tahansa ja hippa voi olla kaikkea möröstä naapurin mummon. Älä pelkää käyttää luovuuttasi, keksi ihan oma yksilöllinen hippa!

## 9. LAULULEIKKEJÄ

### PIKKU KANI KALLE

Loru: Pikku kani Kalle (sormet kanin korvina), meni suureen metsään (tehdään käsistä kuusi laittamalla sormen päät yhteen, jotta muodostuu ns. kolmio), kaivoi siellä hiiriä (kaivetaan käsillä ilmaa), ja löi niitä päähän (lyödään nyrkillä kämmeneen), Tuli hyvä haltia, (heilutetaan käsiä kuin siipiä), sanoi: Älä mene suureen metsään (heristetään sormea → tehdään käsistä kuusi), kaiva siellä hiiriä (kaivetaan käsillä ilmaa) ja lyö niitä päähän (lyödään nyrkillä kämmeneen).  
Leikkiä nopeutetaan joka säkeistön jälkeen.

### PIENI LINTUNEN

Lintu matkustaa joka säkeistössä uuteen maahan, joissa liikkeet tehdään eri tavoin: Suomi - tavalliset liikkeet, Ranska - hienostuneet liikkeet, Saksa - sotilaalliset liikkeet, Grönlanti - palelevat liikkeet, Japani - pienet liikkeet, USA - suuret liikkeet. Maita voi keksiä itse lisää.

Laulu: ”Mä oon vain pieni lintunen (Heilutetaan käsiä kuin siipiä.) ja olen niin nälkäinen. (Hierotaan kädellä vatsaa.) Mä asun talossa pienessä (Tehdään talo käsillä ilmaan.) ja laulan sen vieressä. (Tehdään käsistä nokka ja liikutetaan nokkaa kuin laulaen.) Mä saan vain sillin päivittäin, (Kädellä esitetään kalan uintia.) mut siitä tykkää mä en. (Heilutetaan päätä puolelta toiselle.) Mä haluaisin, mä haluaisin (Nyökytellään päätä.) kokiksen (Hörpätään ”pullosta”) ja jätskin. (Nuolaistaan ”jäätelöä”).”

### LAURENZIA

Lauletaan ja leikitään vaikkapa piirissä. Joka kerta, kun laulussa mainitaan nimi Laurenzia tai jokin viikonpäivä, leikkijät menevät kyykkyyh.

Laulu: ”Laurenzia, pieni Laurenzia vaan, milloin mä sinut taas nähdä saan? Kun on maanantai.”

”Laurenzia, pieni Laurenzia vaan, milloin mä sinut taas nähdä saan? Kun on maanantai. Kun on tiistai...”  
Joka säkeistössä lisätään perään seuraava viikonpäivä. Leikki päättyy, kun on päästy sunnuntaihin asti.

### LEIPURI HIIVA

Lauletaan ja leikitään samalla ohjeiden mukaan. Voidaan leikkiä eri tyyliellä kuten Pieni Lintunen-laulua.

Laulu: ”Laitan pullat uuniin, (laitetaan pullapelti uuniin) Otan valmiit takaisin. (otetaan pelti pois uunista) Näin piipusta kun savu kohoaa. (tehdään kädellä pyörivää savua) Leipuri Hiiva, (tehdään käsillä iso maha oman mahan kohdalle) Hän asuu kumputiellä. (tehdään käsillä mäkistä tietä) Hän pullat kakut leipoo siellä. (tehdään käsillä pullia) Näin piipusta kun savu kohoaa. (käsillä pyörivää savua)”

### HÄNKKI PÄNKKI

Leikki alkaa korostetun hitaasti ja nopeutuu joka säkeistössä. ”Joella tuolla mis on hänkki pänkki (Napsutetaan sormia, ensin oikealle, sitten vasemmalle) rupisammakot hyppii pitkin kuutamosiitaa. (Hypähdetään kaksi hyppyä oikealle, kaksi vasemmalle samalla kämmenet eteenpäin tekevät pientä ympyrää) Kuuluu iu, au, ou, nou, (Kädet kurottuu ylös, alas, ylös, alas) lumpeiden takaa kuuluu molksis. (Pyörähdetään ympäri, lyödään kädet polviin ja yhteen)”

### PONILEIKKI

Mennään piiriin seisomaan ja valitaan yksi leikkijöistä poniksi. Poni alkaa laukata piirin sisällä ympyrää muiden laulaessa laulua: ”Tuolta he tulevat poneillansa, suurilla lihavilla poneillansa, tuolta he tuleva poneillansa ja näin he meille kertoi: vatsa, vatsa vatsaa vasten, kylki, kylki, kylkeä vasten, peppu, peppu peppua vasten ja näin he meille kertoi.” ”Vatsa vatsa vatsaa vasten” -kohdan alkaessa poni pysähtyy piirissä lähimpänä olevan kohdalle ja hyppii/tanssii kyseisen henkilön kanssa ensin vatsakkain, sitten kyljikkäin ja lopuksi seläkkäin. Molemmat lähtevät tämän jälkeen laukkaamaan piirissä poneina ja laulu alkaa alusta. Seuraavalla kerralla molemmat tanssivat jonkun kanssa, minkä jälkeen poneja on 4, sitten 8, 16, 32 jne, kunnes kaikki leikkijät ovat poneja.

### VAUVAHAI

Lauletaan ja leikitään ohjeiden mukaan. Leikkiä voidaan leikkiä myös tekemällä tuoleista laiva, johon leikkijät asettuvat. Laulua lauletaan, ilman käsiliikkeitä, ja aina kun hai on hyökännyt, yksi tuoli laivasta häviää. Leikkijöiden on tästä seikasta huolimatta pysyttävä laivassa. Laivassa pysyminen on sitä hankalampaa mitä enemmän tuoleja lähtee leikkijöiden jalkojen alta. ”Vauvahai pam pam padampadam (2x) (peukalolla ja etusormella) Lapsihai pam pam padampadam (2x) (koko kädellä) Äitihai pam pam padampadam (2x) (molemmilla käsillä) Isähai pam pam padampadam (2x) (käsivarret suorina) Mummohai pam pam padampadam (2x) (molemmilla käsillä) kädet nyrkissä, ”hampaattomana”) Vesi on lämmintä pam

pam padampadam (2x) (taputetaan jalalla maata) Nainen ui pam pam padampadam (2x)  
(rintauintiliikkeitä) Hai näkee pam pam padampadam (2x) (tähytetään laittamalla kädet kiikareiksi) Nainen  
huutaa IIIIIIIKKKKKKKK!!! (kädet poskilla) Hai on syönyt pam pam padampadam (2x)  
(taputetaan vatsaa) Mis mun jalka pam pam padampadam (otetaan jalasta kiinni) Tuhma hai pam pam  
padampadam (2x) (heristetään sormeja)

### **BINGO**

Lauletaan laulua ja kävellään piirissä ja pidetään edellä menevää vyötäisiltä kiinni. Säkeistön loputtua otetaan edessä olevan edessä olevaa vyötäisiltä kiinni ja lauletaan laulu uudelleen. Näin jatketaan kunnes piiri on pyöreä ja tiivis. Lopuksi istutaan takana olevan syliin. "Iso musta kissa istui ikkunalaudalla x3 ja Bingo oli sen nimi. B-I-N-G-O x3 ja Bingo oli sen nimi"

### **LAPADUU**

Mennään piiriin, lauletaan laulua ja tanssitaan laulua pitämällä vierustovereita kiinni eri paikoista. Kuljetaan piirissä ensin toiseen suuntaan ja hei sanan jälkeen kuljetaan toiseen suuntaan. Lapaduuta voi tanssia esim. pitämällä toisia kiinni nilkoista, käsistä, päästä, takapuolesta, vyötäröltä, nenästä, niskasta ja muista ihmeellisistä paikoista. "Tanssimme lapaduu, lapaduu, lapaduu. Tanssimme lapaduu lapalapaduu hei! Tanssimme lapaduu, lapaduu, lapaduu. Tanssimme lapaduu lapalapaduu hei"

### **MÖTTÖ**

Bzzzzzzzzzzzz (kuvitellaan, että sormissa on Möttö joka lentää edes takaisin) Otetaan Möttö kiinni kämmenien sisään. "Nyt kanniskelen kotiin möttöäin. Äitikin on varmaan iloinen. Nyt kanniskelen kotiin möttöäin. Voi jee se pistelee! (lyödään käsiä yhteen) Nyt litistelen kasaan möttöäin. Äitikin on varmaan iloinen. Nyt litistelen kasaan möttöäin. Voi jee se suttalee! (nuollaan käsiä) Nyt nuoleskelen pois mä möttöäin. Äitikin on varmaan iloinen. Nyt nuoleskelen pois mä möttöäin. Voi jee se kurnailee! (yökkäillään) Nyt yököttelen pois mä möttöäin. Äitikin on varmaan iloinen. Nyt yököttelen pois mä möttöäin. Voi jee se huilailee (osoitetaan möttöä maassa)"

## 10. PIMEITÄ LEIKKEJÄ I – LEIKITÄÄN PIMEÄSSÄ

### MAJAKKA

Leikki sopii pimeisiin iltoihin. Leikinjohtajalla on taskulamppu. Hän on rajannut alueen keskellä olevan puun tai muun pisteen luona. Leikinjohtajalla täytyy olla koko ajan kosketus tuohon pisteeseen. Johtaja yrittää lampullaan etsiä pimeydestä muita leikkijöitä. Leikkijöiden löytyessä johtaja osoittaa heitä lampullaan ja kuvailee heidät/kertoo heidän nimensä, jolloin tuon leikkijän on tultava erikseen merkitylle kokoontumispaikalle. Muut leikkijät yrittävät päästä majakaksi majakan tilalle ja siten, että johtajan huomaamatta he tulevat ja koskettavat häntä. Leikkijä, joka koskee johtajaan, on uusi majakka.

### SISSIHYÖKKÄYS

Pelataan polun varrella. Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen. Sisseihin ja siviileihin. Sissit piilotuvat noin parinkymmen metrin matkalle polun varteen sillä aikaa kun siviilit odottavat toisessa päässä. Siviilien tehtävänä on kulkea toisesta päästä rajan yli toiseen päähän, missä he ovat turvassa. Sissit yrittävät napata paahaa aavistamattomat siivilt metsään ja tehdä heistäkin sissejä. Peli jatkuu kunnes kaikista on tullut sissejä.

### SARDIINI

Valitaan yksi sardiini. Sardiini menee piiloon makaamaan ja muut laskevat kolmeenkymmeneen ja lähtevät sitten etsimään häntä. Kun joku löytää sardiiniin, käy tämä hänen vierelleen makuulle, ihan kylki kylkeen, kuin sardiini purkissa. Peli päättyy kun viimeinenkin on löytänyt sardiinin. Viimeisestä löytäjästä tulee seuraavan pelin sardiini.

### TASKULAMPPUSOTA

Pelataan esim. polun varrella. Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen, kumpikin joukkue piiloutuu omalle puolelleen polkua. Kaikilla pelaajilla on taskulamput, joilla he koittavat bongata vastapuolen pelaajia pimeydestä jäämättä itse kiinni. Jos pelaaja A luulee nähneensä pelaajan B ison kiven takana hän huutaa: PELAAJA B ISON KIVEN TAKANA. Mikäli pelaaja B oli siellä, hän jäi kiinni ja joutuu tulemaan kädet ylhäällä polulle. Se joukkue voittaa, kumpi saa ensin toisen joukkueen pelaajat bongattua.

### KÄRPÄSPAPERI

Leikkijät alkavat äänettömästi liikkua tilassa ja aina kun he törmäävät toisiinsa, he liimautuvat yhteen ottamalla käsistä kiinni tai tarttumalla toisiinsa kohdasta, jolla he koskettivat toisiaan. Leikki jatkuu kunnes kaikki ovat löytäneet toisensa .

### ÖRKKI

Tarvikkeet: tuikkuja, tulitikkuja, heijastimia, taskulamput kaikille osallistujille, HUOM! metsäpalovaara... Leikki vaatii suuren alueen (metsä, puisto tms.) Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään: örkkeihin ja ihmisiin. Kolmasosa leikkijöistä on örkkejä ja loput ihmisiä. Ihmiset jäävät sovittuun paikkaan odottamaan, kun örkit lähtevät metsään piilottelemaan tuikkuja ja niiden kohdalle heijastimia. Tuikkuja ei saa sytyttää. Kun tuikut on piilotettu, ihmiset alkavat etsiä tuikkuja ja heijastimia. Kaikilla ihmisillä ei ole tulitikkuja. Tuikun löydyttyä ihminen sytyttää sen tai pyytää tulitikullista sytyttämään. Sen jälkeen palava tuikku pitää kuljettaa ihmisten turvaan. Jos örkki saa kiinni tuikun kantajan ja sammuttaa tuikun, pitää ihmisen luovuttaa se örkkille uudelleen piilotettavaksi. Ihmisellä sammunut tuikku pitää sytyttää uudelleen ennen kuin sitä voi kuljettaa uudelleen. Leikki päättyy, kun kaikki tuikut ovat ihmisen turvassa. Örkki ei saa ”vahtia” tuikkua.

## II. PIMEITÄ LEIKKEJÄ II – PIMEITÄ MUUTEN VAAN

### SYNNYTYS

Valitaan kättilö ja lapsi. Muut ottavat parin ja asettuvat pitkään jonoon siten, että heillä on parin kanssa jalat vastakkain ja he pitävät käsistä kiinni ja he ovat kiinni seuraavassa samoin asettuneessa parissa. Näin saadaan aikaan pitkä ”tunneli”. Lapsi alkaa mönkiä tunnelin läpi ja kättilö auttaa häntä eteenpäin mahdollisimman nopeasti. Kun lapsi on ”synnetytty”, menevät kättilö ja lapsi jonon viimeisiksi istumaan ja jonon ensimmäisistä tulee uusi lapsi ja kättilö.

### NATSIPOLIISI

Valitaan yksi natsipoliisi. Muut menevät lattialle epämääräiseen kasaan ja pitävät lujasti toisistaan kiinni hokien samalla EINS, ZWEI, DREI, NAZIPOLIZEI. Natsipoliisin tehtävänä on irroittaa aktivistit toisistaan. Irroitetuista aktivisteista tulee uusia natsipoliiseja.

### ABORTTI

Valitaan yksi Paavi, yksi lääkäri ja yksi mies. Loput pelaajista ovat naisia. Mieshen tehtävä on yrittää ottaa naisia kiinni. Jos mies saa naisen kiinni, tämä tulee raskaaksi ja alkaa vaappua paikallaan. Paavin tehtävänä on saada raskaana olevat, vaappuvat naiset naimisiin tekemällä ristimerkin heidän edessään, jolloin he joutuvat pois pelistä. Lääkärin tehtävänä on yrittää pelastaa naiset ottamalla heitä käsistä kiinni ja tekemällä heille abortti. Paavin tehtävänä on myös yrittää ottaa lääkäri kiinni ja lopettaa hänen toimintansa. Peli päättyy, jos kaikki naiset ovat naimisissa tai jos lääkäri saadaan kiinni.

**Toimitus suosittelee aikuisryhmille. Saa aikaan helmeilevää keskustelua ja keventää tunnelmaa!**

### HISSI, PAPPI JA ELEFANTTI

Leikkijät ovat piirissä ja yksi piirin keskellä. Keskellä olija osoittaa jotakin leikkijää ja sanoo hissi, pappi tai elefanti. Osoitettu leikkijä menee hississä kyykkyy ja hänen molemmilla puolillaan olevat henkilöt sihivevät. Papissa osoitettu ristii kätensä ja vieressä olijat sanovat aamen. Elefantissa keskimäinen tekee käsistään kärsän ja vieressä olijat tekevät käsillään korvat norsulle. Keskellä oleva vaihtuu, jos joku tekee väärin/liian hitaasti. Hahmoja voi keksiä lisää, kuitenkin niin, että osoitettu tekee jotain erilaista kuin hänen molemmilla puolilla olevat henkilöt.

### EVOLUUTIO

Leikissä on ameboja, koppakuoriaisia, jäniksiä, gorilloja ja ihminen. Kaikki leikkijät ovat aluksi ameboja. Kahden ameban kohdatessa, he pelaavat kivi, paperi, sakset. Voittaja ylenee koppakuoriaiseksi ja häviää jää amebaksi. Kahden koppakuoriaisen kohdatessa, he pelaavat kivi, paperi, sakset. Voittaja ylenee jänikseksi ja häviää jää koppakuoriaiseksi. Jne. Kaksi saman lajin eläintä voi kohdata ja toinen voi yletä ja toinen jää siksi samaksi, mikä olikin. Kun on päässyt ihmiseksi, hyppää ilmaan ja huutaa ”Jipii”. Ihminen on evoluution huippu.

### PYYKKIPOJAT

Tarvikkeet: pyykkipoikia.

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen tai jos leikkijöitä on vähän, jokainen leikki yksilönä. Kaikki leikkijät kiinnittävät itseensä kolme pyykkipoikaa näkyviin paikkoihin. Kun leikin johtaja antaa merkin, alkavat leikkijät kiinnittämään pyykkipoika toisiinsa. Kiinnittämistä voi yrittää väkivallattomasti estää. Kun leikki vihelletään poikki, se joukkue, jolla on enemmän pyykkipoikia vaatteissaan, häviää.

### SUKLAANOPPA

Tarvikkeet: suklaalevy, haarukka, veitsi, isot hanskat, pipo, 2 noppaa

Leikkijät istuvat piirissä. Piirin keskellä on suklaalevy, haarukka, veitsi, isot hanskat ja pipo. Piirissä olijat heittävät vuorotellen noppia ja yrittävät saada kaksi kuutosta. Sen saatuaan voi pukea vaatteet päälleen ja aloittaa suklaan syömisen. Se pitää kuitenkin lopettaa, jos joku muu saa kuutoset. Tällöin pitää riisua vaatteet ja päästää tuo toinen niitä pukemaan ja suklaata syömään. Pakettiin/suklaaseen ei saa koskea käsin ja kaiken, minkä irti saa, voi syödä.

### NINJA

Leikkijät asettuvat ringiin. Yksi on sensei ja aloittaa leikin. Hän laittaa kädet vastakkain ja kehottaa muut tekemään samoin huutamalla NINJAS! Hän laskee englanniksi kolmeen, jonka jälkeen kaikki ottavat välittömästi ninja-asennon oman maun mukaan. Tämän jälkeen EI saa liikkua. Alkaen senseistä, kukin vuorollaan yrittää läpsäistä jotakin toista leikkijää kädelle. Hyökkäyksen kohde saa väistä, mutta muut

eivät! Jos hyökkäys osuu, leikkijä putoaa pois pelistä. Liikkeen jälkeen jähmetytään taas paikoilleen. Vuoro siirtyy vastapäivään. Viimeksi jäljelle jäänyt on seuraava sensei.

### **KANIKANIKANI**

Seisotaan piirissä, jotakuta osoitetaan ja sanotaan vaikka KANI, tällöin kani heiluttelee käsiään vuorotellen päänsä yläpuolella ja sanoo matalalla äänellä kanikanikani. Känin vieressä seisovat heiluttavat kanin puoleista kämmentään pään päällä ja kimittävät kanikanikani. Jos leikkijä tekee jotakin muuta, tai ei muista tehdä oikeaa liikettä, hän tippuu pois.

### **KEPPI**

Leikkijät asettuvat piiriin. Leikinjohtaja pudottaa kepin vasemmalla puolellaan olevan jalan viereen. Tämän tulee siirtää jalkansa siihen mihin keppi putoaa, myös suunta on sama. Jos keppi putoaa selkeästi mahdottoman kauas, ei tarvitse siirtyä. Siirtyvä jalka on aina keppiä lähempänä oleva. Kun jalka on siirretty, pudotetaan keppi seuraavalle. Jos kaatuu tai ottaa tukea kädellä, putoaa pelistä.

### **TOKA TEKEE SITÄ, MITÄ EKA TEKI ÄSKEN**

Leikkijät seisovat piirissä. Koko ajan hoetaan ”toka tekee sitä, mitä eka teki äsken”. Yksi leikkijöistä vetää leikkiä. Hän tekee aina yhden hokeman ajan tiettyä liikettä, esimerkiksi hyppii tai heiluttaa käsiään ja vaihtaa liikkeen aina uuden hokeman alkaessa. Kun leikin vetäjä on tehnyt liikettä yhden hokeman ajan, seuraavalla hokemalla hänen oikealla puolellaan oleva tekee samaa liikettä kuin edellinen oli tehnyt viime hokemalla. Seuraavalla hokemalla hän vaihtaa liikkeen siihen, mitä vetäjä oli tehnyt edellisellä hokemalla jne. Joka hokemalla liike siis siirtyy eteenpäin ja kaikki leikkijät tekevät koko ajan eri liikettä. Voidaan kokeilla ensin saada kolme eri liikettä piirin ympäri.

### **ELEKTRONIIKKAPELI**

Hirviö liikkuu sivuttaain kentällä ja yrittää saada kiinni pelaajia. Pelaajat piipittävät ja liikkuvat poikittain. Kiinni jääneet muuttuvat hirviöiksi.

## 12. KOULUTUKSELLISIA LEIKKEJÄ

### ALFAT JA BETAT

Tarvikkeet: varoituskortti, jossa on X, köysi patriarkan Pyhän paikan merkitsemistä varten, pelikortit, joissa numerot 1-5 ja värin tunnuskirjain sekä leikin johtajalle kello. Leikkijät: vähintään 10.

Roolileikin aluksi leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään ja selitetään leikin yleinen idea. Kumpikin ryhmä menee oman kulttuurinsa alueelle ja opettelee kulttuurinsa tavat. Kun kaikki ovat omaksuneet oman kulttuurinsa, vaihdetaan tarkkailijoita. Kummastakin ryhmästä pari vierailijaa menee toiseen kulttuuriin pariiksi minuutiksi saadakseen kuvan toisesta kulttuurista. Tarkkailijat palaavat omaan ryhmäänsä ja kertovat havaintonsa. Tämän jälkeen kulttuurit jatkavat omaa toimintaansa ja uudet vierailijat lähetetään matkaan. Kulttuurit yrittävät selvittää toisen kulttuurin tapoja. Lopuksi keräännytään kaikki yhteen ja kumpikin kulttuuri tekee yhteenvedon siitä, mitä he omaksuivat toisesta kulttuurista. Tämän jälkeen kumpikin kulttuuri kertoo itse omat erikoispiirteensä.

**Alfa-kulttuuri** Alfakulttuurin rakastavat nauramista, toistensa koskettamista ja keskustelua. Alfojen elämän tarkoitus on nauttia toisten alfojen seurasta noudattaen tiukasti Alfa-sääntöjä.

#### Alfa-säännöt:

1. Tervehtiminen: kosketetaan, halataan ja taputetaan olalle. Seisotaan aina lähellä. Kättely on kiellettyä, se on suuri loukkaus. Nainen ei voi lähestyä miestä, vaan mies tekee aina aloitteen naisen ja miehen välisessä kommunikaatiossa.
2. Puhutaan suvun miehistä: kulttuurin patriarkalisuuden vuoksi tervehtimisen jälkeen puhutaan suvun miehistä (isistä, veljistä, sedistä, isoisästä jne.) Heidän terveydentilaansa ja viisauttaan käsitellään keskusteluissa.
3. Harrastuksista keskusteleminen: alfat jatkavat keskusteluaan puhumalla harrastuksista ja vapaa-ajasta.
4. Pelataan kivi-paperi-sakset –leikkiä, jonka tarkoituksena on nauttia toisten alfojen seurasta.
5. Loukkauksen esittäminen: kun alfat haluavat osoittaa toiselle, että tämä on käyttäytynyt väärin tai epäkohteliaasti, he näyttävät tälle X-korttia.
6. Patriarkka: patriarkan Pyhä paikka on hänen yksityisalueensa, jonne hän voi viedä vieraita. Siellä ei saa oleskella ilman patriarkkaa.

Alfat ovat ystävällisiä vierailijoille, jotka noudattavat heidän kulttuurinsa sääntöjä, mutta jos vieraat seisovat liian kaukana keskustelleessaan, kättelevät, jos he aloittavat pelin ennen kuin ovat keskustelleet suvun miehistä tai keskustelevat jostain muusta, jos vieraileva nainen lähestyy ensin alfa-miestä, jos vierailija menee ilman patriarkkaa tämän Pyhään paikkaan, ovat he uhka alfoille ja nämä näyttävät vierailijoille X-korttia. Jos vierailija ei muuta käyttäytymistään, ohjaavat alfat vieraan Alfa-maan rajojen ulkopuolelle.

**Beeta-kulttuuri** Beeta-kulttuurissa ihmisen arvo määräytyy yksinomaan hänen kaupankäyntikykyjensä mukaan. Beetat ovat kovin kilpailuhenkisiä eivätkä hymyile tai koskettele. Beetat käyvät vain elekieltä ja omaa vaihtokauppanastoaan.

#### Beetojen kaupankäyntipeli:

Jokaiselle beetalle jaetaan viisi korttia. Tehtävänä on kerätä sarjoja, joissa on viisi korttia samaa väriä, mutta eri numeroita (siis numerot 1-5). Kerättyään sarjan, hän menee vaihtamaan kortit uuteen kulttuurinsa johtajalta. Beetalaiset pelaavat myös vierailijoiden kanssa, mutta vain jos he hallitsevat pelin säännöt. Puhuminen on kiellettyä muulla kuin kaupankäyntikielillä. Halutessaan joltain pelaajalta jonkin tietyn kortin, beeta menettelee seuraavasti: Leikkijä ilmoittaa ensin etunimensä kaksi ensimmäistä kirjainta ja sitten halutun värin kaksi ensimmäistä kirjainta niin monta kertaa kuin hänen haluamansa kortin numero on. (esim. jos Eva haluaa vihreän nelosen, hän sanoo EV VI VI VI VI) Jos toisella pelaajalla on kyseinen kortti, hän tekee ”tipuliikkeen” (kynnärpäät siiviksi, joita sitten heilutellaan) ja antaa kortin. Jos taas pelaajalla ei ole kyseistä korttia, hän heiluttaa kättä pystysuunnassa ylös-alas. Täydet sarjat vaihdetaan uusiin kulttuurin johtajalta liikuttamalla kättä vaakatasossa.

Lopuksi kokoontaan yhteen ja kootaan mietteitä eri kulttuureista. Yksi edustaja kummastakin kulttuurista esittelee itselleen vieraan kulttuurin (siis alfa esittelee beetan ja toisinpäin). Pohditaan eri kulttuurien merkitystä ja sitä, miten oma kulttuuri vaikuttaa siihen, miten toisia kulttuureja tulkitaan.

### ILMANSUUNNAT

Tarvikkeet: paperia, kynä

Leikkijät asettautuvat sekalaiseen järjestykseen lattialle. Leikinjohtaja jakaa jokaiselle leikkijälle pienen paperilapun, johon on kirjoitettu jonkin ilmansuunnan nimi. Yhdessä paperissa kuitenkin lukee ”napa” ja



sen saanut ilmoittaa heti leikin aluksi: ”Minä olen napa”. Hänen nenänsä osoittaa pohjoiseen ja selkänsä etelään. Muut leikkijät yrittävät pohtia parhaan taitonsa mukaan, missä kohdassa heidän ilmansuuntansa on napaan nähden. Kun kaikki ovat paikallaan, on kompassi kunnossa.

## SIKOJEN PYYDYSTÄMINEN

Tarvikkeet: narua, tuoleja

Aluksi leikkijät jaetaan joukkueisiin ja jokaiselle annetaan narua solmujen tekoa varten. Joukkue asettuu jonoon n. 5 metrin päähän tuolista, johon on sidottu jo valmiiksi yksi naru solmujonon aloitukseksi. Leikin vetäjä aloittaa leikin ja joukkueen ensimmäiset lähtevät tekemään ensimmäisen solmun. Palatessaan hän lähettää matkaan seuraavan eli perinteisellä viestityylillä leikissä edetään. Kun viimeinenkin on solmunsa tehnyt ja palannut paikalleen, saa joukkue aloittaa sian hinaamisen karsinaansa. Jos sika kaatuu, se loukkaa itsensä ja joukkue ei saa pisteitä. Karsinaan hinattu sika oikeuttaa joukkueen viiteen pisteeseen ja jokaisesta oikein tehdystä solmusta saa 2 pistettä. Nopeimmin tehtävästä selvinnyt joukkue saa yhden pisteen. Suurimmalla pistemäärällä tietysti voittaa. Vielä vaikeamman leikistä saa, jos jokaisen solmun on oltava erilainen.

## PIH JA PUH

Leikkijät asettuvat piiriin. Ensimmäinen leikkijä alkaa laskea alusta eli sanoo ”yksi”. Seuraava laskee eteenpäin ja sanoo ”kaksi”, ja niin edelleen, kunnes on vuorossa numero viisi. Jujuna on se, ettei numeroa viisi koskaan sanota, vaan sen sijasta sanotaan ”Puh”. Aina, kun luku on jaollinen viidellä tai se sisältää luvun viisi, sanotaan siis ”Puh”. Tapauksissa, joissa luku sisältää luvun viisi, muttei ole viidellä jaollinen, pelaaja laittaa viiden paikalle tavun ”Puh”. Esim. 51 sanotaan ”Puhyksi”. Jos leikkijä unohtaa sanoa vaaditussa paikassa ”Puh”, mietti liian pitkään tai sanoo ”Puh” väärässä paikassa, hän putoaa pelistä pois. Jotta leikki ei jäisi liian helpoksi, sanotaan luvun seitsemän kohdalla samoin perusteina aina ”Pih”. Esim. luku 75 on siis ”Pih-Puh”. Viimeisenä puhissut on luonnollisesti hyvä laskemaan.

## 13. YHTEISTOIMINNALLISIA LEIKKEJÄ

### FORMULAT

Tarvikkeet: 2 tyynyä/palloa

Leikkijät seisovat piirissä. Heidät jaetaan kahteen ryhmään niin, että joka toinen on ykkönen ja joka toinen kakkonen. Ykkösillä on oma ralliauto (tyyny tai pallo) ja kakkosilla omansa. Tavoitteena on saada toisen joukkueen ralliauto kiinni. Ralliauto kulkee piirissä ykkösen kädestä ykkösen käteen ja vastaavasti toinen auto kulkee kakkosen kädestä kakkosen käteen. Lähtötilanteessa ralliautot sijoitetaan piiriin vastakkaisille puolille. Leikin ohjaaja antaa ralliautojen lähtökäskyn ja leikki voi alkaa.

### PITKÄNPITKÄ LOIKKA

Tämän leikin tarkoituksena on saada leikkijät yhteistyössä hyppäämään mahdollisimman pitkälle. Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen. Joukkueiden ensimmäiset hyppääjät loikkaavat lähtöviivalta niin pitkälle kuin mahdollista. Seuraavat hyppääjät loikkaavat siitä kohdasta, johon edelliset hyppääjät putoivat. Kun kaikki ovat hypänneet, katsotaan kumpi joukkue voitti!

### VOMPATTI

Leikkijät asettuvat piiriin. Leikin vetäjä kertoo leikkijöiden muodostavan junaradan, jossa juna kulkee eteenpäin. Aloitetaan harjoituskierröksellä, jotta juna saadaan kulkemaan sujuvasti. Juna kulkee siten, että leikkijät kääntävät päätään oikealta vasemmalle hokemalla: ”tsuku tsuku...”. Kun junan kulku on sujuvaa, mukaan otetaan ”esteitä”. Koko ajan pidetään kuitenkin mielessä, että juna ei pysähdy esteisiin vaan jatkaa matkaansa. Tarvitaan kaksi leikkijää eri puolilta piiriä tasoristeyksiksi. Tasoristeyksellä on aina kädet pystyssä, mutta junan tullessa risteyksen kohdalle puomit eli kädet laskevat vaakatasoon ja kuuluu: ”kling kling...”. Puomit laskevat ja nousevat aina junan kulun mukaan. Seuraavaksi valitaan tarpeellinen määrä hirviä junan eteen hyppäämään. Hirvi laittaa kädet pään päälle sarviksi ja heilutellen niitä edestakaisin hokee: ”vompoti vompoti vompoti...”. Silloin kaikki muut leikkijät jarruttavat nopeasti sanoen: ”skriik skriik” Hirvi voi luonnollisesti tulla junan eteen milloin tahansa. Taas eri puolilta piiriä valitaan kaksi vapaaehtoista. Junan tullessa kohdalle toinen huutaa ”It’s teatime.” ja toinen vastaa ”I’m coming, darling.” Valitaan piiristä vielä sopiva määrä pienkoneen lentäjiä. He asettavat lentolasit silmilleen ja karjahtavat ”njaauu njaauuu...”. Lentäjät lentävät oman aikataulunsa mukaisesti eli he tulevat junan kohdalle milloin tahansa. Tällöin kaikki loput leikkijät ovat japanilaisia turisteja, jotka ottavat kuvia lentäjistä, hirvistä ja kaikenlaisesta erikoisesta, mitä junan ympärillä tapahtuu. Japanilaiset turistit asettavat kuvitellun kameran silmiensä eteen ja sanovat: ”räps räps...”. Lopuksi yritetään saada koko joukko toimimaan niin, että juna kulkee keskeytyksettä eteenpäin.

### MUISTIPELI

Leikkijöistä valitaan kaksi toisiaan vastaan kisaavaa pelaajaa, jotka menevät hetkeksi eri tilaan. Sillä aikaa muut leikkijät valitsevat parin ja keksivät paria kohti minkä tahansa äänen tai liikkeen. Sen jälkeen leikkijät sekoitetaan eli he menevät seisomaan eri puolille leikkitilaa. Alussa valitut kaksi ulkopuolella ollutta pelaajaa alkavat vuorotellen kääntää kortteja eli koskettamaan leikkijöiden päälakea, jolloin nämä tekevät sovittun ääneen tai eleen. Peliä pelataan kuten tavallista muistipeliä, käännetään kerrallaan aina kaksi ”leikkijäkorttia” ja parin saanut saa kääntää uudestaan. Lopuksi parit lasketaan ja se kumpi on saanut enemmän ”leikkijäpareja” on voittaja.

### PUU KAATUU!

Leikkijöiden tehtävänä on kaataa osoitettu puu. Puun tulee olla noin aikuisen miehen reiden paksuinen, tukeva ja terve. Leikkijät asettuvat jonoon siten, että jonon ensimmäinen on kasvot puuta kohden ja muut jonossa hänen takanaan. Leikin tarkoituksena on kaataa puu vetämällä sitä yhdessä. Jonon ensimmäinen ottaa tukevan otteen puun ympäri. Hänen takanaan jonossa olevat ottavat tukevan otteen edessään seisovan vyötäisiltä. Ei oteta kiinni edellä seisovan vaatteista, vaan otetaan niin sanottu tappituntuma ja lukitaan omat kädet edessä seisovan ympärille ottaen kiinni omasta kädestä edellä seisovan vatsalla. Leikinjohtajan merkistä alkaa jokainen kiskoa jonossa taaksepäin. Jonon ensimmäinen pitää puusta kiinni ja muut yrittävät vetää puuta nurin. Jos jonkin leikkijän ote irtoaa, ja jono katkeaa, putoaa kyseinen leikkijä hyödyttömänä pois. Muut leikkijät muodostavat jonon uudelleen ja yrittävät kaataa puuta. Leikki kannattaa lopettaa, kun leikkijöitä on jäljellä 5-6. Tätä pienemmällä määrällä on äärettömän vaikeaa saada toista irti ilman kutitusta tai väkivaltaa, jotka ovat siis tietenkin kiellettyjä. Leikkipaikan ei pidä olla kivikkoisen, mäkinen tms, koska jonon katketessa tapahtuu joukkokaatuminen. Myös itse vetovaihe saattaa aiheuttaa hiertymiä ja painetta vatsan seudulle. Tästä syystä leikkiä ei tulisi leikkiä heti ruokailun jälkeen.

## **HIRVI**

Ryhmästä valitaan yksi hirvi, joka etsii itselleen sopivan paikan riittävän etäisyyden päästä. Hirvi ei saa nähdä muita leikkijöitä. Sopivan paikan löydyttyä hirvi alkaa huutaa ”Möö!” Tällöin hirven metsästäjät eli leikkijät lähtevät liikkeelle. Hirvi ei saa liikkua paikaltaan muuta kuin tukijalan varassa. Metsästäjien tehtävänä on koskettaa hirveä ennen, kuin hirvi ehti huutaa metsästäjän nimeä. Jos metsästäjä jää kiinni eli hirvi näkee leikkijän ja huutaa hänen nimensä, on metsästäjän tultava hirven luo. Tämä ei saa kuitenkaan auttaa hirveä etsimisessä. Jos hirvi näkee kaikki metsästäjät, valitaan uusi hirvi. Jos taas joku metsästäjä saa hirven kiinni, etsii hirvi itselleen uuden piilon ja leikki alkaa alusta.

## **KERROSHAMPURILAINEN**

Leikkijät istuvat tuoleilla ringissä. Leikin vetäjä on ringin ulkopuolella (katse vastakkaiseen suuntaan) ja antaa liikkumiseen liittyviä komentoja, esim. ”Kaikki valkosukkaiset liikkuvat neljä askelta oikealle.” Tällöin kaikki valkosukkaiset siirtyisivät käsketty määrän käskettyyn suuntaan ja istuvat sille tuolille, joka osuu kohdalle. Jos siinä istuu joku, hänen on istuttava tämän syliin. Leikin hauskuus on siinä, että monen ihmisen on istuttava sylikkäin yhdessä tuolissa.

## **KOLMIKYKKY**

Leikkijät asettuvat piiriin (tai rykelmään). Tehtävänä on toimia siten, että kolme henkilöä on kerrallaan kyykyssä ja muut seisovat. Kun joku kyykyssä olijoista nousee ylös, joku toinen menee kyykyyn. Tarkoituksena on, että kyykyssä oleminen vaihtuu jatkuvasti ja joustavasti. Koko ryhmän on huolehdittava siitä, että kyykyssä on yhtä aikaa vain kolme ihmistä. Leikistä tulee vaikeampi jos kyykyssä tulee olla kerrallaan enemmän ihmisiä.

## 14. KANSAINVÄLISIÄ LEIKKEJÄ

### DOORKEEPER

Tarvikkeet: pallo

Leikkijät seisovat ympyrässä jalat erillään. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Piirin keskellä oleva leikkijä yrittää saada vieritettyä pallon jonkin leikkijän jalkojen välistä. Leikkijät voivat estää tämän laittamalla nopeasti jalkansa yhteen, kun pallo tulee heitä kohti. Se, jonka jalkojen välistä pallo pääsee läpi, tulee keskelle ja yrittää vuorostaan saada palloa jonkun jalkojen välistä läpi.

### MAANMIESTÄ ETSIMÄSSÄ

Tarvikkeet: paperia, kynä

Ollaan piirissä. Lapuille on kirjoitettu eri kielillä erilaisia tervehdyksiä, 2 samalla kielellä. Jokainen vetää itselleen oman tervehdyksen. Kuljetaan piirissä vuoronperään ja sanotaan päivää sillä kielellä, joka lappuun on kirjoitettu ja etsitään oma pari. Jatketaan niin kauan kunnes kaikki parit ovat löytäneet.

Ruotsalainen God dag! Englantilainen How do you do! Saksalainen Guten Tag! Venäläinen Trastui! Arabi Salam alekum! Ranskalainen Bonjour! Italialainen Bon giorno! Espanjalainen Buenos dias! Tansanialainen Jumbo! Kiinalainen Ni hao! Sri lankalainen Aibowan! Nepalilainen Namaste!

### MATKALLA ALABAMAAN

Tarvikkeet: vaatteita, muovipusseja

Etsitään vaatekappaleita 4-5 joukkuetta kohden. Vaatekappaleiden (esim. hame, takki, hattu, hanskat jne.) tulee olla samanlaiset joka joukkueelle ja niiden tulee myös mahtua jokaisen joukkueenjäsenen päälle. Vaatteet asetetaan muovipussiin n. 10 metrin päähän lähtöviivasta. Joukkue asettuu viivan taakse jonoon. Jonon ensimmäinen juoksee merkin saatuaan pussille, pukee vaatteet yleen, juoksee ne päällään oman jononsa ympäri, palaa pussin luokse, riisuu vaatteet ja laittaa ne pussiin ja juoksee joukkueensa luokse antaen merkin seuraavalle ja menee itse viimeiseksi.

### ISÄ KÄSKEE

Leikkijät istuvat ringissä ja yksi istujista on isä, joka antaa muille käskyjä. Isä aloittaa leikin sanomalla "isä käskee sanomaan puiden nimiä!" Muiden ringissä istuvien on sanottava vuorollaan mahdollisimman nopeasti jonkun puun nimi. Jos ei heti keksi, isä voi sanoa "seuraava" ja antaa vuoron eteenpäin seuraavalle. Se, joka ei ehdi sanoa mitään, joutuu ringistä ulos. Leikkiä jatketaan kunnes jäljellä on yksi, josta tulee seuraava isä. Parin kierroksen jälkeen isä voi halutessaan vaihtaa listattavia asioita (esim. hedelmien, pääkaupunkien, jokien, eri eläinlajien jne. nimiä).

### PERULAINEN HEINÄSIRKKALEIKKI

Lapset tekevät ringin niin, että aina kaksi lasta seisoo lähellä toisiaan. Yksi pari on heinäsirikka ja he seisovat ringin keskellä selät vastakkain ja käsivarret "käsikynkässä". Heille laitetaan jokin esine hartioiden väliin. Heinäsirkkan täytyy hyppiä ympäri rinkiä muiden lasten taputtamassa tahdissa. Lapset voivat taputtaa välillä nopeammin ja välillä hitaammin. Jos heinäsirikka pudottaa esineen, vaihtaa se paikkaa lähimmän parin kanssa. Jos pari selviää koko kierroksesta, valitaan seuraavaksi heinäsirikaksi ringin viimeinen pari.

### APINAT JA TURISTIT

Leikkijät jakautuvat kahteen osaan, apinoihin ja turisteihin, jotka asettuvat kahdeksi riviksi kolmen metrin päähän toisistaan. Ohjaaja kuiskaa jokaiselle apinalle, ketä turistia tämän pitää matkia. Ihmiset liikehtivät ja ilveilevät ja apinat toistavat oman turistinsa liikehdinnät niin hyvin kuin pystyvät. Kun turisti arvaa, kuka apinoista matkii häntä, hän kysyy apinalta, onko oikeassa. Kun kaikki turistit ovat selvittäneet oman apinansa, vuoroja voidaan vaihtaa.

### CLAY THE BALL

Tarvikkeet: pallo tms.

Kaksi joukkuetta seisoo rivissä toisiaan vastapäätä n. 4 m etäisyydellä. Yksi leikkijöistä aloittaa heittämällä pallon tms. jollekin vastapuolella olevalle. Heiton aikana kaikki taputtavat käsiään ja kun pallo saadaan kiinni, tömistellään jaloilla. Näin jatketaan ja jos joku pudottaa pallon, hän palauttaa sen heittäjälle, joka heittää sen uudestaan jollekin. Kukaan ei häviä eikä voita tässä leikissä, leikkiä leikitään lähinnä rytmin tuoman ilon vuoksi.

**VINKKI!** SP:n Woomal-vihosta löytyy myös paljon kansainvälisiä leikkejä! Kaiva siis vihko esille lippukunnassasi ja leikitä afrikkalaisissa tunnelmissa!

## 15. LUOVIA LEIKKEJÄ

### BAABELIN TORNI

Leikkijöiden määrä: 4/8/12/16 jne.

Torni muodostetaan tekemällä huivit silmissä ensin jono, jossa ryhmän jäsenet ovat pituusjärjestyksessä siten, että pisin on ensimmäisenä "tornin" pohjana. Ryhmän tehtävänä on siirtää tornin paikka toiseen reunaan ja vain yhtä "palikkaa" kerrallaan voidaan siirtää. Pienempi palikka ei voi olla isomman alla eli pitempi ei saa mennä pienemmän taakse. Voidaan kokeilla 3, 4, 5, jne. "palikalla", mutta on huomioitava, että tornin siirto vaikeutuu huomattavasti, mitä enemmän palikoita tornissa on.

### JÄHMETTYNEET TUNTEET

Tarvikkeet: musiikkia.

Leikkijät kävelevät rauhallisesti ympäri leikitilaa, taustalla soi hiljainen musiikki. Musiikki pysäytetään ja leikinhajaaja sanoo jonkin tunnetilan (viha, kateus, ilo, tyytyväisyys jne.). Leikkijät jähmettyvät tunnetta esittäväksi patsaaksi. Muihin leikkijöihin ei saa koskea, tarkoituksena on kuvata tunnetta omalla vartalolla ja ilmeellä.

### KUVANVEISTÄJÄ

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

### TARINAN SELVITTÄMINEN

Tarvikkeet: tarina. Valitaan neljä leikkijää, jotka poistuvat huoneesta. Leikinhajaaja lukee jonkin lyhyen tarinan huoneeseen jääneille. Ensimmäinen leikkijä kutsutaan sisään ja leikinhajaaja esittää tarinan käyttämättä puhetta. Leikkijä esittää vuorostaan oman tulkintansa tarinasta ilman puhetta seuraavalle. Esitykset jatkuvat, ja lopuksi verrataan viimeistä tarinaa ensimmäiseen. Leikinhajaaja esittää ja lukee tarinan uudestaan kaikille.

### PULLATAIKINA

Leikkijät muodostavat neljän hengen joukkueita. Kussakin ryhmässä on leipuri, joka saa huivin silmiensä eteen. Hänen on sokkona tehtävä runebergintorttuja, laskiaispullia tai omenaleivoksia pullataikinasta, jonka kolme muuta leikkijää muodostavat.

### TUHATJALKAINEN

Leikinhajaaja sanoo jonkin eläimen nimen ja leikkijät muodostavat ryhmiä siten, että jalkoja on yhtä monta kuin kyseisellä eläimellä. Linnuilla ja ihmisellä on kaksi, nisäkkäillä neljä, hyönteisillä kuusi ja hämähäkeillä kahdeksan jalkaa. Esim. kun huudetaan "Kettu" kaksi leikkijää muodostaa parin. Tämän jälkeen eläimet liikkuvat omalle lajille tyypillisellä tavalla. Kun leikitään ensimmäisiä kertoja ohjaaja voi sanoa eläimen nimen lisäksi jalkojen lukumäärän. Ohjaaja voi myös pyytää leikkijöitä muodostamaan tuhatjalkaisen.

### MIELIKUVITUSPALLO

Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä. Leikinhajaaja valitsee, kenelle haluaa heittää mielikuvituspallon. Hän sanoo: "Tämä on pingispallo", ja heittää pallon jollekin. Pallon vastaanottaja jatkaa sanomalla esim. "Tämä on posliinilautanen" ja heittämällä sen jollekin. Mielikuvituspalloa heitellään kunnes jokainen on saanut sen ainakin kerran. Kiinniottajan reagointiin vaikuttaa se, mikä hänelle pallona heitetään, tiskirätti vai elävä kana.

### SAISINKO KÄRISTETTYÄ VIIDAKKOA

Leikinhajaaja on keksinyt "Käristettyä viidakkoa" - ruokalajin ohjeen, jonka hän lukee ryhmälle. Leikkijät muodostavat pieniä ryhmiä ja keksivät omia ruokaohjeitaan ja niille sopivia nimiä. Miltä maistuu "Karjun filee" tai "Keitetty suo"? Yhdessä voidaan äänestää, mikä ryhmä keksi hassuimman mutta silti oikeankuuloisen ruokaohjeen.

### VAIHDETAAN ELÄIN

Leikinhajaaja kehottaa leikkijöitä kirjoittamaan tarinan eläimestä siten, että siihen sovelletaan jollekin toiselle eläimelle tyypillisiä ominaisuuksia. Ainoa ehto on, että eläin pysyy omissa ympäristössään, joten

vastakohtaisuudet käyvät heti ilmi tarinasta. Näin saadaan vaikkapa kissamaisia virtahepoja, koiramaisia krokotiileja, karhumaisia apinoita, käärmemäisiä norsuja ja sikamaisia muurahaisia. Lopussa kaikkien tarinat luetaan ääneen.

### **OLEN PUNAINEN PALLO**

Kukin leikkijä saa vuorollaan sanoa otsikon sanat "Olen punainen ..." ja lisätä minkä tahansa sanan kolmanneksi. Myös värin saa vaihtaa. Esimerkiksi: Olen punainen pallo. Olen sininen taivas. Samalla leikkijä ilmentää sanomaansa liikkeillään ja ilmeillään.

### **TYYNTÄ JA MYRSKYÄ**

Leikkijät muodostavat meren, joka vuoroin aaltoilee rauhallisesti, vuoroin myrskyä raivokkaasti. Leikkijät voivat seistä ja liikkua koko vartalollaan tai olla polvillaan ja liikuttaa vain käsiään ja ylävartaloaan.

### **PAINOKONE**

Leikkijät saavat suunnitella painokoneen: miten se toimii, mitä osia siinä on, ketkä esittävät rattaita, ketkä akseleita jne. Kone on suuri kokonaisuus, josta lähtee kova ääni. Se käynnistyy vähitellen, osa osalta, kunnes se on täydessä vauhdissa. Kun leikkijät ovat tehneet koneen, voidaan laittaa musiikkia koneen liikettä rytmittämään.

### **LIIKENNELEIKKI**

Leikkijöille annetaan esim. seuraavia rooleja: poliisi, autoilija, jalankulkija ja pyöräilijä. Lavastetaan mahdollisimman oikean tuntuinen liikenneleikki, jossa nämä henkilöt esiintyvät. Tehosteena voidaan käyttää nauhoitettua liikenteen melua. Leikin jälkeen voidaan keskustella siitä, miltä tuntui olla missäkin roolissa. Osia vaihdetaan ja leikkiä jatketaan.

### **PERHE LÄHTEE MATKALLE**

Leikkijät jaetaan 5-6 hengen ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle annetaan sama aihe: perhe lähtee kesälomalle omalla autollaan. 10-15 minuutin valmistautumisen jälkeen kukin ryhmä esittää vuorollaan oman toteutuksensa. Niistä voidaan keskustella: miltä tuntui esittää aihetta ja omaa roolia, mikä oli helppoa tai vaikeaa jne. Rekvisiittana käytetään ainoastaan tilassa olevia materiaaleja ja välineitä.

## 16. RAUHALLISIA LEIKKEJÄ

### HAH HAH

Pelaajat menevät pitkään jonoon makaamaan siten, että oma pää on aina edellisen vatsan päällä ja pelaajista muodostuu ns. traktorin rengas jono. Ensimmäinen pelaaja sanoo hah, toinen hah hah, kolmas hah hah hah jne jonon loppuun asti. Pelinjohtaja laskee hahatuksia, jos joku sanoo liikaa tai liian vähän, hän tippuu pelistä. Samoin jos joku alkaa oikeasti nauramaan. Kun jonon viimeinen on hahattanut monta kertaa, lähtee hah-letka takaisin päin siten, että viimeinen sanoo uudestaan niin monta kertaa hah kuin jonossa on makaajia ja seuraava sanoo yhden vähemmän ja seuraava yhden vähemmän jne.

### KOHTAAVAT KATSEET

Istutaan tai seistään piirissä. Leikki alkaa, kun ryhmä on hiljaa. Leikkijät kuljettavat katsettaan piirissä myötöpäivään. Kun kahden leikkijän katseet kohtaavat, he vaihtavat paikkaa mitään sanomatta. Katse kiertää aina omalta paikalta myötöpäivää, joten eri ihmiset pääsevät vaihtamaan paikkaa keskenään.

### HIERONTAPIIRI

Jakaudutaan kahteen tasamääräiseen ryhmään. Toinen ryhmä istuu piiriksi lattialle kasvot piirin keskustaan päin, ja sulkee silmänsä. Valot voidaan sammuttaa huoneesta ja sytyttää kynttilöitä. Toinen porukka on piirin ulkopuolella, ja asettuu istuvien taakse niin, että jokaisen takana on joku. Edessä olevan hartioita ja selkää hierotaan rauhalliseen tahtiin varovasti (ei muussausta). Hieronnan voi suorittaa myös esimerkiksi tennispalloilla. Tietyn ajan päästä siirrytään piirissä seuraavan taakse, ja hierotaan häntä. Näin jatketaan, kunnes jokainen on hieronut jokaista istuvaa. Sitten osia vaihdetaan, hierotut tulevat hierojiksi ja tehdään taas täysi hierontakierros. Jos ryhmissä on eri määrä ihmisiä, parittomalla on lepovuoro joko hieromisesta tai istumisesta.

### KUKA PIIRSI MITÄ?

Tarvikkeet: paperia, kynä

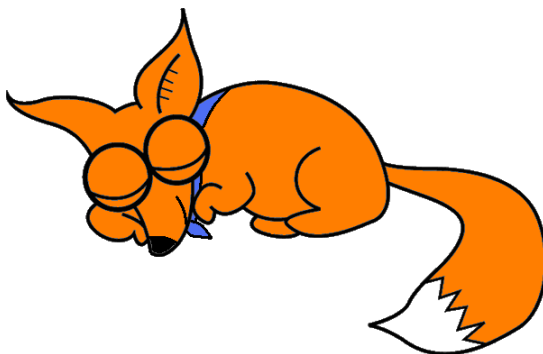
Asetutaan jonoon istumaan. Jonon viimeinen piirtää edellään istuvan selkään jonkin helpon kuvion. Tämä piirtää mielestään sen kuvion minkä hänen takanaan oleva piirsi hänen selkäänsä hänen edellään istuvan selkään jne. kunnes jonon ensimmäinen piirtää paperille kuvan minkä hän ajatteli takanaan olevan piirtäneen hänen selkäänsä. Verrataan viimeisen ja ensimmäisen piirtämien kuvien yhdennäköisyyttä.

### KESKITTYMISLEIKKI

Leikkijät jaetaan pareiksi. Parit seisovat selät vastakkain, silmät kiinni. Merkin saatuaan parit kääntyvät ympäri silmiään avaamatta, ja yrittävät löytää suoraan toistensa sormenpäät. Sitten voidaan tehdä uudestaan ja kokeilla löytää esim. kyynärpäät jne.

### OLETKO PRUI?

Pimeässä huoneessa leikkijät seisovat piirissä silmät kiinni kasvot keskustaan. Leikinjohtaja kiertää piiriä ja valitsee pruin piirtämällä tämän selkään rastin. Aikansa kierrettyään hän sanoo: Prui on valittu ja leikkijät lähtevät kiertämään pimeää huonetta vaiti tarkoituksenaan löytää Prui. Kohdatessaan jonkun leikkijä kättelee tätä ja kysyy: Oletko Prui? Mihin vastataan kättelyllä ja samalla kysymyksellä. Mikäli käteily sattuu olemaan Prui, ei prui vastaakaan mitään. Tällöin myös kättelijästä tulee Prui ja he jatkavat käsi kädessä. Leikki päättyy kun kaikki ovat yhdessä letkassa.





LOUNAIS-SUOMEN  
PARTIOPIIRI ry

*Sudenpentujaosto*  
*sudenpentu@gmail.com*

*[www.lounaissuomenpartiopiiri.fi](http://www.lounaissuomenpartiopiiri.fi)*