



Alku- ja lämmittelyleikit

EVOLUUTIOLEIKKI ●●●●●●

Evoluutioleikissä kaikki leikkijät aloittavat **Ameeba** tasolta ja tekevät käsillään sammakon uintiliikettä ja huutavat "Ameeba Ameeba!", kun kaksi amebaa kohtaa, he tekevät "kivi, sakset, paperi"-leikin * ja se kumpi voittaa nousee evoluutiossa toiselle tasolle eli **heinäsirkaksi**, häviäjä pysyy Ameebana.

Ameeba etsii toisen Ameeban ja yrittää voittaa "kivi, sakset, paperin" ja päästä seuraavalle tasolle. Heinäsirkka nostaa molemmat kädet pään päälle, joista etu- ja keskisormet koukistuvat-ojentuvat ja huutaa "Zirp Zirp!". Kun kaksi heinäsirkkaa kohtaaat menevät he vastakkain ja tekevät "kivi, sakset, paperi"-leikin. Voittajasta tulee **pupu** ja häviäjä tippuu tason alaspäin takaisin ameebaksi. Pupu nostaa kädet pään päälle, heiluttaen käsiä eteen-taakse ja huutaa "Fläbäti Fläbäti!".

Puput kohtaaat ja "kivi, sakset, paperi"-leikin jälkeen voittajasta tulee **gorilla** ja häviäjästä Heinäsirkka. Gorilla lyö nyrkeillään ja pyrkii etsimään toisen Gorillan ja he tekevät jälleen "kivi, sakset, paperi"-leikin, häviäjästä tulee Pupu ja voittajasta tulee **ihminen**, jolloin peli päättyy hänen kohdallaan.

* Kivi-paperi-sakset leikki: Kivi = nyrkki, sakset = etusormi-keskisormi ojennettuna, muut sormet nyrkissä, paperi = kaikki sormet ojennettuina ja yhdessä. Pareittain kaverin kanssa vastakkain lausutaan yhteenäneen "Kivi-Sakset-Paperi", jolloin molemmat näyttävät valitsemansa kiven, sakset tai paperin. Kivi voittaa sakset, Paperi voittaa kiven ja sakset voittaa paperin.

HEDELMÄSALAATTI ●●●●

Leikissä tehdään iso piiri tai piirretään hiekkaan iso ympyrä, jossa on merkattu jokaiselle leikkijälle oma paikka esim. vanteilla, nauhoilla tai piirtämällä. Paikkoja tulee olla yksi vähemmän kuin osallistujia, koska yksi pelaajista menee ringin keskelle ja huutaa sieltä vapaasti hedelmiä. Aluksi voi sopia esim. 3 hedelmää esim. päärynät, omenat ja mansikat. Ohjaaja voi kuiskata hedelmät jokaiselle niin, että keskellä oleva pelaaja ei tiedä kuka on mikäkin hedelmä.

Keskellä oleva pelaaja huutaa yhden hedelmän kerrallaan, esim. "Päärynät!", jolloin kaikki päärynät vaihtavat paikkaa ja keskellä oleva pelaaja yrittää päästä samaan aikaan vapautuneeseen paikkaan ringin reunalle. Se leikkijä, joka jää ilman paikkaa, joutuu huutajan paikaksi keskelle. Jos keskellä oleva huutaa "Hedelmäsalaatti!" niin kaikki vaihtavat paikkaa. Vaikeutta leikkiin saadaan siten, että viereiseen tyhjään paikkaan ei saa mennä.

JÄÄMIES ●●●

Valitaan yksi leikkijä jäämieheksi. Hän asettuu salin keskiviivalle ja muut leikkijät ovat toisessa päädyssä salia. Jäämies huutaa "kuka pelkää jäämiestä" ja tällöin lapset lähtevät juoksemaan toiseen pätyyn salia, jäämies saa jonkun kiinni tämä leikkijä tulee toiseksi jäämieheksi keskiviivalle ja yrittää ottaa seuraavalla kerralla muita kiinni. Lopulta kaikki ovat jäämiehiä eikä ole enää yhtään juoksijaa.

JÄÄTELÖMESTARI ●●●

Valitaan yksi leikkijä jäätelömestariksi. Hän asettuu salin keskiviivalle ja muut lapset ovat toisessa päädyssä salia. Jäätelömestari valitsee kolme jäätelömakua esim. mansikka, suklaa, vanilja. Lapset valitsevat mieleisensä maun, niin että jako tapahtuisi mahdollisimman tasapuolisesti ja kaikkia makuja tulisi suunnilleen yhtä monta. Tämän jälkeen jäätelömestari huutaa jäätelömakuja yksitellen esim. mansikat, jolloin kaikki jotka valitsivat mansikan lähtevät juoksemaan kohti toista salin pätyä.

Jäätelömestari yrittää saada juoksijoita kiinni, ennen kun he ovat toisessa päädyssä. Jos jäätelömestari koskettaa, joutuu juoksija jäämään siihen kohtaan. Kiinni jäänyt jää siihen paikkaan, jossa häntä kosketettiin, ja yrittää saada muita juoksijoita kiinni käsillään ja tukijalkaa käyttämällä. Jos jäätelömestari huutaa "jäätelöannos / trio" niin kaikki jäätelömaut juoksevat yhtä aikaa.

Karkkikauppa: Samalla tavalla kuin jäätelömestari mutta karkeilla, kaikki lapset liikkeelle huudetaan sekoitus.

Fruit ninja: Samalla tavalla kuin jäätelömestari mutta hedelmillä, kaikki lapset liikkeelle huudetaan hedelmäpommi.

HUOM! Jäätelömestarin tulee tyhjentää yksi pääty kerrallaan, esim. samaa jäätelömakua ei voi huutaa kahdesti peräkkäin.

KUKA PELKÄÄ MUSTEKALAA? ●●●

Valitaan yksi leikkijä mustekalaksi. Hän asettuu salin keskiviivalle, muut lapset ovat toisessa päädyssä salia. Mustekala huutaa "kuka pelkää mustekalaa" ja tällöin lapset lähtevät juoksemaan toiseen pätyyn salia, mustekala saa jonkun kiinni tämä leikkijä pysähtyy siihen paikkaan ja yrittää ottaa seuraavalla kerralla muita kiinni tästä paikasta.

Hän ei saa liikkua. Vain mustekala saa liikkua ympäri salia. Pelataan kunnes kaikki on saatu kiinni.

KALAKEITTO ● ● ●

Salin keskiympyrässä on Hain kotipesä. Jokaiseen salin neljään kulmaan keksitään jonkin kalan kotipesä (esim. hauki, ahven, meduusa yms.). Lapset saavat itse päättää mikä kala hän on ja menee omaan kotipesään.

Ohjaaja sanoo esim. "Hauki" niin kaikki hauet tulevat juoksemaan hain kotipesän ympärille. Ja kun pilliin puhalletaan se on merkki siitä, että hai pääsee vapaaksi ja yrittää ottaa kaloja kiinni. Kalat yrittävät juosta omaan kotipesään. Jos hai saa kalan kiinni ennen kotipesää hänestä tulee myös hai.

Kun huudetaan kalakeitto kaikki kalat tulevat juoksemaan hain ympärille.

HUOM! Kaikkien täytyy juosta samaan suuntaan ja kalojen pesät kannattaa merkitä selkeästi ettei tule väärinkäsitystä milloin kala on kotipesässä.

KETTU JA KANA -LEIKKI ● ● ●

Valitaan neljä kettua, jotka asettuvat omaan kotipesään salin jokaiseen kulmaan. Kanat saavat liikkua sovitulla alueella vapaasti. Ketut yrittävät saada kanoja kiinni. Kun kettu saa yhden kanan kiinni hänet viedään ketun omaan kotipesään. Kanat otetaan kiinni yksi kerrallaan. Leikki loppuu kunnes kaikki kanat ovat saatu kiinni. Voittaja kettu on se, kenellä on eniten kanoja pesässään.

HÄNNÄNRYÖSTÖ ● ● ●

Jokaiselle leikkijälle jaetaan häntä esim. huivi tai nauha. Häntä laitetaan roikkumaan housun reunaan takapuolen päälle. Kun leikki alkaa yrittävät lapset ottaa toisilta häntää pois ja samalla suojella omaa häntää. Jos häntä ryöstetään ei putoa pelistä vaan yritetään saada uusi häntä tilalle.

KANAT JA KETUT ● ● ● ●

Kanat ja ketut jaetaan omiin jonoihin ja turva merkitty toiseen päähän salia. Riippuen kumpi huudetaan ensin..Kanat! vai Ketut! juoksee se jono joka huudetaan niin karkuun ja se jota ei huudeta ottaa kiinni. Tarkoitus päästä turvaan salin toiseen päähän. Jos et ehdi turvaan ja sinut saadaan kiinni vaihdat jonoa. Peli loppuu kun on vain yksi jono jäljellä. HUOM. liikkumistyylejä voi vaihtaa ettei tarvitse juosta kokoajan esim. rapukävelyä, karhunkävelyä yhdellä jalalla hyppien jne.

Valitaan neljä kettua, jotka asettuvat omaan kotipesään salin jokaiseen kulmaan. Ketut yrittävät saada kanoja kiinni, kun kettu saa kanan kiinni kana vieään ketun omaan kotipesään. Leikki loppuu kun kaikki kanat on saatu kiinni.

KANA KETTU JA KIVI ● ●

Leikkijät levittäytyvät ensin saliin ja menevät kyykkyyyn kiviksi. Valitaan yksi kana ja yksi kettu. Ketun on tarkoitus ottaa kanaa kiinni. Kana juoksee kettua karkuun ja voi mennä turvaan minkä tahansa kiven viereen. Tällöin roolit vaihtuvat ja vanhasta kivistä nouseekin kettu ja vanhasta ketusta tulee kana. Roolit vaihtuvat myös silloin jos kettu saa kanan kiinni. Pelissä voi olla myös useampi kettu-kana-pari.

KIVI - PAPERI -SAKSET ● ● ● ●

Kivi = nyrkki,

sakset = etusormi-keskisormi ojennettuna, muut sormet nyrkissä,

paperi = kaikki sormet ojennettuina ja yhdessä.

Ollaan pareittain kaverin kanssa vastakkain lausutaan yhteenääneen "Kivi-Sakset-Paperi", jolloin molemmat näyttävät valitsemansa kiven, sakset tai paperin.

Kivi voittaa sakset, Paperi voittaa kiven ja sakset voittaa paperin.

Joukkueina:

kivi = kyykky,

sakset = käsillä iso krokotiilisuu,

paperi = perusasento kädet suoraan kohti taivasta.

Jaetaan ryhmä kahtia. Salin keskellä on kaksi viivaa noin 1-1,5m päässä toisistaan ja salin päädyissä on turvaviivan takana turva-alue.

Ryhmät valitsevat yhden merkeistä niin ettei toinen ryhmä kuule valintaa. Kun merkit on valittu asettuvat ryhmät omille viivoilleen salin keskiosaan. Ohjaaja sanoo "kivi-sakset-paperi" ja silloin joukkueet tekevät omat merkkinsä. Hävinnyt joukkue juoksee karkuun omalle turva-alueelleen ja voittanut joukkue pyrkii ottamaan kiinni hävinneitä. Mikäli joku saadaan kiinni, vaihtaa tämä toiseen joukkueeseen. Peli jatkuu ja joukkueet sopivat seuraavan merkkinsä.

Varamerkin (ja toisen varamerkin) voi ottaa käyttöön kun joukkueilla on usein sama merkki, jotka kumoavat toisensa. Tällöin ohjaaja ensin sanoo "kivi-sakset-paperi" ja mikäli merkit ovat samat huutaa hän "varamerkki".

LOIKKIS ● ● ● ● ●

Leikkijät menevät salin pitkään päätyyn tai ulkokentällä ollessa otetaan pitkä suora, johon loikitaan. Tämä viiva/pääty on koti. Ensimmäiseksi jäänyt päättää loikkien lukumäärän 2-20 välillä (jos saliin ei mahdu 20 loikkaa niin sitten toinen maksimimäärä on sovittava).

Esim. jos jäänyt on sanonut 15 loikkaa, kaikki loikkaavat 15 loikkaa ja jäävät paikalleen kohtaan, johon viimeinen loikka laskeutui ja jäänyt loikkaa yhden loikan vähemmän eli 14 loikkaa.

Kiinniottajan tarkoituksena on kurottautua lähimpänä olevaan leikkijään ja jos hän ylettyy koskettamaan häntä, esim. Timo, huutaa kiinniottaja "Timo irti", jolloin Timosta tulee hippa ja kaikki lähtevät juoksemaan kohti kotiviivaa. Jos Timo saa jonkun kiinni ennen koti viivaa tulee hänestä kiinniottaja, mutta jos Timo ei saa ketään kiinni niin hän itse jää ja päättää seuraavan kierroksen loikkamäärän.

Jos kiinniottaja ei ylety koskettamaan ketään huutaa hän oman nimensä ja irti, jolloin kaikki lähtevät juoksemaan kohti kotiviivaa ja kiinniottaja yrittää saada kiinni.

MURHAAJA, LÄÄKÄRI JA POLIISI ● ● ●

Leikissä on 3-4 roolia, jotka ovat murhaajat, lääkärit, poliisit ja kansalaiset. Huom! pienten leikkijöiden kanssa kannattaa aloittaa murhaajilla, lääkäreillä ja kansalaisilla.

Leikki alkaa siten, että pelaajat menevät piiriin ja sulkevat silmänsä. Ohjaaja kiertää jokaisen takaa ja koskettaa selkään antaakseen pelaajalle roolin.

- 1 kosketus = murhaaja
- 2 kosketusta = lääkäri
- 3 kosketusta = poliisi
- ei kosketusta = kansalainen

Tämän jälkeen leikkijät saavat avata silmät ja liikkua piiristä hieman kauemmaksi. Pillin puhallus aloittaa pelin.

Tila: sali/piha rajattu alue ja jos leikissä on mukana poliisi on myös merkittävä vankila.

Murhaaja ottaa muita kiinni ja sanoo hiljaa "murhattu". Murhatut jäävät lattialle makaamaan. Murhaaja ei voi murhata toista murhaajaa. Lääkäri pelastaa murhattuja koskettamalla. Poliisi yrittää selvittää kuka on murhaaja ja päästä yllättämään tämä koskettamalla häntä ja sanomalla pidätetty.

Mikäli murhaaja jää kiinni menee hän itse mukisematta vankilaan, jotta poliisi ei paljastu.

Mikäli tulee tasapeli ja murhaaja koskee poliisiin samaan aikaan tarkoituksellisesti. Tehdään heidän välillään Kivi-sakset-paperi leikki, joka selvittää voittajan. Häviöjä menee vankilaan. Sopimuksen mukaan poliisi voi pidättää kaikkia tai ainoastaan murhaajia. Isommilla pelaajilla toimii hyvin että voi pidättää kaikkia.

Murhaaja voi pelastaa vankilassa olevat koskettamalla ja näin parantaa murhaajien mahdollisuutta voittaa. Tosin hän ei välttämättä ole tietoinen siitä onko vankilasta pelastunut sittenkin lääkäri tai poliisi. Kaikkista jännittävämpi peli on silloin, kun puhuminen on kiellettyä.

Leikki loppuu siihen kun kaikki murhaajat ovat vankilassa tai kentällä olevat pelaajat ovat murhattu. Vankilassa voi olla eloonjääneitä kansalaisia tai muita rooleja.

MUSTIKAT JA MANSIKAT ●●●●

Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka ovat mustikat ja mansikat. Joukkueet tulevat keskiviivalle seisomaan selät vastakkainen. Ohjaaja huutaa joko "mustikka" tai "mansikka". Kun huudetaan mustikat, mustikat yrittävät juosta turvaan omalle viivalle ja mansikat yrittävät saada mustikoita kiinni jos mustikka saadaan kiinni siirtyy hän mansikoihin.

PALLOHIPPA (2 variaatiota) ●●●●

Alussa on kaksi hippaa, joilla on pallo. Pallo kädessä ei saa liikkua, mutta sitä saa syötellä. Syöttelemällä hipat pyrkivät pääsemään muiden leikkijöiden lähelle ja heittämään / koskettamaan heitä pallolla. Mikäli pallo osuu leikkijää muualle kuin päähän, hän jää myös hipaksi. Hipat erottaa liiveistä, jotka tulee laittaa päälle osuman saatuaan. Kaksi viimeiseksi jäänyttä ovat seuraavan hipan hipat.

PEIKONPESÄ ●●●●

Peikon pesä sijoitetaan keskelle kenttää. Pesään laitetaan aarteita esim. hernepusseja tai pikkupalloja. Yksi lapsista on peikko. Tarvittaessa voi olla kaksi peikkoa, jotka vartioivat pesää aarteiden ulkopuolelta. Jokaiseen nurkkaan laitetaan kotipesät, joissa on suunnilleen yhtä paljon lapsia. Nurkista jonon ensimmäiset lähtevät juoksemaan kohti pesää ja yrittävät harhauttaa peikon ja päästä käsiksi aarteisiin. Jokainen juoksija voi ottaa vain yhden aarteen kerrallaan ja viedä takaisin kotipesään, jolloin seuraava kotipesästä saa lähteä hakemaan aarteita.

ROUVA TAI HERRA SUSI ●●●●●

Yksi pelaajista on herra / rouva susi, joka on sijoittuneena kentän toiseen pätyyn kun kaikki muut ovat toisessa päädyssä. Kaikki huutavat yhteen ääneen "kuinka paljon kello on herra/ rouva susi?" ja herra/ rouva susi vastaa jonkun luvun 1-12 väliltä, jolloin lapset ottavat niin monta askelta kohti herra/ rouva sutta. Kun lapset ovat lähellä herra/ rouva sutta ja kysyvät taas "kuinka paljon kello on herra/ rouva susi?" niin herra/ rouva susi vastaa "Nyt on lounasaika!" ja lähtee ottamaan lapsia kiinni. Lasten tulee juosta aloitusviivalle turvaan jos susi saa jonkun kiinni niin hänestä tulee uusi herra/ rouva susi.

TYHMÄ KUNINGAS ●●●●

Valitaan leikkijöistä tyhmä kuningas. Tyhmä kuningas menee salin toiseen päähän. Kiltit lapset päättävät mitä ammattia he ovat opetelleet päivän aikana ja lähtevät päätöksen jälkeen tyhmän kuninkaan luokse.

Lapset tulevat riviin tyhmän kuninkaan eteen ja sanovat “ Hyvää päivää tyhmä kuningas”. Tyhmä kuningas vastaa “hyvää päivää kiltit lapset. Mitä olette tänään oppineet”. Tämän jälkeen lapset esittävät pantomiimina (eli ei saa puhua) sitä ammattia jonka ovat päättäneet. Kun tyhmä kuningas arvaa oikein hän lähtee ottamaan kilttejä lapsia kiinni. Jos lapsi saadaan kiinni hänestä tulee myös tyhmä kuningas. Leikin sääntöjä voi muunnella niin että tyhmää kuningasta vaihdetaan tai että tyhmät kuninkaat lisääntyvät.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS ● ●

Muodostetaan pitkä parijono niin, että yksi jää ilman paria ja hän on “hippa”. Hippa huutaa “viimeinen pari uunista ulos!” jolloin jonon viimeinen pari päästää käsistä irti ja he yrittävät juosta jonon ensimmäisiksi niin, ettei hippa saa heitä kiinni. Jos hippa saa toisen juoksevan parin kädestä kiinni menee hän uuden parinsa kanssa jonon ensimmäiseksi ja ilman paria jäänyt jää hipaksi.