



Loppu- ja rauhoittumisleikit

MUSEONVARTIJA ● ● ●

Valitaan yksi tai kaksi kerholaisista museonvartijoiksi. He menevät salin ulkopuolelle tai ulkona leikittäessä nurkan taakse. Muut osallistujat ovat museon patsaita, dinosauruksia tms, joiden keskuudesta valitaan yksi tai kaksi varasta.

Patsaat ja patsaita esittävät varkaat asettuvat paikoilleen itse valitsemaansa asentoon. Tämän jälkeen Museonvartijat tulevat vartijointikierrökselle ja yrittävät painaa mieleensä jokaisen patsaan paikan ja asennon.

Kierros päättyy ja museonvartijat menevät taas salin ulkopuolelle tai nurkan taakse. Tällä välin varkaat vaihtavat paikkaansa tai asentoaan. Museonvartijat tulevat takaisin ja yrittävät arvata, kuka tai ketkä ovat varkaita. Leikki jatkuu kunnes varkaat saadaan kiinni ja tämän jälkeen vaihdetaan vartijoita ja varkaita.

PEILI ● ● ●

Valitaan yksi pelaajista Peiliksi. Hän menee seisomaan muihin osallistujiin selin n. 20 m päähän ja muut leikkijät asettuvat riviin.

Leikkijöiden tarkoitus on kulkea Peilin näkemättä tämän luokse ja koskettaa tämän selkää. Peili kääntyy lyhyin väliajoin katsomaan pelaajia ja lähettää takaisin alkuun ne pelaajat, joiden näkee liikkuvan. Uudeksi peiliksi valitaan se, joka ensimmäisenä pääsee Peilin luokse.

Huom! Kiinalainen Peili -versio

SILMÄMURHAAJA ● ● ●

Osallistujat istuvat piirissä ja sulkevat silmänsä. Ohjaaja kiertää ympyrää ja piirtää yhden kerholaisen selkään rastin, jolloin tästä tulee silmämurhaaja. Sovitusta merkistä osallistujat saavat lähteä liikkeelle / tai ryhmä istuu piirissä paikallaan. Silmämurhaaja murhaa / eli kaataa uhrin katseellaan lattialle muita osallistujia vinkkaamalla silmää ja muut yrittävät arvata kuka murhaaja on.

Murhaajan kynsiin joutuneet eivät voi arvata tai paljastaa murhaajaa. Jäljelle jääneet pelaajat voivat epäillä, eli paljastaa murhaajan arvaamalla kuka hän on. Silloin pitää nostaa käsi ylös ja sanoa: "Epäilen". Jonkun toisen pitää sanoa: "Todistan". Sen jälkeen heidän pitää yhtä aikaa osoittaa epäilemänsä henkilöä. Mikäli he osoittavat samaa ja osuvat oikeaan, niin peli päättyy. Jos he osoittavat eri henkilöitä eli eri suuntaan tai ovat väärässä epäilyssä, he joutuvat pelistä pois. Silmämurhaaja pyrkii murhaamaan kaikki pois pelistä.

TOFFEE JA LIMA ●

Valitaan venyttäjä/venyttäjät. Muut leikkijät käyvät ympyrään lattialle vatsalleen makaamaan käsistä toisiaan kiinni pitäen. Venyttäjät venyttävät toffeeta nilkoista vetämällä. Jos venytyksen ansiosta joltain irtoaa molempien käsien ote, siirtyy hän auttamaan venyttäjiä. Mikäli ote irtoaa vain toisesta kädestä, otetta ei saa uusia eikä kahdella kädellä saa pitää kiinni. Leikki jatkuu kunnes toffeen kaikki liitoskohdat on avattu. Rajumpi versio on Lima, jossa otteen saa ottaa käsien lisäksi myös muualta ja myös jalkoja saa käyttää hyväksi toisiinsa kietoutuneena. Myös venyttäjä saa limassa repiä muualtakin kuin nilkoista.

VETTÄ KENGÄSSÄ ●●●

Osallistujat jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Toinen ryhmä menee hieman kauemmaksi tai kääntyy selin toiseen ryhmään, jotta ei näkisi toista ryhmää. Toisen ryhmän jäsenet valitsevat itselleen parin toisesta ryhmästä. Kun toinen ryhmä on valinnut parit, tulee toisesta ryhmästä jokainen vuorollaan heidän luo ja kysyy "pääsenkö kanssasi taivaaseen?". Jos pari on oikea, hän sanoo kysyjälle "Vettä kengässä!" Toisen tulee silloin hyppiä yhdellä jalalla pois takaisin ryhmänsä luo. Jos kysymyksen osoittaa oikealle henkilölle, vastataan "kyllä" jolloin hän saa jäädä leikistä pois, mutta hän ei saa paljastaa seuraaville tulijoille, kenen pari on. Jokainen yrittää, kunnes on löytänyt oman parinsa. Sen jälkeen vaihdetaan ryhmien tehtäviä ja leikki jatkuu.