



Palloleikit- ja pelit

HIRVEN METSÄSTYS ●●●

Peliin osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen, metsästäjiin ja hirviin. Metsästäjät ovat keskellä salia merkityllä alueella. Hirvet juoksevat salia ympäri. Mikäli metsästäjän heittämä pallo osuu hirveä muualle kuin päähän muuttuu hirvi metsästäjäksi ja osuman tehnyt metsästäjä hirveksi. Metsästäjä voi hakea palloja takaisin itselleen, mutta heittojen pitää lähteä merkityiltä alueilta.

IKUISUUSPALLO ●●●

Peli on polttopallon ja KPK:n (kaikki polttaa kaikkia) yhdistelmä. Pelialue on rajattu sisä- ja ulkoalueeseen. Alueen sisällä on KPK:n säännöt eli 1) kaikki polttaa kaikkia ja 2) suorista heitoista palaa, mutta 3) kopista palaa heittäjä ja 4) pallon kanssa ei saa liikkua. Mikäli pelaaja palaa, siirtyy tämä ulkoalueelle ulkopelaajaksi. Ulkopelaaja saa polttaa sisäpuolella olevia pelaajia ja liikkua kuten polttopallossakin. Ulkopuolisen pelaajan tavoitteena on polttaa oma polttajansa sisäpuolelta, jotta pääsisi takaisin sisäpelaajaksi.

Ulkopelaajiin muodostuu tiimejä, jotka yrittävät polttaa samaa sisäpelaajaa päästäkseen takaisin sisäpeliin. Mikäli ulkopelaajan polttaja on myös ulkopelaaja, tulee tämän tehdä ensin polttajansa kanssa yhteistyötä, jotta saa polttajansa sisälle ja sen jälkeen alkaa polttaa polttajaansa. Sisäpelaajat voivat ottaa ulkopelaajilta kopin, jolloin kukaan ei pala, tai sisäpelaajat voivat ottaa pompun kautta tulleen heiton kiinni, jolloin molemmissa tapauksissa peli jatkuu sisäpelaajien kesken.

Peli saattaa loppua siihen, että sisäpelaajia on vain yksi jäljellä ja tämä ottaa kopin / pompun kautta kopin itselleen.

KUJAJUOKSU ●●●

Leikissä on aluksi kaksi polttajaa ja muut ovat juoksijoita. Leikkialueelle rakennetaan ns. tulikuja. Heittäjät ovat asettuneet salin sivuille, tulikujan molemmille reunoille ja yrittävät heittää tai potkaista pallolla juoksijoita. Juoksijoiden tavoite on päästä salin toisesta päästä toiseen, ilman, että heihin osuu pallo. Mikäli heittäjän pallo osuu juoksijaa muualle kuin

päähän, tämä jää kiinni ja muuttuu myös heittäjäksi. Peli jatkuu kunnes kaikki ovat heittäjiä.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ ●●●

Pelialue on suorakaiteen muotoinen, joka jaetaan kahtia. Pelissä on kaksi joukkuetta ja he ovat omilla pelialueillaan. Joukkueet heittelevät toisiaan pallolla. Jos pallo osuu, joutuu poltettu vastustajajoukkueen taakse heittämään palloja. Takalinjalle voi oman joukkuelaiset heittää palloja vastustajien yli, jolloin vastustajat joutuvat kahden tulen väliin. Se joukkue, jolla säilyy pelaajia etulinjalla pisimpään on voittanut.

AGENTTI 007 ●●●

Pelialue on suorakaiteen muotoinen ja se jaetaan kahtia. Pelissä on kaksi joukkuetta ja he liikkuvat omilla pelialueillaan. Joukkueet valitsevat keskuudestaan yhden salaisen agentin 007:n.

Joukkueiden tehtävänä on polttaa toisen joukkueen jäseniä. Vain suorat heitot lasketaan, ei maan kautta tulleet. Kun pelaaja palaa, menee hän seisomaan oman alueensa takarajan taakse.

Agentin tehtävä on pelastaa oman joukkueen palaneita takaisin peliin koskettamalla heitä. Jotta agentin henkilöllisyys ei paljastuisi, voivat muutkin joukkueen jäsenet käydä hämähäiseksi pelastamassa palaneita. Jos agentti palaa, hän voi jatkaa pelastamista, mutta kukaan ei voi enää pelastaa häntä.

Leikki loppuu, kun vastapuoli arvaa oikein agentin henkilöllisyyden.

DODGE BALL (VARIAATIO) ●●●

Pelialue on suorakaiteen muotoinen ja se jaetaan kolmeen osaan. Pelissä on kaksi joukkuetta ja he ovat omilla pelialueillaan, keskelle jää ns. pallon hakualue.

Peli alkaa niin, että pallo/pallot on asetettu keskelle pallon hakualueelle ja pelaajat ovat oman alueensa takarajalla. Nopein saa pallon/pallot itselleen. Joukkueiden tehtävänä on polttaa toisen joukkueen jäseniä. Heittojen pitää lähteä aina omalta pelialueelta. Vain suorat heitot lasketaan, ei maan kautta tulleet.

Kun pelaaja palaa, siirtyy hän sivuun pelistä. Saamalla kopin, pallon heittänyt palaa. Pallolla saa suojata vartaloaan. Kumpikin joukkue saa käyttää omalla puolellaan olevia palloja sekä hakea palloja pallon hakualueelta. Pallon hakualueellekin voi vastustaja polttaa pelaajan. Peliin voi ottaa KPK-säännön (kaikki polttaa kaikkia), jolloin peliin pääsee mukaan aina kun oma polttaja palaa. Näin pelistä tulee taktisempaa ja pelaajat alkavat pelata enemmän joukkueena.

Mitä useampi pallo on pelissä, sitä enemmän on liikettä!

KEILAFUDIS ●●●

Jaetaan ryhmä 3-5 joukkueeseen riippuen ryhmän koosta ja keilojen lukumäärästä. Esim. 2-4 pelaajaa per joukkue ja jokaisella joukkueella on kaksi keilaa. Keilat kannattaa sijoittaa noin kahden metrin päähän toisistaan, niin että yhden joukkueen keilat ovat lähekkäin. Ryhmän koosta riippuen 2-3 pehmeää palloa sopivat peliin.

Joukkueen tehtävänä on puolustaa omia keiloja jaloilla ja vartalolla sekä hyökätä ja yrittää kaataa pallolla vastustajajoukkueiden keiloja. Keilojen ympärille voi laittaa vanteet ettei keiloja voi suojata niin läheltä.

Jos puolustaja kaataa keilan ei sitä saa enää nostaa. Kun joukkueen molemmat keilat ovat kaatuneet on joukkue tippunut pelistä pois ja muut jatkavat kunnes kaikilta ovat molemmat keilat kaatuneet.

KOPPIPALLO ●●●

Pelialue on suorakaiteen muotoinen ja pelissä on kaksi joukkuetta. Pelialueen päissä on merkityt maaliviivat / maalialueet. Pelin idea on palloa tai hernepussia heittämällä saada omalle joukkueelle maaleja. Pallo kädessä ei saa liikkua, vaan se pitää aina heittää joukkueoverille. Maali syntyy siten, että oman joukkueen jäsen saa kopin maaliviivan takana. Palloa ei saa ottaa pois vastajoukkuelaisen kädestä, mutta heiton saa katkaista. Jos pallo putoaa maahan heittojen välissä, se menee vastajoukkueelle.

HYLLYPALLO ●●●

Pelissä kaikki pelaa kaikkia vastaan. Kun pallo osuu suoraan pelaajaan, tämä joutuu ulos pelistä (hyllylle). Palaneen pelaajan täytyy muistaa kuka hänet poltti. Palanut pelaaja pääsee takaisin peliin, kun se pelaaja palaa joka hänet on polttanut. Jos pelaaja saa suoraan heitosta kopin, pallon heittänyt pelaaja palaa ja joutuu pois pelistä. Jos pelaaja yrittää ottaa kopin ja osuu palloon, mutta ei saa palloa kiinni, hän palaa.

Pallo kädessä ei saa liikkua tai voidaan sopia esim. kolmen askeleen sääntö, jolloin pallon kanssa saa ottaa kolme askelta ja sitten heittää. Ohjaaja voi myös huutaa kaikki mukaan peliin tai hyllyn tyhjäksi, mikäli jotkut pelaajat joutuvat odottamaan sivussa pitkään.

Samaa peliä voi pelata myös joukkueissa, jolloin joukkueiden on tehtävä yhteistyötä polttaakseen toisen joukkueen pelaajat. Muutoin pelissä on samat säännöt. Kerholaisten taitotasosta riippuen kannattaa miettiä, pitääkö joukkueiden syötellä myös keskenään maan kautta vai sallitaanko suorat heitot joukkueovereille.

KUNINGASPALLO ●●●

Leikissä on kaksi joukkuetta, jotka menevät salin eri päihin. Keskellä on kuningaspallo esim. iso jumppapallo ja molempien joukkueiden takarajan tuntumaan maaliviiva, jonne kuningaspallo pitää saada. Joukkueilla on paljon pikkupalloja

Joukkueet heittävät omilla pikkupalloillaan kuningaspalloa ja pyrkivät saamaan sen vastustajan maaliviivan taakse. Kun kuningaspallo on maaliviivan takana, siitä tulee sen sinne saaneelle joukkueelle piste. Peli voi jatkua, kunnes saavutetaan esim. viisi pistettä.

LENTOPALLOPOLTTOPALLO ●●●

Rajataan alue ja yksi jää ulkopuolelle polttajaksi. Pelissä käytetään pehmopalloa. Polttaja yrittää polttaa pelaajia heittämällä palloa. Myös maan kautta osumisesta palaa ja sisäpelaajat voivat polttaa myös toisiaan. Pähän osumisesta ei pala.

Sisäpelaajat saavat lyödä palloa kädet yhdessä (esim. sormet ristissä) lentopallon hihalyönnillä tai nyrkkeilemällä. Polttajan kannattaa hyödyntää sisäpelaajia niin, että hekin osallistuvat polttamiseen, esim. heittämällä korkeita ja helppoja heittoja, jotta sisäpelaaja pääse lyömään palloa ja polttamaan muita sisäpelaajia. Vaikeutta peliin saa niin, että sisäpelaajan täytyy osua palloon vain kyynärpästä alaspäin.

“MINÄ SUOJELEN SINUA” ●●●

Rajataan leikkiin sopiva isohko pyöreä alue kuten polttopallossa. Kaikki ottavat itselleen parin. Pelissä on 1-2 pehmeää palloa, joilla poltetaan. Yksi pareista menee ringin sisälle ja loput seisovat ringillä. Ringin sisällä olevasta parista toinen on suojelija ja toinen on poltettava. Suojelijan tehtävä on toimia muurina ja pallojen torjuna ja estettävä poltettavan palaminen. Poltettava saa myös itse väistellä palloja kuten polttopallossa. Ringillä olevat puolestaan pyrkivät tekemään yhteistyötä ja polttamaan poltettavan. Kaikista osumista palaa, mutta pähän osumia ei lasketa. Kun poltettava saadaan poltettua, polttanut pari siirtyy ringin sisälle ja sisällä ollut pari siirtyy polttamaan ulkopuolelle. Ohjaajan on pidettävä kuitenkin huoli, että kaikki pääsevät ringin sisään ja olla kummassakin roolissa ringin sisällä.

PALLONADE ●●●

Leikkijät menevät piiriin keskiympyrään. Ohjaaja heittää pallon ilmaan ja huutaa jonkun leikkijän nimen. Tästä leikkijästä tulee Nade, joka yrittää saada mahdollisimman pian pallon haltuunsa. Samaan aikaan muut leikkijät juoksevat mahdollisimman kauas pallosta. Kun Nade saa pallon haltuunsa huutaa hän SEIS, jolloin kaikkien muiden tulee pysähtyä.

Paikaltaan Naden tulee heittää muita pallolla. Voi myös sopia, että esim. kolme askelta on sallittu. Mikäli pallo osuu toiseen pelaajaan, tulee hänestä seuraava Nade ja peli alkaa keskiympyrästä alusta. Mikäli nade ei osu keneenkään liikkumiskielto loppuu ja leikkijät ryntäävät jälleen mahdollisimman kauas pallosta. Kun Nade on juossut oman heittonsa kiinni ja huutaa SEIS, on kaikkien jälleen pysähdyttävä. Mikäli Nade ei osu keneenkään kolmen heiton aikana, palataan keskiympyrään ja Nade heittää pallon ilmaan ja huutaa jonkun leikkijän nimen josta tulee seuraava Nade.

Voidaan myös leikkiä jatkuvana, jolloin välillä ei käydä keskiympyrässä vaan peli jatkuu aina sieltä missä pallo on. Leikissä voidaan käyttää myös kahta Nadea.

POLTTOPALLO ●●●

Rajataan leikkiin sopiva alue ja valitaan polttaja/polttajat. Leikkijät asettuvat alueen sisälle ja polttajat ulkopuolelle.

Pelin tarkoituksena on pallolla osumalla tehdä leikkijöistä polttajia eli leikki loppuu, kun kaikista leikkijöistä on tullut polttajia ja he ovat siirtyneet alueen ulkopuolelle.

Leikissä on hyvä sopia mm. mistä kehon alueista palaa ja mistä ei, onko pallon tultava suoraan ilmasta vai polttaako maan kautta tullut pallo, saako suolata eli voiko leikkijä pukata pallon toisen päälle polttaen hänet jne.

Leikkiä voi varioida mm. heittäminen sijaan potkimalla pehmeää palloa tai siten että polttaja pääsee takaisin poltettavaksi kun saa jonkun poltettua (yksi/kaksi polttajaa kerrallaan). Polttopalloa voi myös pelata useammalla kuin yhdellä pallolla kerrallaan tai palloina voi olla jättijumppapallot.

TAIVASPALLO ●●●

Pelikentäksi soveltuu koko sali. Pelissä on kaksi joukkuetta, esim. siniset ja punaiset ja kummallekin joukkueelle on oman väriset pallot ja pelaajille jaetaan pelinauhat. Salin päätyihin laitetaan penkit, jotka ovat vankiloita.

Pelin tarkoituksena on polttaa vastustajan pelaajia pallolla. Pompun kautta saatuja osumia ei lasketa. Kun pelaaja on poltettu, ottaa polttanut pelaaja tältä nauhan itselleen sitoen sen ranteeseensa. Palanut ja nauhaton pelaaja menee vankilaan.

Vankilasta voidaan pelastaa vain jos saadaan poltettua pelaaja, jolla on hallussa polttajajoukkueen nauha tai nauhoja. Poltettu pelaaja menee omaan vankilaansa ja saatu nauha / saadut nauhat viedään omille pelaajille vankilaan jolloin nämä vapautuvat. Pallo kädessä ei saa liikkua, paitsi jos pelaaja on joukkueensa viimeinen kentällä oleva pelaaja. Pelaajaa joka luovuttaa tai laittaa nauhoja käteensä ei voi polttaa. Joukkue joka ensin saa kaikki vastustajan pelaajat vankilaan voittaa.