



Rakentamista vaativat leikit

GLADIAATTORI ● ● ● ●

Rakennetaan rata, joka alkaa salin toisesta päästä ja kiemurtelee toiseen päähän. Radalla täytyy olla esteitä ja suoja. Vain mielikuvitus on rajana rakentamisessa. Yksi osallistuja lähtee radan alusta ja yrittää päästä radan loppuun ja saada maalista nostettua jonkin etukäteen sovitun merkin esim. pallon. Muut leikkijät yrittävät pommittaa radalla olevaa gladiaattoria pehmeillä palloilla. Jos gladiaattoriin osuu pallo hänen suorituksensa keskeytyy, jos hän saa nostettu sovitun merkin, hän voittaa.

GORILLAHIPPA ● ● ● ●

Asetetaan sali täyteen erilaisia välineitä joita pitkin pystyy kulkemaan ja temppuilemaan. Osallistujat temppuilevat karkuun hippaa välineistä muodostettua reitistöä pitkin kulkien.

Variaatio 1. Jos osallistua koskettaa vahingossa maata, hänen pitää seisahtua paikoilleen, nostaa käsi ylös ja laskea ääneen kymmeneen. Tänä aikana hippa voi ottaa yrittää ottaa laskijaa kiinni. Hipalle voi olla sama sääntö. Hippa vaihtuu kun hippa saa toisen osallistujan kiinni.

Variaatio 2. Valitaan hippa ja pelastaja. Jos osallistuja vahingossa koskettaa maahan hän joutuu sivuun. Jonoon mennään siinä järjestyksessä kun hippa on saanut kiinni eli ensimmäinen kiinni jäänyt on ensimmäisenä jonossa. Takaisin leikkiin pääsee, kun pelastaja on kiertänyt radan kerran ympäri ja tämän jälkeen hän voi pelastaa jonon kaksi ensimmäistä. Pelastajaa ei saa ottaa kiinni mutta jos pelastaja koskettaa maahan, pelastaja vaihtuu eli pelastaja vie liivin jonossa ensimmäisenä olevalle ja menee itse jonon viimeiseksi.

Variaatio 3. Hippa ei vaihdu ja kaikki osallistujat ovat pelastajia. K osallistuja on hakenut jostain tietystä ja sovitusta paikasta pelastusluvan, hän voi käydä pelastamassa jonon ensimmäisen takaisin mukaan peliin.

Variaatio 4. Käänteisessä gorillahipassa välineisiin ei saa koske vaan niiden yli tulee hyppiä.

KAUPUNKISOTA

Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmat joukkueet rakentavat oman kaupungin eli erilaisia suojia omalle puolelleen salia.

Tavoitteena on saada ryöstettyä vastakkaisen joukkueen Timantti omalle puolelleen tai ohjaajalle, jolloin timantin varastanut joukkue saa pisteen.

Timantti, jota vastakkainen joukkue yrittää varastaa, laitetaan omaan kaupunkiin näkyvälle paikalle. Timanttia voi suojella heittämällä vastakkaisen joukkueen pelaajia palloilla.

Jos pelaajaan osuu pallo hänen täytyy hänen tehdä jokin näistä sovitusta asioista:

1. Käydä koskettamassa oman kaupungin päätyseinää
2. Hyppiä esim. viisi kyykkyhyppyä oman kaupungin puolella olevassa vanteessa.
3. Mennä vankilaan ja oman joukkueen pelaajat voivat pelastaa koskettamalla

Variaatio 2. Samoilla säännöillä kuin yllä oleva peli mutta joukkueesta valitaan ryöstäjät ja pommittajat. Ryöstäjän tehtävänä on saada vastakkaisen joukkueen timantti omalle puolelle. Pommittajan tehtävä on suojata ryöstäjiä ja oman puolen timanttia.

HUOM! Tämä variaatio kaupunkisodasta on vaativampi kuin edellinen..

KIINAN KEISARI

Ryhmä jaetaan 3 - 4 joukkueeseen ja valitaan 1 - 2 lohikäärmettä. Joukkueille merkitään kotipesät salin päätyyn. Vastakkaiseen päätyyn viedään erilaisia aarteita esim. palloja ja hernepusseja. Salin keskelle rajataan alue laidasta laitaan ja siellä on 1 - 2 lohikäärmettä.

Joukkueiden tavoitteena on päästä vastakkaiseen päätyyn ilman että lohikäärmeet koskettavat. Juoksijat liikkuvat yksitellen. Lohikäärmeet yrittävät estää juoksijoiden pääsyn aarteiden luokse salin toiseen päätyyn. Jos lohikäärme koskettaa ennen kuin juoksija on päässyt aarteiden luokse, joutuu palaamaan kotipesään ja jonosta seuraava saa lähteä juoksemaan. Jos juoksija ehtii aarteiden luokse, käsi nousee merkiksi jonossa seuraavana olevalle. Silloin jonossa seuraava saa lähteä juoksemaan.

Jos osallistujalla on aarre kädessä silloin kun lohikäärme koskettaa, aarre tulee palauttaa takaisin päätyyn ja juosta takaisin kotipesään ja seuraava jonosta saa lähteä.

Tärkeintä on että lohikäärmeitä on vähemmän kuin joukkueita.

Aarteiden kuljettamiseen voi lisätä sääntöjä esim. hernepusi pään päällä, pikku pallot jalkojen välissä ja koripallot pomputtaen jne.

KIKABO / PII

Kikabo on piiloleikki. Etsijän eli Kikabon täytyy pysytellä koko ajan keskiympyrään asetetulla patjalla.

Peli alkaa kun etsijä huutaa "Kikabo" ja alkaa laskea kymmenestä alaspäin nollaan asti. Laskemisen aikana muut käyvät koskettamassa Kikabon patjaa ja ryntäävät piiloon keskiympyrän ympärille asetettuihin piiloihin. Laskettuaan Kikabo alkaa etsiä muita

patjallaan pysytellen. Nähtyään jonkun osallistujan Kikabo huutaa löydetyn nimen, jolloin löydetty siirtyy sivummalle esim. puolapuihin temppuilemaan.

Jos Kikabo ei näe ketään, hän huutaa Kikabo! ja alkaa laskea yhdeksästä alas päin. Silloin piilossa olijoiden täytyy tulla koskemaan Kikabon patjaa ja ehtiä takaisin piiloon. Leikkiä jatketaan niin kauan kunnes kaikki osallistujat on löydetty.

Kiinnijääneitä voi pelastaa koskettamalla keskellä olevaa patjaa ilman, että Kikabo huomaa. Tällöin jo kiinnijääneet pelastuvat ja peli alkaa alusta.

Peli voi alkaa alusta myös jos Kikabo ei löydä ketään ja huutaa Kikabo. Tällöinkin kaikki pelastuvat ja peli alkaa alusta.

Huom! Pelastukseen voi olla joskus tarpeellista lisätä sääntö, että pelastaa saa vasta ohjaajan luvalla tai kun kolme on jäänyt kiinni.

KIMBLE ●●●●●

Tavoitteena on tehdä erilaisia laji/ taito pisteitä esim. koripallon heitto koriin, sählypallon laukaus maaliin, tarkkuusheittoa hernepusseilla tai keilausta takaperin jalkojen välistä ja samalla pelata Kimbleä.

Keskelle salia rakennetaan Kimble-pelilauta. esim. hulahula-vanteista. Kun osallistuja tekee maalin, korin tai kaataa keilan, hän saa siirtää oman joukkueen pelinappulaa esim. hernepussi eteenpäin hulavanteelta seuraavalle.

Kun kierros pelilaudalla tehty, se joukkue joka kiertää vauhdikkaimmin pelilaudan voittaa sen lajin.

Joukkueita pitää olla enintään yhtä paljon kuin lajipisteitä tai vähemmän, niin että jokainen joukkue pääsee suorittamaan lajia. Joukkueesta yksi suorittaa kerrallaan lajipistettä ja muu joukkue voi jonottaa tai osallistuu hakemalla pallon aina seuraavalle jonossa.

NUKKUVA INTIAANI ●●●●

Rakennetaan välineistä suojia joiden taakse voi piiloutua. Toisessa päässä salia on lähtöpaikka ja toisessa päässä nukkuva intiaani. Intiaani laskee rauhallisesti kolmeen jonka jälkeen hän avaa silmät. Tuona aikana leikkijät yrittävät piilosten avulla päästä nukkuvan intiaanin selän taakse hakemaan palloa ja yrittävät viedä pallon lähtöpaikkaan.

Jos intiaani näkee jonkun leikkijöistä, hän sanoo leikkijän nimen ja tämä joutuu aloittamaan etenemisen alusta. Jos leikkijällä on pallo, kun hänet nähdään, se viedään takaisin intiaanin taakse ja tämän jälkeen hän aloittaa etenemisen lähtöpaikasta.

TULLIVIRKAILIJAT JA SALAKULJETTAJAT ●●●

Liikuntatilan kolmeen reunaan rakennetaan esteitä tasaisin välein niin, että "salakuljettajat" pääsevät niiden taakse piiloon. Yksi lyhyt pääty jää ilman esteitä ja siellä on salakuljettajien turva (ns. kotipesä).

Jaetaan ryhmä kahteen osaan, jotka muodostavat 1. Tullivirkailijat ja 2. Salakuljettajat. Tullivirkailijat yrittävät polttaa Salakuljettajia pehmopalloilla rajatun alueen sisäpuolelta (esim. sulkapallokentän rajojen sisäpuolelta). Tullivirkailijat saavat hakea pehmopalloja rajojen ulkopuolelta, mutta heitto tapahtuu aina heittoalueelta. Salakuljettajat yrittävät etsiä piilotettuja aarteita (hernepussit, sählypallot) esteiden takaa ja samalla väistellä palloja. Salakuljettajan tarkoitus on viedä löytämänsä aarre yksitellen kotipesään. Tullivirkailijan heittämän pallon tulee osua suoraan Salakuljettajaan, jolloin hän palaa ja nostaa kädet ylös palamisen merkiksi. Jos salakuljettajalla on aarre kädessä ja heitetty pallo osuu häneen, tulee aarre antaa Tullivirkailijalle.

Aarteita piilotetaan pariton määrä jolloin eniten aarteita kerännyt joukkue voittaa. Kun kierros on pelattu, vaihdetaan rooleja eli jos pallo osuu ja salakuljettajalla on aarre, niin aarre luovutetaan tullivirkailijoille ja salakuljettaja nostaa kädet ylös ja kulkee radan loppuun. Jos salakuljettajalla ei ole aarretta hän nostaa kädet ylös ja kulkee radan loppuun. Päästessään kotipesään hän aloittaa uuden kierroksen.

Peli loppuu siihen kun aarteet on löydetty. Aarteita on piilotettu pariton määrä ja toisella joukkueella on enemmän aarteita kun toisella.