



Ulkoleikit

TERVAPATA ●●●

Maahan piirretään suuri ympyrä ja yksi leikkijöistä valitaan kiertäjäksi. Muut asettuvat ympyrän ympärille kasvot keskustaan päin ja piirtävät itselleen pienen ympyrän pesäksi. Kiertäjä kulkee ympyrää pesässä olevien takana kädessään jokin pieni esine esim. kivi tai keppi. Hän yrittää pudottaa esineen jonkun pesään tämän huomaamatta ja jatkaa sen jälkeen matkaa koko kierroksen vallatakseen itselleen pesän, johon juuri pudotti esineen. Se jonka pesään esine on pudotettu, poimii esineen ja lähtee juoksemaan ympyrää vastakkaiseen suuntaan kiertäjän kanssa. Pesän valloittaa se joka siihen ensimmäiseksi ehtii ja toinen jatkaa kiertäjänä.

Ympyrän keskellä on tervapata. Siihen joutuu, jos kurkistaa selän taakse ennen kuin kiertäjä on mennyt ohi tai jos ei huomaa pudotettua esinettä ja kiertäjä ehtii kiertää kierroksen ja palata pesälle ennen kuin toinen on ehtinyt lähteä liikkeelle. Tervapadasta pääsee pois, kun seuraava joutuu sinne tai kiertäjä on vaihtunut kolme kertaa.

KEINUPALLO/KEINUPOLTITIS ●●●

Valitaan etupolttaja ja takapolttaja, loput eli poltettavat keinuvat keinussa. Etupolttaja seisoo pelaajien edessä viivalla noin 5m päässä ja takapolttaja seisoo keinujen takana. Polttajat yrittävät polttaa pelaajia heittämällä heitä pallolla ja näin päästä itse takaisin penkille. Heiton saa suorittaa siitä mistä pallon saa kiinni tai siirtyä heittoviivalle. Etupolttajan päästessä keinumaan, takapolttajasta tulee etupolttaja ja poltetusta takapolttaja. Pelaaja palaa polven yläpuolelle osuneesta heitosta (ei päästä) sekä kopista tai kahdesta "puolarista" eli yhdellä pompulla kiinni otetuista kopeista. Takapolttaja palauttaa pallon etupolttajalle tai yrittää polttaa keinujia heittämällä pallon keinujen vaakapuun yli. Pelaajat yrittävät potkaista heitetyn pallon mahdollisimman kauaksi. Pelissä on mahdollista kerätä "armiksia/elämiä", jos niin sovitaan. Eli sinä aikana kun polttaja hakee palloa, keinujat voivat käydä sovitulla merkillä ja ansaita itselleen elämän, jolloin hän ei joudukaan seuraavasta palosta polttajaksi. Pelaaja kuitenkin palaa, jos ei ehdi penkille ennen kuin polttaja on palannut viivalle ja huutanut "Irti!".

KIRKONROTTA

Sovitaan leikkialueen rajat. Valitaan leikkijöistä etsijä, joka asettuu sovittuun huuto paikkaan.

Etsijä laskee esim. 20:een, jonka aikana muut leikkijät eli piiloutujat juoksevat piiloihin.

Etsijä lähtee etsimään piilossa olevia pelaajia ja jonkun nähtyään, juoksee takaisin huuto paikalle ja huutaa tämän nimen esim: "Mikko-rottä nähty!" Tällöin löydetty piiloutuja tulee huuto-alueelle odottelemaan muiden löytymistä tai pelastamista. Jos piiloutuja ehtii huuto paikalle ennen etsijää, hän huutaa: "Oma rottä!" ja on näin turvassa eikä jää etsijäksi seuraavalla kierroksella. Jos huuto-alueella on muita löydettyjä, huutaja voi pelastaa myös nämä huutamalla: "Kaikki pelastettu!", jolloin kukaan huuto-alueella olijosta ei jää etsijäksi seuraavalla kierroksella. Pelastetut jäävät odottelemaan huuto-alueelle, kunnes kaikki on löydetty.

Peli loppuu, kun kaikki piiloutujat on löydetty. Seuraava etsijä on edellisen kierroksen ensimmäisenä löydetty. Jos hänet on kuitenkin edellisellä kierroksella pelastettu, seuraava etsijä on se joka järjestyksessä seuraavana on vuorossa (jota ei ole pelastettu). Jos kaikki on pelastettu, sama etsijä jatkaa vielä seuraavalla kierroksella ja sen jälkeen etsijää vaihdetaan.

PENKKIPEHVIS

Poltettavat istuvat esim. penkillä, etupolttaja seisoo pelaajien edessä viivalla noin 5 m päässä. Leikissä voi olla myös takapolttaja pelaajien takana. Polttajat yrittävät polttaa pelaajia heittämällä heitä pallolla ja näin päästä itse takaisin penkille. Heiton saa suorittaa siitä mistä pallon saa kiinni tai siirtyä viivalle. Etupolttajan päästessä penkille takapolttajasta tulee etupolttaja ja poltetusta takapolttaja. Pelaaja palaa polven yläpuolelle osuneesta heitosta (ei päästä) sekä kopista tai kahdesta puolarista eli yhdellä pompulla kiinni otetuista kopeista. Takapolttaja palauttaa pallon etupolttajalle tai yrittää polttaa keinoja heittämällä pallon keinujen vaakapuun yli.

Pelaajat yrittävät potkaista heitetyn pallon mahdollisimman kauaksi. Pelissä on mahdollista kerätä armiksia/elämiä, jos niin sovitaan. Eli sinä aikana kun polttaja hakee palloa, keinujat voivat käydä sovitulla merkillä ja ansaita itselleen elämän, jolloin hän ei joudukaan seuraavasta palosta polttajaksi. Pelaaja kuitenkin palaa, jos ei ehdi penkille ennen kuin polttaja on palannut viivalle ja huutanut "Irti!".

Penkkipehvistä voi pelata monilla eri säännöillä, joten on tärkeää sopia yhteiset säännöt kaikkien osallistujien kesken ennen kuin peli aloitetaan. Leikkiä voi leikkiä myös keinoissa.

VÄÄRINPÄIN PIILO/YKSPIILO/SILLIT SUOLASSA

Pelissä yksi menee piiloon ja muut alkavat etsiä. Tarkoituksena ei ole paljastaa piiloo, vaan pyrkiä piiloutumaan itse samaan piiloon, josta ensimmäisen piiloutujan löydät - pyrkien samalla olemaan paljastamatta piiloo muille etsijöille. Tavoitteena on saada lopulta yhtä vaille kaikki sinne samaan piiloon. Viimeisenä etsivästä tulee uusi piiloutuja.

KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

Tarvikkeiksi tarvitaan lauta + 10 tikkua/keppiä + kivi/tiili/pesismaila/tai vastaava paksu keppi.

Asetetaan lauta pesismailan päälle poikittain ja maata vasten olevaan päähän kepit laudalle.

Pelin kulku: Valitaan etsijä, joka polkaisee lautaa niin että kepit lentävät ilmaan. Etsijä etsii kepit ja asettelee takaisin laudalle ja kun on valmista, huutaa "10 tikkua laudalla". Muut juoksevat sillä aikaa piiloon. Etsijä lähtee etsimään piilossa olevia pelaajia ja yhden nähtyään, juoksee laudan luo, koskee jalalla lautaan ja huutaa löydetyn nimen esim: "Mikko nähty!" Tällöin löydetty piiloutuja tulee huuto-alueelle odottelemaan muiden löytymistä tai omaa pelastautumista. Jos piiloutuja ehtii huuto paikalle ennen etsijää, hän koskee jalalla lautaa ja huutaa: "Omat" ja on näin turvassa eikä jää etsijäksi seuraavalla kierroksella. Jos huuto-alueella on muita löydettyjä, huutaja voi pelastaa myös nämä polkaisemalla lautaa ja huutamalla: "Kaikki pelastettu!", jolloin pelastetut pelaajat lähtevät piiloon ja etsijä kerää jälleen tikut laudalle ja huutaa "10 tikkua laudalla".

Peli loppuu, kun kaikki piiloutujat on löydetty tai kun kaikki on pelastettu kahdesti. Kun kaksi pelastamista on tehty, piilossa olijat voivat huutaa ainoastaan "omat" - eivätkä voi enää pelastaa ketään. Seuraava etsijä on edellisen kierroksen ensimmäisenä löydetty.

Huom!

Purkkis Kuten 10 tikkua laudalla, mutta laudan ja tikkujen tilalla on pallo, mitä potkaistaan.