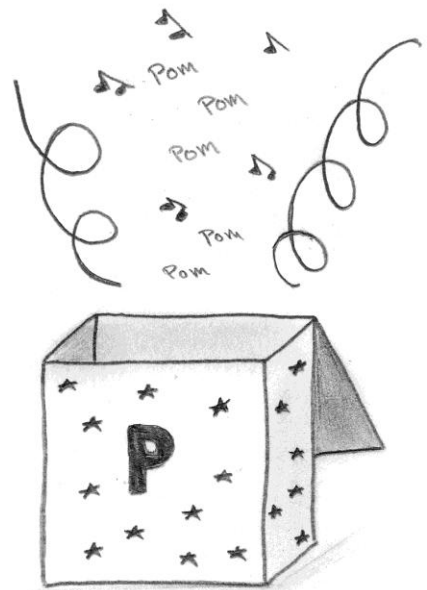
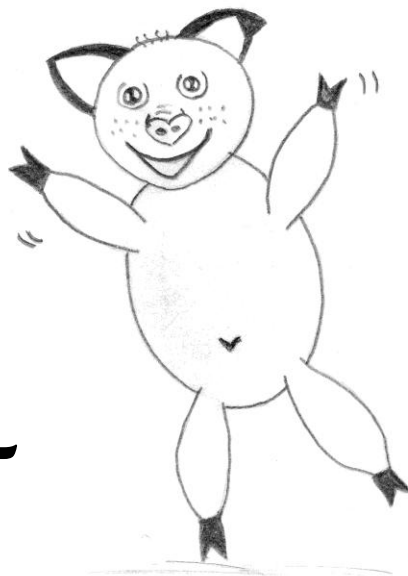
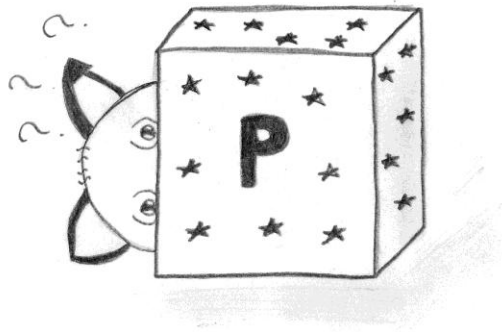
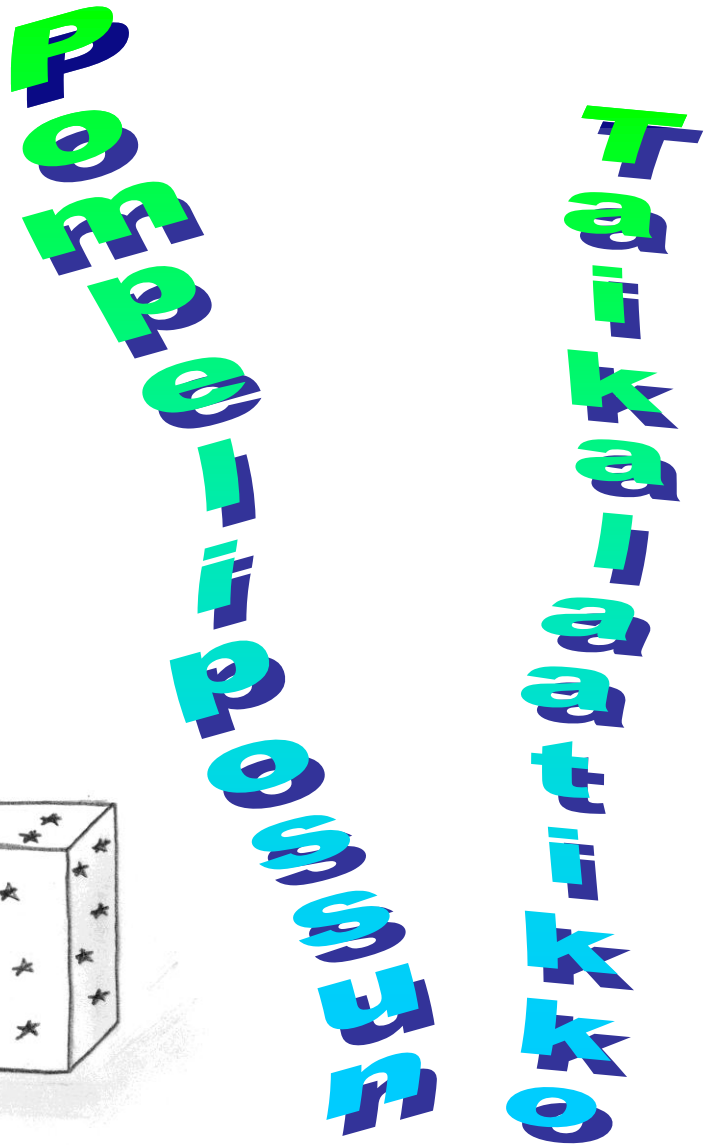




Leikit

Pompelipossun taikalaatikko – Leikit

Ha! Tiesinhän minä sen! Tiesin että jonain päivänä kurkistaisit Taikalaatikkoon. Ja hyvä niin, sillä huomaat pian, että siitä tulee olemaan sinulle suuri apu leirihäppäeninkiä suunnitellessasi, eikä se varmasti jätä pulaan iltaohjelmaa hioessasi. Avasit juuri Pompelipossun taikalaatikon – isomateriaalin isosilta isosille. Tarkemmin sanottuna sen leikkiosion. Lärpäkkeen lopussa on lueteltuna myös muut osiot.

No mutta... sinulla on varmaan vielä paljon suunniteltavaa leiriäsi varten, joten eiköhän ruveta tuumasta toimeen! Turha näiden alkulöpinöiden tavaamiseen on liiaksi aikaamme tuhlata.

Yksi juttu vain ennen kuin aloitamme: Et ole välttämättä kuullutkaan kaikista materiaalin leikeistä. Koko isosporukastanne ei välttämättä löydy ketään joka olisi edes nähnyt jotain tiettyä leikkiä leikittävän. Sinulle uudet ja ennennäkemättömät leikit kannattaa aina testata kaveriporukassa tai vaikka isosleirillä ennen riparille soveltamista.

Osa leikeistä löytyy myös netistä Pompelipediasta.

Pidemmittä löpinöitä hauskoja leikkihetkiä!

-Jussi

Sisältö

1.	NIMI- JA TUTUSTUMISLEIKIT	2
2.	RYHMÄLEIKIT	5
3.	VIESTIT	11
4.	TYTÖT, POJAT JA TYKKÄÄMINEN	12
5.	POKKANI PITÄÄ PIMPELIPOM	13
6.	VAPAAEHTOISLEIKIT	14
7.	ULKOLEIKIT	16
8.	PERINTEISET	18
9.	JOUKKUELEIKIT	20
10.	SEKALAISTA HAUSKAA	22
11.	LAULULEIKIT	23
	AAKKOSELLINEN HAKEMISTO	29

1. NIMI- JA TUTUSTUMISLEIKIT

Leirin alkupuolella hyvä leikki on sellainen, joka auttaa leiriläisiä tutustumaan toisiinsa. Leikin varjolla kehnoinkin nimipää voi oppia isonkin leiriporukan nimet parissa illassa.

Nimimuistipiiri a.k.a. Soile tykkää suklaasta a.k.a. Jari julma a.k.a. Juha Kankkunen

Hyvin tehokas nimienopetteluleikki, mutta samalla hyvin aikaa vievä, osalle porukkaa haastava ja joidenkin mielestä jopa ärsyttävä. Jokainen vuorollaan kertoo kaikkien edellisten nimet, oman nimensä ja...

Soile tykkää suklaasta: ...asian josta tykkää ja joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma nimi.

Jari julma: ...kuvaavan adjektiivin joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma nimi.

Juha Kankkunen: ...samannimisen julkkiksen nimen.

Simpeli versio: ”Olen tullut riparille ja mukanani ovat... [edellisten nimet...] ja minä olen...”

Kamat lattialla

Jokaista leikkijää pyydetään tuomaan jonkin oman tavaransa lattialle. Tavarat peitetään liinalla ja joku leikkijöistä siirtyy ensin tavaroiden luo ja valitsee niistä jonkun. Se kenen tavara se on, tulee myös keskelle. Tämän jälkeen tavaravalinut kysyy kolme kysymystä tavaravaltajalta, joihin hän vastaa. Tämän jälkeen vastaaja saa valita seuraavan esineen ja taas omistaja tulee keskelle jne.

Evoluutio a.k.a. Ameeba

Kivi-sakset-paperin säännöt hyvä kerrata leikin alussa epäselvyyksien välttämiseksi.

Ameeba: Ameeba → Heinäsirkka: ”Zirp-zirp” → Jänis: ”Fläpäti-fläpäti” → Gorilla: ”Uga-uga” → Ihminen

Srk-evoluutio: Pikkunen: ”Emmätiiä, emmätaju...” → Isonen: ”Hei, mä tiedän! Mä voin auttaa!” → Ohjaaja: *Hörppii kahvia* ”En mä tiedä. Mä oon vaan töissä täällä...” → Pappi: ”Aamen, aamen!”

Pompelipossu

Pompelipossu on naamiolla ja suurella viitalla varustettu mystinen taikuri, joka kykenee kadottamaan kenet tahansa leiriläisistä. Leikkijät kulkevat tilassa satunnaisesti, kunnes ilmoille kajahtavat taikasanat: ”POM, POM Pompelipossu, kukas sitten katosikaaaaaaan?” Tämän kuullessaan kaikki leikkijät sulkevat silmänsä ja menevät maahan sikiöasentoon. Yksi leiriläisistä katoaa mystisesti peiton alle ja muiden tehtävä on keksiä kuka puuttuu heti saatuaan luvan nousta.

Läpsy a.k.a. Läpsis

Leikkijät piirissä, yksi keskellä. Keskellä olija koittaa läpsäistä jotakuta sanomalehtirullalla ennen, kuin tämä ehtii sanoa seuraavan leikkijän nimen. Keskimäinen koittaa läpsäistä sitä, jonka nimi on viimeksi sanottu. Osuman saanut joutuu keskelle. Sanomalehtirullalla ei saa lyödä kovaa!

Istun lattialla salaisesti rakastaen

Istutaan ringissä, jossa on selkeästi yksi tyhjä paikka. Tyhjän paikan oikealta puolelta leikkijät siirtyvät yksitellen täyttäen aina viereensä syntyvän paikan. Ensimmäinen sanoo siirtyessään ”Istun”, toinen ”lattialla” (tai ”tuolilla”), kolmas ”salaisesti”, neljäs ”rakastaen” ja viides jonkun leikkijän nimen, jolloin muodostuu lause esimerkiksi ”Istun lattialla salaisesti rakastaen Kaarinaa”. Esimerkkinne tapauksessa Kaarina yrittää ponnistaa mahdollisimman nopeasti ylös ja täyttää tyhjän paikan, ennen kuin hänen vierustoverinsa ehtivät estää häntä. Leikki jatkuu siitä, mihin koko härdellin jälkeen jää uusi tyhjä paikka.

Käkkärämänty a.k.a. Kuikki-kuikki

Leikkijät istuvat piirissä. Leikki perustuu rytmiin:

Kaikki: *Käkkärä* (kädet polviin) *mänty* (kädet yhteen)

Vuorossa oleva leikkijä: [*Oma nimi*] (vasen käsi korvan korkeudelle, peukku ylhäällä), [*Jonkun leikkijän nimi*] (sama oikealla kädellä)

Se, kenen nimi on sanottu jatkaa välittömästi ilman väliin jääviä rytmejä. Pelistä putoaa, jos sekoaa rytmistä eikä pysy tahdissa. Leikkiä voidaan nopeuttaa, kun se osataan hyvin.

Ai mitä?

Esittely kuuroille korville. Vetäjä kävelee valitsemansa henkilön luo (Matti) ja esittelee itsensä: ”Hei, olen Veikko.”

Matti on menettänyt leirin ensimmäisen päivän aikana kuulonsa, joten vastaa: ”Ai mitä?”

Vetäjä toistaa hieman kovempaa: ”Hei, olen Veikko!”

Matti ei vielääkään kuule, joten vastaa taas: ”Ai mitä sanoit?”

Vetäjä toistaa vielä kolmannen kerran huutaen: ”HEI, OLEN VEIKKO!!!”

Nyt Matti kuulee ja vastaa: ”Ai, hei Veikko, olen Matti.”

Sitten Matti valitsee henkilön, jolle esittelee itsensä. Kukin kuulee nimen vasta kolmannella yrittämällä.

Ystävyysverkko

Leikkijät istuvat piirissä. Leikinjohtajalla on kädessään lankarulla. Hän kertoo nimensä ja jonkin asian itsestään ja heittää rullan jollekin - kuitenkin niin että pitää kiinni langan päästä. Seuraava kertoo taas itsestään ja jatkaa rullan kierrätystä, pitäen kiinni langasta. Näin rulla kiertää jokaisella ja keskelle syntyy pikkuhiljaa verkko. Kun rulla on käynyt jokaisella, puretaan verkko siten, että jokainen kertoo aina edellisen nimen ja asian ja sitten heittää rullan edelliselle joka jatkaa samalla tavalla kunnes verkko on saatu purettua.

Nimipallopiiri: Haaste leiriläisille: Koettakaa saada ystävyysverkko toteutumaan ilman verkkoa, eli siten että käytössä on lankarullan sijaan pallo. Tässä versiossa riittää haastetta myös ilman ylimääräisten lisätietojen muistamista nimen lisäksi. Kun kaikki ovat tarkkaavaisia ja keskittyvät omaan osuuteensa, voitte saada pallon viimeiseltä leikkijältä takaisin ensimmäiselle.

Viimeinen vessapaperirulla

Leirin vetäjä tai leirikeskuksen henkilökunnan jäsen tulee iltaohjelmaan vessapaperirullan kanssa ja kertoo, että asiasta x johtuen tämä on leirikeskuksen ainoa vessapaperirulla seuraavan y päivän ajaksi. Jokainen ottakoon siitä niin paljon kuin uskoo tarvitsevansa tänä aikana. Kun kaikilla on paperia, jokainen kertoo itsestään 1 asian/paperinpala.

Vessapaperia retkelle: Ollaan (muka) lähdössä esim. yölliselle metsäretkelle ja jokainen ottaa sen verran vessapaperia kun luulee tarvitsevansa matkan aikana. Tämä peitetarina voi olla edellistä uskottavampi.

Pelikortit: Jokaiselle leikkijälle jaetaan pakasta 1-2 pelikorttia ja heidän tehtävänä on omalla vuorollaan kertoa itsestään yhtä monta asiaa, kuin on korttien yhteenlaskettu arvo. Ässä voidaan sopia ykköseksi. Esimerkiksi jos saa käteensä kortit ♣7 ja ♥Q, kertoo pelaaja itsestään 7+12=19 asiaa (etunimi, sukunimi, ikä, sisarukset, lemmikit...). Korttipakasta voidaan ottaa pienimmät ja suurimmat kortit etukäteen pois.

Terve, kaveri!

Leikin vetäjä lähtee pomppimaan ja pysähtyy jonkun leikkijän eteen kysyen: "Terve, kaveri! Mikä on sun nimesi?" Vastaja kertoo oman nimensä pomppien samalla. Vetäjä pomppii ja sanoo: "Terve [nimi]!" Sitten tämä uusi kaveri ottaa leikin vetäjää hartioista kiinni ja lähtee pomppimaan tämän perässä. Sama jatkuu, paitsi että kaikki letkassa olijat toimivat yhtenä oliona, eli pomppivat ja sanovat kaiken yhteen ääneen uuden kaverin tullessa vastaan. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat letkassa mukana.

Terveisiä

Palloa heitellään piirissä lähettämällä terveisiä, ja terveisten lähettäminen määrää, kenelle pallo seuraavaksi heitetään: Abraham heittää pallon esimerkiksi Iisakille ja lähettää terveisiä Saarelle. Iisak heittää pallon Saarelle kertoen terveisiä Abrahamilta ja lähettämällä omat terveisensä puolestaan Ismaelille, jne.

Matkatoimisto

Isonen on matkatoimiston virkailija. Muut yrittävät järjestyksessä vuoronperään varata matkoja valitsemiinsa kohteisiin omalla nimellään puhelimesta.

Esim: "Hei, olen Eetu ja haluaisin Ruotsiin." ← FAIL ("Valitettavasti kaikki ruotsinmatkat myytiin jo..." tjsp)

"Hei, olen Petra ja haluaisin Portugaliin." ← Onnistuu!

Matkasuunnitelma: Matkavirkailijalle kerrotaan sekä lähtöpiste että matkakohde: "Hei, olen Mark ja haluaisin Manhattanilta kotiin."

Autiosaari: Leikkijöiden tehtävä on hoksata, mitä he voivat ottaa mukaan autiolle saarelle ja mitä eivät: "Hei, olen Tapani ja ottaisin autiolle saarelle mukaan tyttöni."

Adjektiivihuijaus: Jokainen kertoo nimensä ja kaksi adjektiivia jotka kuvaavat häntä mahdollisimman hyvin: "Hei, olen Kaarina ja olen kaunis ja ahkera."

Vatsalihaspiiri

Leikkijät makaavat selällään ringissä jalat kohti keskustaan. Vetäjä aloittaa leikin nousemalla istumaan ja sanomalla "Moi, olen [oma nimi]!" jonka jälkeen kaikki nousevat ylös ja sanovat "Moi [nimi]!". Sitten kaikki menevät takaisin selälleen ja seuraava nousee ja esittelee itsensä.

Nimibingo

Aluksi jaetaan bingoruudukot, jotka jokainen täyttää kierrellen ryhmässä ja kysellen toisten nimiä. Yhtä nimeä saa käyttää vain kerran. Kun ruudukot on täytetty alkaa leikinohjaaja huudella leiriläisten nimiä ja ensimmäisenä suoran saanut huutaa "BINGO!" ja voittaa.

Vihtorin nimilaput a.k.a. Lappu selässä

Kaikille jaetaan laput joihin jokainen kirjoittaa jonkun julkkiksen tai sarjakuvahahmon nimen. Laput kerätään takaisin ja kiinnitetään satunnaisessa järjestyksessä leikkijöiden selkiin. Leikkijät koittavat sitten kiertelemällä ja kyllä tai ei – kysymyksillä saada selville kenen nimi heillä lukee selässään.

Raamatun henkilöt: Leikki etenee samaan tapaan, mutta jokaisella on selässään jonkun Raamatun henkilön nimi.

Tuntematon ystävä

Kaikille jaetaan laput, joihin heillä on minuutti aikaa kirjoittaa itseään mahdollisimman hyvin kuvaavia asioita. Laput kerätään ja jaetaan uudelleen satunnaisesti. Jokainen koettaa tunnistaa oman lappunsa henkilön.

Tunteitten tori

Jaetaan kaikille kolme tunnelappua. Kaikki lähtevät sitten kiertämään ja vaihtamaan keskenään lappuja yrittäen saada itselleen mahdollisimman itseä kuvaavan kolmikön. Lopuksi istutaan alas ringiin ja käydään läpi kaikkien kolme ominaisuutta. Valmis adjektiiviluettelo tunnepeliin on toivottavasti pian saatavilla osiossa 'Pompelipossun taikalaatikko – Ekstrat'. Kysy lisää tekijöiltä.

2. RYHMÄLEIKIT

Tämän otsikon alle on koottu kaikkia tavallisimpia ripari- tai tuplaripariryhmän kokoiselle laumalle tarkoitettuja leikkejä ilman sen tarkempaa kategorisointia. Hyvä leikki auttaa leiriporukkaa ryhmäytymään ja ennen kaikkea loppuu silloin kun kaikilla on vielä kivaa.

Uttiset

Leikkijöitä tarvitaan tasamäärä. Paperilapuille kirjoitetaan seuraavia nimiä: Luttiset, Muttiset, Tuttiset, Ruttiset, Huttiset, Puttiset, Suttiset, Juttiset, Vuttiset, Kuttiset. Kutakin nimeä on aina neljä kappaletta tai leikkijöiden määrän mukaan soveltaen. Laput jaetaan leikkijöille. Leikinjohtajan käskystä leikkijät avaavat laput ja alkavat huutaa ko. sukunimeä ja koettavat saada perheensä kokoon. Kun perhe on koossa, se istuu lattialle. Lopuksi kun kaikki luulevat että ovat löytäneet perheensä, tarkistetaan onko niin.

Leikki voidaan toteuttaa myös siten, että paperilla lukee sukunimen lisäksi, mikä perheenjäsen kukin on. Sopii myös tutustumisleikiksi, jolloin perhe esittelee lopuksi itsensä muille lyhyen tutustumisen jälkeen. Voidaan käyttää isosryhmien jakamisen yhteydessä.

Eläintarha: Leiriläisille jaetaan laput, joissa on kussakin yhden eläimen nimi. Leikin alkaessa he alkavat äännellä tuon eläimen tavoin ja yrittävät etsiä kaikki oman lajinsa edustajat ja kerätä laumansa siten kokoon. Halutessaan leikkijät saavat käyttää myös elekieltä.

Kulkuvälineet: Lapuissa on eläinlajien sijaan kulkuvälineiden nimiä, esim. juna, laiva, lentokone, traktori, helikopteri, jne.

Harry Potter

Sokkoleikki, jossa joukkueiden on ensin löydettävä jäsenensä, sitten pysyteltävä yhdessä ja lopuksi suoritettava tehtävä. Tässä on käytetty Harry Potter –teemaa, mutta leikin voi toteuttaa myös muulla keksimällään teemalla.

Jokaiselta leikkijältä sidotaan ensin silmät ja annetaan sitten ennalta sovittu merkki käteen piirtämällä, esim. rasti, ympyrä, kolmio, viiva, jne. Näin jakaudutaan ryhmiin, esim. Rohkelikko, Luihuset, Korpinkynsi ja Puuskupuh. Lisäksi valitaan pari kuolonsyöjää, joiden merkki on esimerkiksi peukalosta puristaminen.

Kun jokainen on saanut jonkin merkin, voidaan aloittaa. Leikkijät vaeltavat sokkoina vapaasti tilassa ohjaajien ja isosten partioidessa valppaina ympärillä. Kun kaksi leikkijää kohtaavat, he piirtävät omat merkkinsä toistensa käteen. Jos he kuuluvat samaan tupaan, he jatkavat matkaansa yhdessä. Muutoin erotaan ja jatketaan matkaa. Kuolonsyöjän kohdatessaan ryhmä hajoaa ja sen jäsenet joutuvat etsimään toisensa uudelleen.

Kun koko joukkue on kasassa (jäsenmäärät ilmoitettu etukäteen), ryhmä suorittaa vielä tehtävän. Tehtävä voi olla esimerkiksi viisasten kiven etsiminen, joka voi olla esim. tilaan piilotettu limukori. Tehtävän suoritettuaan ryhmä on turvassa ja peli päättyy.

HIK-murhaaja a.k.a. Spruit

Sokkoleikki, jossa kaikki leikkijät liikkuvat tilassa silmät sidottuina. Kun kohdataan vastaantulija, kätellään, ja sanotaan ”Hik!” Muutoin ei saa äännellä tai puhua. Etukäteen on valittu murhaaja, joka ei sano kätellessään mitään. Kun siis kätellessään ei saa vastausta, tietää tulleen murhatuksi ja muuttuu samalla itsekin murhaajaksi. Leikki loppuu kun koko porukka on hiljentynyt. Isot ja ohjukset vartioivat, ettei kukaan kävele seinille tai kolhi itseään.

Burt: Tässä versiossa ei tarvitse sitoa leikkijöiden silmiä. Yksi leikkijöistä on Burt, mutta muut eivät tiedä kuka. Leikkijät liikkuvat tilassa ja kyselevät toisiltaan ”Oletko Burt?” Jos ei ole Burt vastataan ”En.” Burt ei vastaa kysyttäessä mitään. Jatketaan, kunnes kaikki ovat hiljaa. Sopii viimeiseksi leikiksi hiljentämään ihmiset hartauteen.

Lentävä matto

Leikkijät asettuvat matolle seisomaan, niin ettei kukaan koske lattiaan. Leikin vetäjä voi kertoa pohjustustarinaa tyyliin: ”Olette nyt lentävällä matolla. Olette jo nousseet korkeuksiin... (vapaata kerrontaa, improvisaatio kunniaan...)”

Yhtäkkiä alatte kuitenkin menettää korkeutta. Huomaatte maton olevan VÄÄRIN PÄIN. Tehtävänänne on kääntää matto ilman, että kukaan tippuu kyydistä.” Jos joku siis osuu maahan, aloitetaan alusta. Jos matto on pieni suhteessa ryhmäkokoon, voidaan porukka jakaa kahtia ja ottaa vaikka ryhmien kesken aikaa nopeimmasta suorituksesta.

Jäälautta

Sanomalehdistä tehdään suuri jäälautta jolle leiriläiset menevät. Vetäjät repivät lautasta palasia ja leikkijät yrittävät pysyä lautalla. Jos koskee maahan, tippuu hyiseen mereen ja samalla leikistä. Lopussa lautalla on tiivis tunnelma.

Leiri kopissa

Koko leiri yrittää Paulin kieltoääntöä uhmaten ahtautua samaan tilaan. Valitaan mahdollisimman pieni tila johon kaikki voivat edes teoriassa mahtua, esim. pikkukeittiö tai vessa.

Lankaleikki

Lattialle tiputetaan langanpätkiä, joita leikkijöiden täytyy kerätä ja solmia yhteen pitkäksi naruksi. Kerätessään leikkijät ovat käsikynkässä ja pareittain. Näin he voivat käyttää kumpikin vain yhtä kättä. Tavoitteena on saada mahdollisimman paljon solmuja. Eniten solmuja tehnyt pari voittaa.

Lähestymisleikki

Tässä ryhmäytävässä harjoitteessa on neljä vaihetta: Etävaihe, kokoontumisvaihe, lähestymisvaihe ja loppuvaihe. Ensimmäisessä vaiheessa kaikki menevät mahdollisimman kauaksi toisistaan poistumatta tilasta tai sovitusta alueesta ja välttävät katsekontaktia muihin. Toisessa vaiheessa kokoonnutaan yhteen niin, että kaikki mahtuvat levittämään kätensä ja pyörimään ympäri koskematta ketään. Kolmannessa vaiheessa mennään niin tiiviiksi nipuksi kuin pystytään koskematta kehenkään. Viimeisessä vaiheessa mennään niin tiiviiksi nipuksi kuin pystytään. Osien välillä kannattaa pitää minuutin, parin tauot vaikutuksen tehostumiseksi.

Tuhatpaikkainen sohva

Aluksi asetetaan tiheään piiriin siten, että kaikilla on sama kylki keskustaan päin. Sitten otetaan ensimmäistä, toista, kolmatta tai neljättä edessä olijaa vyötäisiltä kiinni ja laskeudutaan yhtä aikaa hitaasti istumaan takanaolijan polville.

Solmu

Suomalainen: Käydään piiriin käsi kädessä ja keräännytään yhteen solmuksi menemällä esimerkiksi toisten yli ja toisten ali. Etukäteen valitut ratkojat koettavat selvittää solmun takaisin piiriksi.

Ruotsalainen: Laitetaan silmät kiinni ja kädet suoraan eteen, minkä jälkeen keräännytään sumpuksi ja otetaan satunnaisesta kädestä kiinni. Solmu selvitetään joko yhdessä tai selvittäjän avustuksella.

Norjalainen: Keräännytään sumpuksi, nostetaan kädet ylös ja otetaan satunnaisesta (ei kaikkein lähimmästä) kädestä kiinni (silmät kiinni tai auki). Selvitetään kuten ruotsalainen solmu.

Saksalainen a.k.a. Nazi-Polizei a.k.a. Greenpeace: Leikkijät menevät epämääräiseen möykkymuodostelmaan ja tarrautuvat toisiinsa mahdollisimman lujasti. Natsipoliisit selvittävät solmun väkipakolla, mutta ketään satuttamatta tai kutittamatta. Kun joku saadaan irti, tulee hänestäkin natsipoliisi. Joko poliisit tai kasassaolijat voivat hakea voimaa ponnistukselle huutamalla mahdollisimman lujaa yhteen ääneen: "Ein! Zwei! Drei! Nazi Polizei!"

Huomioitavaa: Silmälasit, rannekellot, korut ja kaikki helposti rikkoutuvat esineet on syytä pistää syrjään ennen leikin aloittamista. On myös varottava, ettei kukaan jää kasan alle liian suuri massa päällään.

Planeettojen sota: Osallistujat jaetaan yleensä noin 4-5 ryhmään. Jokaiselle ryhmälle annetaan jonkin planeetan nimi. Ryhmät koettavat käpertyä mahdollisimman tiiviiksi kasoiksi, jotta ne olisi mahdollisimman vaikeata hajottaa. Leikinvetäjä määrää planeettoja hyökkäämään toisten planeettojen kimppuun sanomalla vaikkapa: "Mars hyökkää Saturnukseen!" Tällöin Mars-ryhmä lähtee repimään Saturnus-ryhmäläisiä irti toisistaan. Jos joku Saturnus-ryhmästä repeytyy irti, hänestä tulee Mars-ryhmän jäsen. Leikinvetäjä lopettaa hyökkäyksen huutamalla "Hyökkäys seis!" Tällöin hyökkäävä ryhmä käpertyy taas tiiviiksi planeetaksi. Leikki loppuu (viimeistään), kun kaikki osallistujat kuuluvat yhteen ryhmään.

Lima ja keijut

Valitaan aluksi yksi tai useampi alkulima. Limat liikkuvat lattialla ryömien (vatsa tai selkä koko ajan lattiassa kiinni) ja yrittävät saada keijuja kiinni. Keijut liikkuvat rajatussa tilassa vapaasti limoja karkuun. Liman kosketuksesta keijusta tulee lima. Limat äännelevät karmeasti ölisten ja möristen, kun taas keijut piipittävät hentoisesti.



Hedelmäsalaatti

Perus: Leikin vetäjä valitsee ryhmän koosta riippuen 3-5 hedelmää, esimerkiksi omenan, banaanin ja päärynän. Tämän jälkeen leikkijät jaetaan hedelmäryhmiin. Leikkijät istuvat ringissä jossa on yksi tuoli vähemmän kuin leikkijöitä yhteensä. Ringin keskellä oleva henkilö, esimerkiksi leikinvetäjä, sanoo jonkun hedelmän nimen jolloin kyseiset hedelmät vaihtavat paikkaa keskenään mahdollisimman nopeasti. Hän voi sanoa myös "hedelmäsalaatti" jolloin kaikki vaihtavat paikkaa. Vetäjä yrittää päästä istumaan jollekin vapautuneelle paikalle. Ilman istuinpaikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle.

Tappivariaatio: Voidaan myös leikkiä niin sanottua "Teletappisalaattia" jolloin hedelmät korvataan ihanan värikkäillä teletapeilla: Tiivitaavi, Hipsu, Laalaa ja Pai. Muuten periaate on sama. Yleishuutona esimerkiksi "Teletapit nukkumaan!"

Evankeliumit: Leikkijät jaetaan evankelistojen Matteus, Markus, Luukas ja Johannes opetuslapsiksi. Keskelläolija

huutaa jonkin evankeliumin nimen, ja kaikki kyseisen evankelistan opetuslapset vaihtavat paikkaa. Huudosta ”Evankeliumit!” kaikki vaihtavat paikkaa.

Viidakko hajalle: Jokaiselle on jaettu hedelmän sijasta viidakon eläin ja yleishuuto on ”Viidakko hajalle!”

Yleislakko: Jokaiselle on jaettu ammatti ja huudetun ammatin edustajat ovat ”työmatkalla” eli vaihtavat keskenään paikkaa. Kun huudetaan ”Yleislakko!” menevät kaikki kotiin (vaihtavat paikkoja).

Ilmansuunnat: Jokaiselle jaetaan ilmansuunta ja yleishuutona toimii ”Kompassi sekaisin!”

Tutustumisvariaatio: Keskellä olija sanoo itsestään jonkin ominaisuuden (sukkien väri, lempiharrastus, yms...), ja kaikki, joihin mainittu piirre sopii vaihtavat paikkaa.

Nimisalaatti: Hedelmien sijasta käytetään nimiä. Keskelläolija huutaa kolmen tai useamman piirissäolijan nimet, joiden on vaihdettava paikkaa. Huudosta ”Leiri!” kaikki vaihtavat paikkaa.

Sylitooli a.k.a. Kerroshampurilainen

Istutaan piirissä tuoleilla. Leikinhjaaja sanoo: ”Ne, joilla on vaatteissa punaista, siirtyvät kolme tuolia oikealle”. Joilla on punainen vaatekappale siirtyy ohjeen mukaisesti. Jos tuolilla istuu jo joku, istutaan hänen syliinsä. Jos sylissä istujia on monia ja vain alimmaisella on punaista vaatteissaan, koko ryhmä siirtyy. Välissä olija taas ottaa mukaansa kaikki hänen sylissään olevat. Leikinhjaaja voi poistaa välillä tuoleja leikistä. Leikkiä jatketaan kunnes on enää muutama iso syli.

Huomioikaa, että sylissä ei tarvitse istua koko painollaan, vaan mieluiten puoli-istuvassa asennossa. Kaikista turvallisinta on leikkiä ilman tuoleja lattialla istuen. Tällöin kenenkään ei tarvitse istua toisen syliin, vaan voidaan istua peräkkäin edellisten haarojen väliin.

Etsi tulitikkuaski

Alkuvalmistelut: Tulitikkuaski kiinnitetään jonkun ”leikkijän” housujen vyölenkkiin. Muille leikkijöille kerrotaan että tilaan on piilotettu tulitikkuaski ja se on näkyvillä. Kaikkien on vaellettava tilassa ympäriinsä etsien askia. Heti, kun askin näkee, on yksinkertaisesti poistuttava sivuun sanomatta sanaakaan askin sijainnista. Etsittävä alue on mieluiten täysin tyhjä ja rajattu selkeästi noin metri seinistä.

Numeroiden luettelu

Ollaan epämääräisessä rykelmässä tai piirissä selät piiriin päin. Luetellaan numeroita järjestyksessä yhdestä 21:een. Kuka tahansa saa sanoa seuraavan numeron, mutta jos kaksi ihmistä sanoo saman numeron samaan aikaan, alkaa laskeminen taas alusta.

Akvaario

Jokaiselle jaetaan yksi lappu, jossa (mielikuvituksellisen) kalalajin nimi ja tietoja kalalajista (ellei niitä selitetä erikseen kun leikki alkaa). Tietojen perusteella tulisi muodostaa tietyn kokoisia toimivia kalaparvia, jossa kaikki viihtyvät. Valmis parvi istuu alas odottamaan. Nopeimmat eivät voita. Akvaarioharjoitusta voidaan käyttää esimerkiksi hauskana tapana koota tietyn kokoisia ryhmiä jotain toista aktiviteettia varten.

Kvaak Kvaak

Leikkijät ovat ankoja, eli kulkevat kyykyssä takaperin kurkkimatta taakseen. Toisiin ankkoihin törmätessä kurkistetaan jalkojen välistä ja tervehditään kovaan ääneen: ”Kvaak kvaak!”

Patsaat

Koko ryhmä tekee yhteisiä ihmispatsaita leikinvetäjän ohjeiden mukaan: Esim. unelmista, toiveista, tulevaisuudesta, sen hetken tunnetilasta tai odotuksista leirille. Leikinhjaaja voi tulla patsaan valmistuttua analysoimaan ja kyselemään patsaasta.

Sosiaalinen kävely

Leikkijät kävelevät tilassa sikin sokin, kunnes leikin vetäjä huutaa jonkin numeron. Leikkijät numeron suuruisiin ryhmiin siten, että kussakin ryhmässä on korkeintaan yksi leikkijä yli huudetun määrän. Ohjaaja sitten huutaa miten ryhmän tulisi olla. Kun tehtävä on suoritettu, annetaan lupa jatkaa kävelyä. Ryhmissä ollaan kuin...

Pullat uunissa	Pullot korissa	Karkit pussissa	Sardiinit purkissa
Kukkapuska	Kärpäset kärpäpaperissa	Linnut langalla	Madot purkissa
Bussipysäkillä	Kalat akvaariossa	Ruokakaupan jonossa	Rock-konsertissa
Ruuhkabussissa	Jumiin jääneessä hississä	Halot pinossa	Enot veneessä
Kalat ilman polkupyörää...			

Ravit

Seisotaan piirissä ja ”ravataan” läpsytellen käsillä omia reisiä. Leikin ohjaaja kertoo mitä raviradalla tulee vastaan. Jokaiseen vastaan tulevaan asiaan liittyy jokin tietty liike ja ääni, jonka kaikki tekevät yhtä aikaa:

Este ”Hop!”

vesieste ”Splash!”

oksa ”Fiuh!”

mieskatsomo ”Huh, huh, huh, huh!”

lentokone ”Oooooooooh!”

japanilaiset turistit ”Räps, räps, räps, räps!”

äiti ”Hei, äiti!”

lapsikatsomo ”Lällällällällieru!”

Ei kannata ahnehtia liian montaa muistettavaa heti aluksi, vaan esimerkiksi aloittaa puolilla liikkeistä. Ravirata voi pitää sisällään myös yllätyksiä (eli liikkeitä joita ei selitetä leikkijöille leikin alussa, vaan jotka vain isoset tietävät): Pingviini (vaappumista), disco (toinen käsi lantiolle, toisen käden etusormi vuoroin yläviistoon, vuoroin vyönsoljen yli alaviistoon), tapiiri (?), hirvi (ks. Juna), helikopteri (ks. Juna), toinen äiti, kolmas äiti, neljäs äiti...

Formulat: Sama idea eli läpsytellään vauhtia mutta esteiden ja vesiesteiden sijaan onkin esim. tunneleita ja kurveja sekä tietysti Michael Schumacher ja Kimi Räikkönen.

Käsientunnistuspiiri

Leikkijät istuvat kahdessa sisäkkäisessä piirissä. Jokaisella on oma pari ja parit istuvat vastakkain. Ulkopiirissä olijat sulkevat silmänsä ja tunnustelevat parinsa kädet tarkkaan. Sisäpiirissä olijat vaihtavat paikkoja keskenään ja ulkopiirissä olijat saavat uudet kädet tunnusteltaviksi. Tätä jatketaan ja välillä sisäpiirissä olijat menevät myös oman parinsa kohdalle, joka yrittää käsien perusteella tunnistaa oman parinsa. Löytyneet parit poistuvat piiristä. Sormukset kannattaa ottaa pois sormista leikin ajaksi, ettei käy liian helpoksi.

Kani-kani

Vuorossa olevalla kani tekee etu- ja keskisormillaan kaninkorvat ja hokee kokoajan ”kani-kani-kani...” Kanin vasemmalla ja oikealla puolella olevat nostavat kanin puoleiset kädensä myös kaninkorviksi itselleen ja yhtyvät kanitukseen. Kani heittää vuoronsa osoittamalla jotakuta piirissä ”korvillan” ja tämän on vierustovereineen reagoitava heti. Mokasta putoaa pelistä.

Auringonkukka

Yhtaikaa leikitään ja kerrotaan tarinaa:

1: Käsi nostetaan eteen kämmen ylöspäin: *Tässä on siemen.*

2: Käännetään käsi alaspäin: *Se putosi maahan.*

3: Liikutellaan käsiä ylös ja alas ja heilutellaan sormia: *Sade kasteli maan.*

4: Nostetaan käsiä ’kasvoi’ -sanana aikana: *Se kasvoi, kasvoi ja kasvoi...*

5: Kädet sivuilla: *Mikä se on?*

6: **AURINGONKUKKA!**

Sitten nostetaan kädet korvien korkeudelle ja heilutellaan niitä ja samalla pyöritään paikallaan: *Auringonkukka on kaunein pihanurmikon, auringonkukka on kaunein pihanurmikon!*

Rotat

Jaetaan osallistujille neljä eri eläinlajia, esim. rotta, orava, mäyrä ja lokki. Osallistujille kuiskataan, mikä eläin kukakin on. Yhtä eläinlajia on huomattavasti enemmän (suurin osa) kuin muita. (esim. rottia) Ryhmä muodostaa piirin, jossa kaikki menevät käsikynkkään ja pitävät lujasti kiinni. Leikinvetäjä alkaa luetella eri eläimiä ja kun leikkijä kuulee oman eläimensä sanottavan, hän tipahtaa polvilleen. Arvatkaa mitä tapahtuu kun rotat pudottautuvat polvilleen...

Eläintarina: Viitseliäs keksii tähän tarinan, jossa esiintyy eri eläimiä. Kyykkyy mennään kun tarinassa mainitaan oma eläin.

Kuolleet lahnat a.k.a. Itävaltalainen läpsy a.k.a. Kasiläpsy a.k.a. Kämmenviesti

Leikkijät ovat kontallaan piirissä lattialla. Jokaisella on omien käsiensä välissä kummankin vieressä olijan käsi. Käsiiä läpsytetään vuoron perään järjestyksessä lattiaan. Suuntaa voi vaihtaa läpsäisemällä kaksi kertaa. Väärään aikaan läpsäisemisestä tai läpsäisemättä jättämisestä käsi tippuu pelistä. Pelaaja tippuu leikeistä kokonaan, kun tämän molemmat kädet ovat pudonneet pelistä.

Juna a.k.a. Tsuku, tsuku

Juna liikkuu piirissä ”tsuku tsuku tsuku” päät kääntyen omalla kohdalla, kuten röh-viestissä. Matkan varrella vastaan tulee erilaisia asioita, joiden toteuttajat valitaan piiristä:

Tasoristeys: Kaksi ihmistä tasoristeyksen portteina. Portit laskeutuvat ennen junan tuloa junaradan molemmille puolille ja nousevat junan lähdettyä ”klin klin klin”.

Englantilainen pariskunta: Voivat olla eri puolilla piiriä. Mrs: ”Honey, it’s tee time!” Mr: ”I’m coming,

darling!”

Japanilaiset turistit: Kuvaavat “Räps räps räps” kuten ravileikissä.

Hävittäjälentäjä (tai helikopteri): Tekee kierroksen hävittäjänaamari (etusormet ja peukut muodostavat lentäjänlasit, peukut ylhäällä) päässään: ”Wiiiuuuuh!” (Helikopteri pärisee). Kaikki muut osoittavat sormella ylöspäin: ”Ooooooh!”

Hirvi: Kädet sarviksi: ”Wompoti wompoti!” Muut jarruttavat: ”Skriiiiiik!”

Oman roolinsa saa ottaa aina halutessaan junan tullessa kohdalle, ei siis välttämättä joka kierroksella. Poikkeuksena tietysti tasoristeys, joka toimii joka kierroksella.

Jänis: Kädet korviksi ja pupumaista hyppelähtimistä ratapiirissä. Muut huudahtavat: ”Oi, pupu meni siellä! Rauhallisesti meni.”

Pipponen

Piirissä kysytään seuraavalta:

- Oletko koskaan leikkinyt Pipposta?
- En ole.
- No sitä leikitään näin (käsi olkapäälle → toinen käsi edellisen olkapäälle → jalka vierustoverin jalan yli → saman jalan polvi maahan → sama toiselle jalalle → pää maahan → Lauletaan yhteen ääneen Maa on niin kaunis)

Hattu laulaa

Versio 1: Leikkijät istuvat ringissä. Leikinjohtaja kulkee tuolien takana hattu kädessään. Heti kun leikinjohtaja laittaa hatun leikkijän päähän, on tämän aloitettava joku laulu ja laulettava sitä niin kauan kuin hattu on päässä. Samaa laulua ei saa laulaa kahdesti ja jos ei heti keksi laulua, poistuu kisasta.

Versio 2: Leikkijät istuvat kahdessa rivissä peräkkäin. Leikinjohtaja kulkee toisen rivin takana ja laittaa hatun jonkun päähän jolloin tämän on aloitettava laulu ja halutessaan voi laittaa hatun edessään istuvat päähän ja tämän on jatkettava laulua kunnes kaveri ottaa hatun pois päästä ja ojentaa sen leikinjohtajalle.

Pingispallon puhallus

Leikkijät ovat ringissä vatsallaan lattialla kylki kyljessä. Pingispallo laitetaan keskelle. Leikkijä tippuu, jos pallo osuu häneen. Palloja voidaan lisätä, jos ketään ei ala tippua ringin vielä ollessa iso. Kehoitattava tippuneita nousemaan lattialta tarpeeksi hitaasti, ettei kukaan pyörry. Muistakaa pitää taukoja.

Joukkueversio: Kaksi joukkuetta asettuvat rähmälleen vastakkaisille viivoille, ja yrittävät pudottaa toistensa jäseniä. Reunoilla on isosia palauttamassa karannutta palloa takaisin peliin.

Auki, kiinni vai ristissä?

Leikin johtaja kysyy vierustoveriltaan, ovatko sakset (tai esim. tulitikkulaatikko) auki kiinni vai ristissä, ja tämä vastaa ja kysyy samaa seuraavalta. Leikinjohtaja kertoo aina, oliko vastaus oikea. Leikkijöille ei kerrota tätä, mutta oikeat vastaukset ovat:

Auki: jalat erillään toisistaan

Kiinni: jalat yhdessä

Ristissä: toinen jalka toisen päällä

Leikkijöiden tehtävä on arvata jutun juoni.

Lännen nopein

Seistään piirissä, keskelläolija osoittaa yhtä leikkijöistä huutaen ”PAM!”. Ammuttu menee kyykkyyn, ja hänen vierustoverinsa yrittävät ampua toisensa mahdollisimman nopeasti: ”PAM!”. Hitain tai se, joka mokaa, tippuu pelistä. Keskelläolija voi myös hämätä ja osoittaessaan jotakuta sanoakin ”Klik!”. Jos tähän reagoi selkeästi, tippuu.

Kun jäljellä on enää kaksi pelaajaa, otetaan kaksintaisto: Selät vastakkain ja leikinjohtajan lausussa jonkin sanan, otetaan askel eteenpäin, kunnes sanottava sana on (esim.) jokin eläin. Tällöin kaksintaistelijat kääntyvät ja ”ampuvat” toisiaan. Nopein voittaa.

Mafioso: Keskellä oleva mafiapomo sanoo ampuessaan myös ammuttavan nimen: ”Pum! Ville!” Muutkin sanovat ampuessaan ammuttavan nimen, tai he häviävät kaksintaiston. Kaksintaiston voittaja pääsee mafiapomoksi keskelle.

Pappi, hissi, käkikello

Samalla kaavalla kuin perus lännen nopein, mutta tällä kertaa osoittaessa sanotaa jokin alla listatuista sanoista, ja osoitetun vierustovereineen pitää reagoida nopeasti ohjeistuksen mukaan. Leikkiin kannattaa valita 3-5 seuraavista toiminnoista:

Pappi	Keskimmäinen tekee liperit kahdella sormella ja vierustoverit kumartavat kädet yhdessä eteenpäin sanoen: ”Aamen!”
Hissi	Keskimmäinen kyykistyy ja nousee ylös, vierustoverit tekevät ovet ja ääntelevät ”PIM POM”
Käkikello	Keskimmäinen kukkuu kolme kertaa näyttäen kieltä kukkujen välissä. Vierustoverit pyörivät ympäri: ”Vi-ri, vi-ri, vi-ri...”
Norsu	Keskimmäinen ottaa nenästään kiinni, ja pujottaa toisen käden syntyneestä silmukasta kärsäksi. Vierustoverit tekevät kaksin käsin isot korvat norsulle.
Lehmä	Keskimmäinen laittaa kädet ristiin ja kiepauttaa peukalot alaspäin utareiksi, joita vierustoverit lypsävät.
Kissa	Keskimmäinen nostaa kädet rinnan päälle käpäliksi ja vierustoverit kurottavat kumpikin yhden käden ristiin sormet harallaan keskimmäisen nenän alle viiksiksi.
Norppa	Keskimmäinen liimaa kädet vartalon viereen, nostaa leuan ylös, huulet törölleen ja haukkoo ilmaa. Vierustoverit tekevät käsillään evät ja liikuttelevat niitä.
Moottoritie	Keskimmäinen pärisee kuin auto ja vierustoverit lähtevät kiertämään tätä myötäpäivään mahdollisimman nopeasti.
Leivänpaahdin	Vierustoverit ojentavat kätensä paahtimeksi keskimmäisen (leivän) ympärille ja leipä pomppii niiden välissä.
Rikkinäinen leivänpaahdin	Kuten edellä mutta leipä pysyy paikallaan ja paahdin pomppii.

Zip – Zap – Zup

Keskelläolija osoittaa jotakuta piirissä ja sanoo ”Zip!”

Osoitettava nostaa molemmat kätensä ylös ja sanoo ”Zap!”

Tämän vasemmalla puolella olija nostaa oikean- ja oikealla puolella olija vasemman kätensä ja sanovat ”Zup!”

Zap ja Zup tapahtuvat samaan aikaan ja hitain tippuu. Myös kämmistä tippuu (tai vaihtoehtoisesti joutuu keskelle).

Zip Zap: Nimileikkiversio. Keskelläolija osoittaa jotakuta sanoen joko ”Zip!” → osoitettavan on sanottava ääneen oikealla puolellaan istuvan henkilön nimi, tai ”Zap!” → vasemmalla puolella olevan henkilön nimi. Osoittaessaan keskimmäinen voi sanoa myös ”Zip zap!”, jolloin osoitettavan vierustoverit yrittävät vaihtaa paikkoja keskenään ja keskelläolija saa yrittää jommankumman paikalle istumaan. Ilman tuolia jäänyt joutuu keskelle.

Swish-bang-boing

Piirissä kiertää swish siten, että vuoro siirretään seuraavalle lakaisevalla liikkeellä: ”Swish!” Vuoron voi hyppäyttää kenelle tahansa pelaajalle ampumalla: ”Bang!” Swishin ja bangin voi heijastaa takaisin nostamalla kämmenet eteensä peileiksi ja sanomalla ”Boing!” Jos sekoaa tai jäätyy, tippuu pelistä.

Nippon hai: Kierros alkaa siten, että kaikki heiluttavat molempia käsiä alakautta koukussa sanoen: ”Nippon hai!” Piirissä kiertää ”Ha!” ja suuntaa muutetaan sanomalla takaisin ”Hai!” Siirtäminen muualle piiriin: ”Hattama-na-na-naa!”, mikä otetaan vastaan hitaalla köydenvetoliikkeellä: ”Sui-sui-suikimono!” Tämän jälkeen kierros lähtee taas nippon hailla liikkeelle leikkijän valitsemaan suuntaan. Menosuuntaan voidaan myös hypätä yhden pelaajan yli sukellusliikkeellä: ”Puli-puli-puli!” Moka tehnyt joutuu kävelemään piirin ympäri muiden taputellessa tätä selkään sanoen lohduttavia kommentteja. Kierros lähtee tällöinkin nippon hailla käyntiin.

Oma kolo, kaverin kolo

Istutaan lattialla piirissä. Jokaisen oikea etusormi on mato ja kukin tekee madolleen eteensä ”kotikolon”, eli tekee vasemmasta kädestään putken asettamalla peukalon pään muiden sormien päitä vasten. Leikinjohtaja sanoo paikkoja, mihin madon milloinkin on kiirehdittävä: *Kolon* lisäksi on *vintti* (=päälaki) ja *kellari* (=lattia pelaajan edessä). Jokaisella madolla on myös *kaveri* (=oikealla puolella istuvan mato) ja *se toinen* (=vasemmalla istuvan mato). Mahdollisia paikkoja ovat siis esimerkiksi: oma kolo, kaverin vintti, kaverin kaverin kolo ja sen toisen toisen kellari, missä *se toinen toinen* on tietysti toinen henkilö vasemmalla ja *kaverin kaveri* toinen oikealla. Esimerkiksi komennolla ”Sen toisen vintti” kaikki laittavat oikean etusormensa vasemmalla puolellaan istuvan henkilön päälakeille jne.

Leikissä voidaan sopia, että sormensa väärään paikkaan laittaessaan tippuu pelistä. Tällöinkin on syytä pelata tarpeeksi monta harjoituskierrosta.

Sika-possu

Leikin vetäjä pistää ringissä toiseen suuntaan kiertämään tyynyn tai muun esineen sanoen ”Tämä on sika.”, mihin vierustoveri kysyy ”Ai mikä?” ja aloittaja vastaa ”Se on sika.” ja ojentaa tyynyn vierustoverilleen. Tämä puolestaan tarjoaa sikaa seuraavalle: ”Tämä on sika.”, joka kysyy ”Ai mikä?”, jolloin sian tarjoajan täytyy tarkistaa aina edelliseltä ”Ai mikä?”, kunnes viesti tulee leikin aloittajalle, joka lähettää samaan tapaan viestin eteenpäin alkuperäiselle kysyjälle: ”Se on sika.”

Samaan tapaan leikin aloittaja lähettää toiseen suuntaan toisen esineen, possun. Jossain vaiheessa leikkiä sika ja possu kohtaavat, ja silloin leikki menee haastavaksi. Kokeilkaa, saatteko koko kierroksen läpi niin, että sika ja possu palaavat leikin aloittajalle. Voidaan myös pelata niin, että mokasta tai sanoissaan sekoamisesta tippuu

leikistä.

Stadilainen bussipysäkillä

Tehdään piiri, jossa kaikki näkevät toisensa. Leikin vetäjä aloittaa kertomalla pienen selostuksen. ”Kaikkihan tietävät kuinka tuolla pääkaupunki seudulla bussipysäkillä yritetään vältellä kaikenlaista kontaktia toisiin ihmisiin ja kaikki vain tuijottelevat omiin ja toistensa jalkoihin, ettei vain vahingossa tule otettua katsekontaktia. Mutta jos sitten jostain selittämättömästä syystä tuleekin vilkaistua ylös ja katsottua jotakuta toista silmiin ja tämä sattuu katsomaan takaisin, niin kyllähän siitä säikähtää ja lähtee kirkuen juoksemaan karkuun. Nyt tässä leikissä testataan kuka täältä on kaikkein stadilaisin.”

Kun leikinvetäjä käskee, kaikki suuntaavat katseensa maahan ja valitsevat jonkun toisen ihmisen jalat joita tuijottavat. Pian leikin vetäjä laskee kolmeen ja kolmannella leikkijät nostavat katseensa valitsemistaan jaloista niiden omistajan silmiin. Mikäli syntyy katsekontakti niin nämä leikkijät säikähtävät ja lähtevät huutaen ”IIIK!” juoksemaan karkuun. Tätä toistetaan niin kauan kunnes jäljellä on enää yksi (tai kaksi leikkijää tässä tapauksessa voidaan ottaa kivi paperi sakset tyylinen ratkaisu, tai julistaa molemmat voittajiksi), joka sitten nimitetään ryhmän stadilaiseksi.

Eläinsokko

Jokainen piirissä olija valitsee itselleen järjestyksessä vuorollaan oman eläimensä ja kertoo miten se äänтелеe: ”Minä olen possu, röh, röh!” Leikkijät sulkevat silmänsä (tai sidotaan kaikkien silmät). Aloittaja ottaa pehmeän pallon tai tyynyn ja kutsuu jotain ringin eläimistä. Eläin vastaa omalla ääntelyllään ja aloittaja heittää pallon äänen suuntaan. Jos se menee huti, äänтелеe pallon saanut omalla ääntelyllään surullisesti ja heittää sen oikealle eläimelle. Jos heitto taas menee oikeaan osoitteeseen, äänтелеe vastaanottaja iloisesti oman eläimensä ääntelyä ja kaikki muutkin yhtyvät tähän iloiseen äänehdintään oman eläimensä äänellä. Kutsutusta eläimestä tulee seuraava kutsuja ja leikki jatkuu tähän tapaan.

Tunnelikäärme

Voidaan ottaa joko kahden joukkueen kilpailuna tai yhden jonon hupileikinä. Jono(t) muodostetaan siten, että oikealla kädellä pidetään edessä olevan kädestä ja vasemmalla, joka kulkee omien haarojen välistä, takana olevan kädestä. Kun jono(t) ovat valmiit, lähtee takimmainen ryömimään edessä olevien haarojen välistä vetäen koko letkaa perässään, siten että kädet eivät missään välissä irtoa. Kaikkien ryömittä muodostetaan käsi kädessä oleva letka. Kahden jonon kilpailussa nopein letka voittaa.

Suklaansyönti

Piirin keskellä on suklaalevy kääreineen, haarukka, veitsi, kippo, pipo ja hanskat. Leikkijät heittävät vuorollaan noppaa. Kuutosen saatuaan leikkijä pääsee keskelle syömään suklaata puettuaan ensin vaatteet päälle. Suklaata on leikattava haarukalla ja veitsellä kippoon, mistä sen voi syödä käsin, ja vain siihen asti kunnes joku muu ringissä saa kuutosen.

Salaseuralaiset ja vakoojat

Leikin vetäjä tekee lappuja niin paljon kuin leikissä mukana olijoita on. Puolet lapuista jätetään tyhjiksi (vakoojat) ja loppuihin kirjoitetaan jokin sana salaseuralaisille (hyttynen, termospullo tms.). Laput sekoitetaan ja sen jälkeen jaetaan kullekin yksi lappu. Jokainen katsoo oman lappunsa, näyttämättä sitä muille.

Leikki alkaa. Jokainen salaseuralainen koettaa kuvailla omaa sanaansa niin, että muut salaseuralaiset tietävät hänen olevan sanasta selvillä varoen kuitenkaan sanan paljastamista vakoojille. Vakoojat koettavat olla kuten salaseuralaiset ja puhuvat aivan kuin olisivat tietoisia sanasta. Voidaan ottaa yksi harjoittelukierros, jonka aikana kukin sanoo jonkun asian (esim. salaseuralaiset hyttystä: esiintyy kesällä, kiusallinen, tuottaa kutinaa yms. joka liittyy jotenkin sanaan hyttynen.)

Kierroksen jälkeen saa ruveta ampumaan. Esim. Hanna ajattelee, että Markus on vakooja, kun hän itse on salaseuralainen. Hanna voi huutaa ”Markus pum!” jolloin tämä kuolee. Kuolleiden on näytettävä lappunsa muille. Leikkiä jatketaan, kunnes vastapuoli on saatu ammutuksi, tai kun vain muutama leikkijä on hengissä. Katsotaan heidän lappunsa ja todetaan toinen puoli voittajaksi. Leikki voi päättyä myös tasapeliin.

Tie Roomaan

Leikkijöiden tehtävä on näyttää vuorollaan, mistä pääsee Roomaan. Kaikki reitit, joita näyttääkseen leikkijän on pitänyt nostaa takapuolensa, hyväksytään. Leikin lopuksi leikin johtaja kertoo, ettei Roomaan pääse istuen.

3. VIESTIT

Viesti voi tarkoittaa muutakin kuin urheilukentällä juoksemista. Näistä voi ammentaa materiaalia myös leiriolympialaisia silmällä pitäen. Lisää leiriolympialaislajeja löytyy Taikalaatikon skabaosiosta.

Appelsiiniviesti

Ideana on kuljettaa appelsiinia tai muuta esinettä jonossa eteenpäin käyttäen vain tiettyä ruumiinosaa, esim. nilkoista nilkkoihin → reisistä reisiin → kaulasta kaulaan. Voidaan leikkiä perus ryhmytysleikkinä, kahden joukkueen kilpailuna, asettaa jono(t) tyttö-poika järjestykseen ...

Sähkötysviesti

Kaksi joukkueellista leikkijöitä ovat käsi kädessä omissa letkoissaan, selät vastakkain toisen letkan kanssa, silmät kiinni. Isonen heittää kolikkoa. Klaava → Viesti lähtee. Väärästä viestistä tulee miinus piste. Sovitaan esimerkiksi viisi pistettä ensin kerännyt joukkue voittavaksi.

Röh-viesti

Muista röh-asento (hieman eteenpäin nojaten, kädet polvissa) ja ajanottovälineet.

Nöf-viesti: (Jos ryhmässä on ärrävikaisia...)

Tunnelipallo

Leikkijät jaetaan kahteen (tai useampaan) joukkueeseen, jotka muodostavat jonot siten, että kaikki seisovat jalat harallaan peräkkäin. Jonojen ensimmäiset laittavat merkistä pallon kulkemaan haarojensa välistä tunnelia pitkin viimeiselle. Kun viimeinen saa pallon, juoksee hän jonon eteen ja laittaa pallon taas liikenteeseen. Voittajajoukkue on se, joka on ensiksi taas alkuperäisessä järjestyksessään.

Laiva sumussa

Pariviesti, jossa ”tutka” ohjaa sokkoa ”laivaa” VAIN sanoilla eteenpäin – taaksepäin – vasemmalle – oikealle – seis. Laivaväylällä voi olla tuoleja tms. ”karikkoina”. Tutka ei saa koskea laivaan. Voidaan vetää myös skabana.

4. TYTÖT, POJAT JA TYKKÄÄMINEN

Useimmilla ripeilla on seksuaalisuuteen ja seurusteluun liittyvää opetusta. Päivän teema on mukava ottaa huomioon myös iltaohjelmassa, joten tässä kootusti aihepiiriin sopivia leikkejä.

Aatami ja Eeva

Kahdelta vapaaehtoiselta, Aatamilta ja Eevalta, sidotaan silmät. Aatami yrittää saada Eevan kiinni, ja Eeva luonnollisesti paeta Aatamia. Aatamin huhuillessa Eevaa, on tämän vastattava: ”Täällä!” Muut leikkijät ovat suljettuna turvapiirinä ympärillä.

Neidonryöstö a.k.a. Akanryöstö a.k.a. Kaverinryöstö a.k.a. Ämmänisku

Tytöt ja pojat menevät kahteen rinkiin, niin että tytöt ovat sisäringissä ja pojat ulkoringissä. Yhdellä pojista ei kuitenkaan ole paria. Kaikki muut pojat pitävät katseensa suunnattuna lattianrajaan, paitsi ilman paria oleva. Hänen tehtävänä on yrittää iskemällä jollekin tytölle silmää saada tämä itselleen. Tytön takana oleva poika ei luonnollisesti halua päästää tyttöänsä menemään vaan yrittää ottaa tämän kiinni liikkumatta paikaltaan esim. nappaamalla nopeasti paidasta. Mikäli neito onnistuu kirmaamaan iskijän luo, ilman neitoa jäänyt poika joutuu vuorostaan iskemään silmää. Voidaan leikkiä myös sukupolineutraalisti.

Halileikki

Tytöt ja pojat ovat omissa piireissään. Piireissä kiertää esineitä ja musiikki soi. Kun musiikki lakkaa, samanlaisen esineen omaavat halaavat toisiaan. Esineitä lisätään piireihin joka kierroksella.

Arvaa mitä tällä voi tehdä

Tarvitaan yhden tarkkuudella yhtä suuri määrä tyttö- ja poikavapaaehtoisia. Yksi jää leikkialueelle, muut menevät pois. Leikinvetäjä istuu ensimmäisen vapaaehtoisen viereen, osoittaa jotain ruumiinosaa itsestään kysyen ensin ”Tiedätkö mikä tää on?” ja vastauksen saatuaan ”Arvaa, mitä sillä voi tehdä?”

Lantio lantion viereen

tai

Jalka vierustoverin jalan kanssa ristiin

Käsi hartijoille

Huulten plärätys

Kutsutaan toinen vapaaehtoinen sisälle, ja ensimmäinen tekee tälle saman. Samoin toinen kolmannelle, jne. Vuorotellen tyttö- ja poikavapaaehtoinen mukaan.

Ketä sinä rakastat? a.k.a. Luostari

Valitaan x-määrä vapaaehtoisia, jotka tulevat huoneeseen yksitellen. Vetäjä sanoo: ”Olet pyrkimässä luostariin ja kaikki

näyttäisi olevan kunnossa mutta sano minulle vielä, ketä sinä rakastat?”

Oikea vastaus, jolla pääsee luostariin, on ”Ketä sinä rakastat.” Muista vastauksista passitetaan takaisin. Jokainen vapaaehtoinen pyrkii vuorollaan, kunnes pääsevät sisään tai kunnes heidät on todettu toivottomiksi tapauksiksi.

Reginan palsta

Kaikille jaetaan kaksi tyhjää lappua. Toiseen kirjoitetaan sydänsurukysymys ja toiseen siihen vastaus. Laput kerätään omiin pinoihinsa, sekoitetaan ja jaetaan takaisin. Jokaisella pitäisi nyt olla satunnainen kysymys ja vastaus. Kysymykset ja vastaukset luetaan vuoron perään ääneen. Voidaan myös pohtia mikä olisi ”oikea vastaus” kuhunkin kysymykseen.

5. POKKANI PITÄÄ PIMPELIPOM

...ainakin siihen asti kun vastassa on leirin hauskin isonen. Tässä naurettavan hyviä leikkejä.

Hampaattomat eläimet a.k.a. Mummot eläintarhassa

Ensimmäinen sanoo jonkun eläimen vierustoverilleen ilman, että kummankaan hampaat näkyvät, ja tämä jatkaa samalla tavalla seuraavalle. Suuntaa voi vaihtaa eläintä vaihtamalla. Jos jompikumpi vuorossa olevista leikkijöistä nauraa tai hymyilee, tippuu hän pelistä.

Eteläpohjalainen versio: Adjektiivi + eläin. Suunta pysyy samana. Seuraava toistaa aina edellisen eläimen edelliselle leikkijälle ja keksii sitten uuden, jonka sanoo seuraavalle.

Poliittikkoleikki: Tässä versiossa kommunikoidaan ainoastaan hymähdyksillä – jälleen piirissä järjestyksessä edeten:

- Hmmm. (toteavasti)
- Hmmm? (kysyvästi)
- Hmmm. (ensimmäinen toistaa toteavasti)
- Hmmm! (toinenkin vihdoinkin tajuaa)

Minä rakastan sinua: Tässä versiossa hampaita ei tarvitse piilottaa, mutta nauraa ei silti saa. Vuorollaan kukin käy pääpiirteissään seuraavan keskustelun repeämättä vierustoverinsa kanssa:

- Minä rakastan sinua! Voisitko hymyillä minulle?
- Minäkin rakastan sinua, mutta en voi hymyillä sinulle.

Siispä pukeudumme surupukuun

Pokanpitoleikki piirissä hampaattomien eläinten tapaan. Vuoropuhelu etenee piirissä järjestyksessä: Ensimmäiselle sana on vapaa, mutta vierustoverin on vastattava aina ”Sepä ikävää, siispä pukeudumme surupukuun.”

Vaarinhousut: Kuten yllä, mutta vastaus kuuluu ”Vaarin vanhat villahousut.”

HymynheitoYhdelle on sallittu hymyileminen, muut joutuvat olemaan pokerina. Aikansa ilmeiltään hymyilijä ottaa hymyn pois naamastaan ja heittää sen jollekin. Tällöin tällä henkilöllä joka saa hymyn on vain oikeus hymyillä.

Hagoo -nauruleikki

Jakaannutaan kahteen joukkueeseen ja asetutaan vastakkain kahteen riviin siten, että väliin jää noin metrin levyinen kuja. Kummastakin joukkueesta valitaan ensimmäinen edustaja. Nämä asettuvat kujan vastakkaisiin päihin ja huutavat toisilleen ”Hagoo!” (merkitsee ”Tule tänne” Alaskan Flingit-intiaanien kielellä). Kutsun huudettuaan he lähtevät kävelemään hitaasti toisiaan kohti koko ajan toisiaan tuijottaen. He ohittavat toisensa ja jatkavat kujan päähän ilmeenkään värähtämättä. Kujassa olevat tekevät parhaansa saadakseen vastapuolen joukkueen kävelijän nauramaan, mutta kävelijöihin ei saa koskea. Mikäli edustajat selviävät kujankävelystä nauramatta tai hymyilemättä, palaavat he omaan joukkueeseensa. Jos ilme ei ole pitänyt, joutuu vastapuolen joukkueeseen. Kaikki ryhmän jäsenet kulkevat vuorollaan kujaa pitkin.

Kurjet ja sammakot

Muutama isonen ovat kurkia ja loput leikkijät sammakoita. Sammakot levittäytyvät tilaan ja jähmettyvät paikoilleen haluamaansa sammakkoasentoon. Kurkien tarkoitus on saada sammakot nauramaan koskematta heihin. Jos sammakon pokeri pettää, hänestä tulee kurki.

Voi mirri parkaa

Mikäli joku hymyilee (nauraa) väärällä vuorolla hän putoaa pois pelistä.

”Voi mirri parkaa”Yksi on kissa, joka kulkee piirin keskellä leikkijän luota toisen luo vapaassa järjestyksessä. Se kehrää ja naukuu yrittäen olla mahdollisimman säälittävä ja huvittava. Sen jonka luo kissa tulee, on sanottava naama peruslukemilla ”Voi mirri parkaa” ja silittää kissaa. Siitä, jonka pokka ei pidä, tulee uusi kissa.

Säälittävä eläintarha: Tässä versiossa jääjä saa valita vapaasti mitä eläintä vuorollaan esittää. Piirissäolijan täytyy tällöin päätellä mistä eläimestä on kyse, ja reagoida sen mukaan: ” Voi lehmä parkaa.”

Hymy pyllyyn

Perustuu samannimiseen TV-sarjaan. Valitaan vapaaehtoinen, jonka tehtävä on astua näyttämölle isosten sekaan. Isoiset näyttävät käyttäen esimerkiksi aiemmista sketseistä tuttuja roolihahmoja vuorovaikuttaen koko ajan vapaaehtoisen kanssa kuin tämä olisi osa sketsiä. Vapaaehtoisen on oltava aivan pokerina tarkkaillessaan isosten pyllyilyä ja säilytettävä katsekontaktinsa sketsihahmon puhutellessa häntä. Ne jotka mahdollisesti (mutta epätodennäköisesti) onnistuvat pitämään hymyn pyllyssä on hyvä palkita esim. tikkareilla. Kokemuksen perusteella kannattaa harjoitella sketsihahmoille hiukan vuorosanoja etukäteen.

6. VAPAAEHTOISLEIKIT

Seuraavia leikkejä kannattaa soveltaa leirin loppupuolelle. Siihen mennessä yleensä muutama on onnistunut keräämään tarpeeksi rohkeutta astuakseen esiin, kun isonen sanoo: ”Seuraavaan leikkiin tarvittaisiin muutama vapaaehtoinen...”

Majakanvartija

Valitaan neljä vapaaehtoista jotka menevät pois. Tarinankertoja näyttelee ja kertoo tarinaa samalla yleisölle. Ensimmäinen vapaaehtoinen kutsutaan sisään, ja hänelle näytellään sama juttu pantomiimina. Hän näyttelee sen seuraavalle niin hyvin kuin muistaa edelleen ääneti, pantomiimina. Tarinaa näytellään aina eteenpäin seuraavalle vapaaehtoiselle, kunnes vimppe näyttelee ja kertoo samalla mitä esittää.

Majakanvartija: Majakanvartija herää ja venyttelee, nousee ylös ja lähtee ulos. Hän menee majakan luokse ja nousee kierreportaat ylös asti. Päästyään ylös hän ottaa kiikarit ja alkaa tarkkailla ympäristöä. Aikansa tarkkailtuaan hän huomaa jotain... Nainen on hukkumaisillaan, vartijalle tulee kiire, hän juoksee portaat alas ja rantaan, jossa perämootorilla varustettu soutuvene odottaa. Hän nousee veneeseen ja vetää sen käyntiin ja ajaa (kädellä vipattaen) naisen luokse. Nostaa naisen ylös veneeseen ja ajaa takaisin rantaan. Nostaa naisen rantaan ja antaa ensiapua.

Tarzan: On aamu ja Tarzan herää. Hän pesee kasvonsa ja kuivaa ne pyyhkeeseen. Hän avaa ikkunan ja huomaa ilokseen, että on kaunis päivä. Hän kurkottaa ja ottaa oksalta banaanin, kuorii sen ja syö. Tarzan tarttuu liaaniin ja lennähtää sen avulla toiseen puuhun. Tekee sen vielä toistamiseen, ja saapuu joen rantaan. Hyppää komeasti jokeen, kroolaa pari vetoa ja nousee rantaan. Mutta mitä tuolta kuuluu? (Tarzan laittaa käden korvansa taakse.) Siellä on Jane vedessä ja... krokotiili! Tarzan latoo melalla raivokkaasti krokotiilia päähän, ja nostaa sitten Janen kanoottiin. Sitten melotaan rantaan ja Tarzan nostaa Janen maihin. Ja... happy end! (Halaus ja pusu).

Rikospantomiimi: Tässä versiossa ei näytellä eteenpäin tarinaa vaan kolme erillistä kohtaa: uhrin ammatti, tapahtumapaikka ja murha-ase. Nämä päätetään jäljelle jääneiden kesken, kun kolme vapaaehtoista salapoliisia on viety tilan ulkopuolelle. Lisäksi valitaan vielä yksi vapaaehtoinen näyttelijä, joka esittää edellä mainitut detaljit ensimmäiselle salapoliisille.

Ensimmäiselle salapoliisille näytellään pantomiimina ensin esimerkiksi ammatti, ja kun tämä luulee tietävänsä mistä on kyse, hän kättelee näyttelijää, joka aloittaa sitten paikan näyttelyn, jne. Kun kaikki kohdat on näytelty, kutsutaan paikalle seuraava salapoliisi. Viimeinen ei enää näyttele vaan selvittää murhan näkemänsä perusteella.

Mitä tiedät ystävästäni?

Vapaaehtoinen poistuu tilasta, ja muut valitsevat hänelle joukostaan salaisen ystävän. Vapaaehtoinen saa kysellä heiltä kysymyksiä, joihin he vastaavat joko kyllä tai ei. Hänellä on kolme arvausta salaisen ystävänsä arvaamiseen. Salaisesta ystävästä tulee tämän jälkeen uusi kyselijä.

Tee sillä tavalla

Yksi vapaaehtoinen vuorollaan poistuu huoneesta. Hänen poissa ollessaan muut valitsevat yhdessä salaisen adverbien (esim. hitaasti, lennokkaasti, huolellisesti jne.) Vapaaehtoinen kutsutaan sisään, ja hän koettaa arvata adverbien pyytäen huoneesta olijoita tekemään jotain ”sillä tavalla”. Esimerkiksi ”Kampaa tukkasi sillä tavalla.” tai ”Lue kirjaa sillä tavalla.” Hänellä on kymmenen arvausta: Ensimmäisellä oikein → 10 pistettä, toisella oikein → 9 pistettä, jne.

Laulun arvaaminen

Vapaaehtoinen poistuu huoneesta. Muut valitsevat sen jälkeen jonkin tutun laulun esimerkiksi iltaohjelman laulukirjasta tai virren kyseisen päivän virsivartista, miten vain sovitaan. Kun laulu on sovittu, kutsutaan vapaaehtoinen paikalle. Hän saa kysellä muilta mitä tahansa päähän putkahtavia kysymyksiä, ja näiden on ututettava vastauksiinsa laulun sanoja järjestyksessä. Ensimmäinen, jolta kysytään, ujuttaa siis vastaukseensa laulun ensimmäisen sanan, toinen toisen jne...

Pilli kiertää (isosten kesken Pilli pylyssä)

... mutta ei kierräkään ringissä olijoiden selkien takana, kuten vapaaehtoinen luulee, vaan leikin vetäjän selässä. Vapaaehtoinen on leikin alussa viety kuuloetäisyyden ulkopuolelle ja muille on selitetty jutun juu: Leikkijät piirissä elehtivät, niin kuin kierrättäisivät pilliä selkiensä takana. Vapaaehtoinen saa pyytää ketä vain näyttämään kädet, mutta ne ovat tietysti tyhjä. Joku leikkijöistä voi välillä puhaltua piirin sisäpuolella kiertävän leikin vetäjän selässä roikkuvaan pilliin.

Peili piirissä: Tässä versiossa vapaaehtoisen on löydettävä samalla periaatteella piiristä peili. Peili on tosin tässä tapauksessa leikin vetäjä; Vapaaehtoisen aloittaessa etsinnän hän matkii tämän jokaista liikettä.

Kupiaisen pää a.k.a. Ämpäri

Alkuvalmistelut ennen iltaohjelmaa: Kaksi pöytää vierekkäin, mutta siten että niiden väliin jää isosen pään mentävä rako. Pöydät peitetään liinalla ja niiden päällä on neljä tai viisi ämpäriä. Kaikkien muiden ämpäreiden alla on esineitä, paitsi sen ämpäriä, joka on pöydänraon kohdalla. Siellä on isosen (hassusti tai pelottavasti meikattu ja hiukset laitettu) pää, joka kurkistaa raosta ja tekee pahimman irvistyksensä tai huutaa, kun ämpäri nostetaan.

Vapaaehtoisen tehtävä on mahdollisimman nopeasti juosta tilan poikki, kurkistaa yhden ämpäriä alle, muistaa kaikki löytämänsä esineet, juosta takaisin ja kirjoittaa ylös (tai kertoa isoselle) näkemänsä. Muut vapaaehtoiset odottavat tilan (ja mielellään kuuloetäisyyden) ulkopuolella.

Lentävä matto a.k.a. Lentokone

Valitaan yksi vapaaehtoinen testaamaan uutta lentävää mattoa. Lentävä matto on kestävä lankku tai vastaava, jonka päällä on matto. Tarvitaan kaksi tai useampi astetta riskimpää isosta kannattelemaan lankkua ja yksi, jonka olkapäästä vapaaehtoinen pitää kiinni. Vapaaehtoisen silmät sidotaan ja hänen käsketään mennä lankulle seisomaan ja ottamaan yhden isosen olkapäästä tukea.

Lankkua aletaan nostaa, mutta se nostetaan vain n. 20 cm korkeudelle hyvin hitaasti. Kun haluttu turvallinen korkeus on saavutettu, alkaa isonen, jonka olkapäästä otetaan tukea, mennä hitaasti kyykkyy. Koko ajan selostetaan matolla seisojalle jotain matkan kulusta ja siitä kuinka korkealle hän muka kohoo. Vapaaehtoisesta todella tuntuu siltä, kuin hän nousisi yhä korkeammalle ja korkeammalle tukena toimivan isosen mennessä alemmas ja alemmas.

Lopulta vapaaehtoiselle kerrotaan, että hän on jo vaarallisella korkeudella, ja hänen tulisi hypätä varovaisesti alas, sillä laskeutuminen tässä vaiheessa turvallisesti on lähes mahdotonta. Hyppy näyttää melko kömpelöltä, kun maa tulee yllättävän nopeasti vastaan.

Hullujenhuone

Kolme vapaaehtoista menee huoneen ulkopuolelle. Muille selitetään että he ovat hulluja hullujenhuoneessa. Heitä kaikkia vaivaa sama tauti: Kysyttäessä jotain he vastaavat aina edelliseen kysymykseen, eivätkä siihen mikä heille itselleen on esitetty. Ensimmäinen jolle esitetään kysymys vastaa jotain hullua, mitä vain ensimmäisenä pälkähtää päähän. Vapaaehtoiset tulevat yksitellen ja heidän pitää arvata mikä hulluja vaivaa esittämällä näille kysymyksiä.

Tarzan-rata

Valitaan vapaaehtoinen Jane ja kolme Tarzan-ehdokasta. Jane valitsee parhaiten radalta suoriutuneen Tarzanin. Esteitä: Vuori (tuoli), Joen ylitys (tarvitaan Joe), krokotiilisuo (tyyny krokotiiliksi), (rakkaus)runo, ym. kaunis sananen Janelle.

James Bond -rata: James Bond –versio Tarzan-radasta.

Hörrtä

Leikkijät jaetaan ryhmiin, yksi ryhmä lähetetään ulos. Muut ryhmät sopivat keskenään mistä puhuvat. Sovittu sana muutetaan muotoon HÖRTTÄ. Ryhmät alkavat keskustella omista sopimistaan asioista käyttäen hörrtä tuon sanan tilalla. Ulkona olijat saapuvat sisään ja alkavat kiertää ryhmissä, koettaen arvata mistä sanasta on kysymys. Kun he luulevat saaneensa sanan selville he osallistuvat kyseisen ryhmän keskusteluun. Lopuksi ulkoa tulleet kertovat mistä ajattelevat ryhmien keskustelevan.

Alkuasukkaat

Kolme vapaaehtoista viedään ulos. Sisällä olijoille kerrotaan jutun juu: He ovat alkuasukasheimo ja vapaaehtoiset tutkimusmatkailijoita. Alkuasukkaat tervehtivät yksitellen saapuvia tutkimusmatkailijoita tervehdyshuudolla ja –liikkeellä. Esimerkiksi ”UGHA!” *kädet ylös → alas varpaisiin asti → ylös*. He toistavat tämän kolme kertaa peräkkäin PAITSI kolmannen tutkimusmatkailijan kohdalla vain 2 kertaa! Tutkimusmatkailijoille kerrotaan, että heidän on kolmen tervehdyksen perusteella arvattava kuka on heimon johtaja. Tämän jälkeen tälle kerrotaan, ettei johtajaa ole, ja kehoitetaan liittymään heimoon ja tervehtimään seuraavaa tutkimusmatkailijaa täsmälleen samalla tavalla muun heimon mukana. Vitsi tulee siinä, että kolmannen matkailijan kolmannella tervehdyskerralla vain kaksi heimoon

liittynyttä tutkimusmatkailijaa huutavat ja kumartavat.

Elävä kertomus

Tarvitaan 7-8 vapaaehtoista: Palomies Juntunen, tuuli, tytteli, tikkari, pulkka, virus, roskapönttö ja paloletku.

Tuuli puhalteli kovasti ja **roskapönttö** vieri keskelle puistoa. Pieni **virus** pomppi ympäriinsä etsien uutta uhriaan. **Palomies Juntunen** käveli vastaan vetäen perässään **paloletkua**. Pieni virus piiloutui roskapöntön taakse. Palomies rupesi kerimään letkuaan, kun virus hyökkäsi hänen kimppuunsa ja takertui häneen. Palomies pudotti saman tien letkunsä ja lähti kiireen vilkkaa pois sairaalaan virus häneen takertuneena.

Pieni pirtsakka **tytteli** taskussaan **tikkari** pomppi iloisesti samaiseen puistoon vetäen uutta **pulkaansa** perässään. Hän löysi letkun ja nosti sen pulkkaan. Tuuli tuli tuivertamaan ja pulkka liukui sivumpaan. Tytteli kaivoi tikkarin taskustaan ja kuori siitä paperit poistuen puistosta.

Palomies yhä viruksen pauloissa saapui takaisin puistoon hakemaan pulkassa lojuvaa letkuaan. Tuuli puhalsi palomiestä, joka heikkeni koko ajan viruksen vahvistuessa. Tytteli tuli hakemaan pulkkaa kädessään enää kuoret tikkarista. Virus huomasi tytön ja hyökkäsi vuorostaan tämän kimppuun. Palomies huomasi tervehtyneensä ja huusi: ”JES!” ja rupesi nostelemaan letkuansa, joka tosin tuulen puhaltaessa sotkeutui tyttöön, jossa virus yhä roikkui. Palomies rupesi heti selvittämään solmua tuulen puhallellessa entistä voimakkaammin, jolloin pulkka lensi heitä päin. Palomies pääsi irti ja heitti muut roskapönttöön ja työntää sen pois.

Voit myös keksiä oman tarinan huvittomine hahmoineen!

Vaimo-imuri

Versio 1: Leiriläisistä pyydetään 3 vapaaehtoista, jotka viedään ulkopuolelle. Heille kerrotaan, että he ovat imurikauppiaita ja heidän pitää muille mennä kertomaan uudesta imurista. Muille leiriläisille kerrotaan, että hän tulee kertomaan vaimostaan.

Versio 2: Ulosmeneville kerrotaan, että esittää ajavansa mopoa, äänitehostein! Sisällä oleville kerrotaan, että kohta tulee joku, joka esittää käyvänsä isommalla hädällä.

Versio 3: Ulosmeneville kerrotaan, että esittää virvelöivänsä, äänitehosteet mukaan jos mahd. Sisällä oleville kerrotaan, että kohta joku esittää käyvänsä pissalla!

Versio 4: Ulosmenevä luulee kauppaavansa harjaa. Muille kerrotaan hänen kauppaavaan tyttö-/poikaystävänsä. Muut saavat esittää kysymyksiä, esim. paljonko maksaa, onko uusi, testattu..? Muille voidaan myös kertoa vapaaehtoisen luulevan kauppaavansa harjaa. Jossain välissä kenties selviää kauppaajallekin, ettei tässä kaupataan jotain muuta...

Pingispallonpuhalluskaksintaisto

Vedätyt. Valitaan kaksi vapaaehtoista, jotka eivät helposti leikistä suutu. Kaadetaan tarjottimelle vettä ja asetetaan siihen pingispallo. Kilpailijoille kerrotaan, että heidän tarkoituksenaan on puhaltaa pallo vastustajan pätyyn.

Kun kilpailijat ovat valmiina, tuomari nostaa kätensä tarjottimen yläpuolelle ja laskee aikaa: ”Kolme, kaksi, yksi...” *SPLASH*

7. ULKOLEIKIT

Viikinkipallo

Seistään piirissä noin metrin haara-asennossa, siten että jalat ovat kiinni vierustoverien jaloissa. Pallo yritetään vierittää jonkun piirissä olijan haarojenvälistä. Ensimmäisestä kerrasta ei tipu, vaan joutuu kääntymään selin piiriin.

Norjalainen a.k.a. Venäläis-norjalainen jalkapeli

Leikkijät asettuvat piiriin siten että jalat (jalkaterät) osuvat vierustovereiden jalkoihin. Leikin aloittaja siirtää toista jalkaansa siten, että se koskettaa jotain muuta jalkaa kuin sitä mihin se koski ennen siirtämistä. Leikin aloittaja määrää samalla leikin kulkusuunnan. Seuraavaksi liikkuu aina se jalka, mitä koskettiin ja sillä pitää koskea jotain muuta jalkaa kuin omaansa tai sitä, mistä se irrotettiin.

Jos mokaa, tippuu pelistä. Mahdollisia mokia ovat kaatuminen, horjahtaminen ja siirrettävän jalan osuminen maahan ennen, kuin se koskettaa seuraavan leikkijän jalkaa. Kanssaleikkijöistä sopimuksen mukaan joko saa tai ei saa ottaa tukea.

Halonkaato

Leikkijät ovat tiukassa käsikynkkäpiirissä, jonka keskellä on halko pystyssä. Se joka kaataa halon, tippuu pelistä. Samoin käsikynkkäötteen irrotessa irti päästäneet tippuvat. Kahden viimeisen mukanaolijan välillä voidaan ottaa kaksintaistelu leikinjohtajan määräämällä tavalla (mielikuviutus peliin tässä).

Syvä kaivo: Halon tilalla on maahan piirretty ympyrä, johon muita yritetään saada ”putoamaan”. Soveltuu isommille ryhmille kenties halonkaatoa paremmin.

Puunkaato

Asetutaan jonoon vahvan puun juurelle. Ensimmäinen ottaa kunnan halausotteen puusta, seuraavat tarttuvat toisiaan tukevasti vyötäröstä. Sitten lähdetään vetämään ja lujaa. Irti päästäneet tippuvat pelistä, ja jäljelle jääneet ovat kovimpia puunkaatajia.

Kissa ja hiiri a.k.a. Street/avenue

Valitaan kissa ja muutama hiiri. Loput asettuvat samanpituisiin riveihin (esim. neljä tai viisi neljän hengen riviä). Rivit levittäytyvät ruudukkomuodostelmaan siten, että kaikkiin vierustovereihin on matkaa noin puolitoista metriä, jolloin kädet yltävät vierustoverin käsiin äärimmilleen levitettynä. Kun nyt levitetään kädet rivien suuntaisesti muodostuu kujia (street), samoin kun kaikki kääntyvät 90 astetta (avenue). Kaikki asettuvat aluksi street-asentoon. Kissa lähtee ajamaan syntyneessä sokkelossa hiiriä takaa. Leikin vetäjä voi huutaa koska tahansa ”Street!” tai ”Avenue!”, jolloin sokkelo kääntyy kyseiseen asentoon. Kissa ja hiiret eivät saa kulkea käsien alta, vaan heidän on liikuttava sokkelon mukaisesti.

Kissan saadessa hiiren kiinni, tulee hiirestä kissa. Jonkin ajan kuluttua kissa ja hiiret vaihdetaan.

Rotat ja revot

Kaksi riviä parin metrin päässä toisistaan, toiset ovat rottia ja toiset repoja. Leikin ohjaaja huutaa ”REVOT!” → Revot ottavat kiinni rottia ja päinvaistoin ohjaajan huutaessa ”ROTAT!” Kiinni saatu siirtyy toiselle puolelle. Kentän päissä voi olla turva-alueet.

Lohikäärmeapallo

Leikkijöistä muodostetaan kaksi joukkuetta. Toinen asettuu maahan piirretyn peliringin ulkopuolelle ja toinen sisäpuolelle. Sisäjoukkue muodostaa jonon, tarkoituksena on suojella jonon viimeistä. Sisäjoukkue ei kuitenkaan saa muodostaa spiraalia. Ulkojoukkue taas koettaa polttaa pallolla jonon viimeisen. Poltettu siirtyy aina ulkojoukkueeseen polttajaksi.

Kuningaspallo a.k.a. Kahden tulen välissä

Porukka jaetaan kahtia ja maahan piirretään kaksi nelikulmiota, joihin joukkueet asettuvat. Yksi joukkueen jäsen menee vastapuolen alueen taakse. Maan kautta kimmonnut pallo ei polta, vaan sen saa ottaa kiinni ja antaa oman joukkueen polttajalle. Palaneet pääsevät vastapuolen taakse polttamaan. Voidaan leikkiä usealla pallolla yhtä aikaa.

Pommi

Kukin leikkijä valitsee itselleen kaksi satunnaista henkilöä: pommin ja pommisuojan. Näitä ei tarvitse kertoa kenellekään. Sitten heille kerrotaan, että heidän on koko ajan juosten pyrittävä pitämään pommisuoja itsensä ja pommin välissä. Toisiin pelaajiin ei saa koskea.

Räyhräyh

Eräänlainen hippaleikki, jossa on kolmenlaisia rooleja:

Puu-paa: Valitaan leikin alussa vapaaehtoisista tai isosista noin kolme ”hippaa”. Yrittävät ottaa räyh-räyhejä kiinni ja huutavat onnistuessaan ”Puu-paa, puu-paa!” Puu-paat pysyvät puu-paina koko leikin ajan.

Räyh-räyh: Loput leikkijöistä ovat aluksi räyh-räyhejä ja huutavat siksi jatkuvasti ”Räyh, räyh, räyh!”. Puu-paan kosketuksesta muuttuvat zirp-zirpeiksi. Räyh-räyh hit ajavat zirp-zirpejä takaa.

Zirp-zirp: Eivät ota ketään kiinni, vaan juoksevat räyh-räyhejä karkuun huutaen ”Zirp, zirp, zirp!”

Latokuivaaja

Valitaan yksi piip-piip (ambulanssi), loput ovat latokuivaajia. Latokuivaajat ja piip-piipit asettuvat omiin riveihinsä kentän laidoilta siten, että rivit muodostavat suoran kulman.

”Piip, piip, piip, piip...”

”Minä olen latokuivaaja, minä olen latokuivaaja...”

Läpsyjuoksu

Tehdään kaksi joukkuetta, jotka asettuvat riviin kasvot toista joukkuetta kohti noin 5-10 metrin päähän toisistaan. Tavoitteena on saada vastustaja joukkueen jäseniä omalle puolelleen. Vuorotellen joukkueista lähtee yksi jäsen rivin päästä juoksemaan tai kävelemään kohti toista joukkuetta, jonka jäsenet pitävät käsiään edessään kämmenet ylöspäin.

Liikkeelle lähteneen tehtävänä on läpsäistä vastustaja joukkueen jäsenen käsiä omavalintaissa

järjestyksessä. Kolmas jota läpsäistään käsille, lähtee jahtaamaan läpsäisiää, joka lähtee juoksemaan takaisin oman joukkueensa luokse. Mikäli läpsäisijä ehtii takaisin joukkueensa luokse, siirtyy häntä jahdannut henkilö tähän joukkueeseen. Mikäli läpsäisty ehtii saada läpsäisijän kiinni ennen, kuin hän ehtii takaisin joukkueensa luokse, siirtyy läpsäisijä toiseen joukkueeseen.

Savolainen pesäpallo

Jaetaan porukka kahteen yhtä suureen jonoon. Toisen jonon ensimmäinen syöttää jalkapallon ilmaan pesissyötöllä. Toisen jonon ensimmäisellä on kolme yritystä osua palloon jalallaan suoraan ilmasta yrittäen potkaista pallon mahdollisimman kauas. Syöttäjä lähtee hakemaan palloa, minkä aikana potkaisija yrittää ehtiä juosta mahdollisimman monta kertaa oman jononsa ympäri. Potkaisija siirtyy jonon viimeiseksi, ja syöttäjästä tulee uusi potkaisija. Eniten juoksuja tehnyt joukkue voittaa.

Tule tänne sarvikuono

Osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen. Kenttä jaetaan viivalla kahteen eri osioon ja joukkueet asettuvat omille puolilleen. Leikin alettua joukkueet yrittävät saada toisen joukkueen jäseniä puolelleen vetämällä ja samalla huutamalla "TULE TÄNNE, SARVIKUONO!" astumatta kuitenkaan toisen joukkueen alueelle. Kun leikkijä on joutunut toiselle puolelle, tulee hänestä sen joukkueen jäsen. Voittajajoukkue on se, jolla on leikin loputtua enemmän jäseniä.

Kaikki polttaa kaikkia

Kaikki pelaajat ovat rajatun alueen, esim. n. 10-20m –sivuisen suorakulmion sisällä. Kuka tahansa saa ottaa pallon ja polttaa toisia. Pallon kanssa ei liikuta. Kaikkialta muualta paitsi päästä palaa, ja vain suoraan ilmasta – pompun kautta ei pala. Jos saa kopin, heittäjä palaa. Palaneet joutuvat alueen ulkopuolelle. Pallon joutuessa alueen ulkopuolelle saa yksi pelaaja sen hakea ja tulla rajalle heittämään. Jos pelataan sisällä, seinäkimmokkeista ei pala.

Kannattaa muistaa kuka sinut poltti, sillä polttajan palaessa pääset takaisin peliin. Peli loppuu siis, kun yksi pelaaja on polttanut kaikki muut.

Ruotsalainen aamujumppa

Piirissä kaikilla molemmilla puolilla reilu pari metriä tilaa. Maahan piirretään syntyneen piirin kokoinen ympyrä. Kaikki kääntyvät vasemmalle muodostaen suljetun rinkulajonon. Ohjaajan merkistä lähdetään ottamaan edellä olijaa kiinni juosten koko ajan piirretyn ringin ulkopuolella. Kiinni jääneet joutuvat pois ringistä. Voittaja on leikin lopussa yksin rinkiä kiertävä.

Munitus

Tarvitaan pallo ja harjakatto. Ensimmäinen heittää pallon katolle ja huutaa jonkun toisen leikkijän nimen, esim. ”Tero!” Esimerkkihenkilömme Tero koittaa saada pallon kiinni, kun se tulee alas katolta ja muut pinkovat karkuun minkä ehtivät. Jos Tero saa kopin, heittää hän pallon jälleen katolle ja huutaa seuraavan leikkijän nimen ja leikki jatkuu normaalisti.

Jos taas Tero sössii tilanteen ja saa pallon kiinni vasta sen osuttua ensin maahan, huutaa hän pallon kiinni saatuaan ”Hep!” Tämä on merkinä muille jähmettyä paikoilleen. Tero saa kolmella loikalla lähestyä muita, jonka jälkeen hän yrittää heittämällä osua pallolla johonkuhun. Jos hän osuu, saa osuman saanut munan. Jos taas ei osu, saa hän itse munan.

Kolmesta munasta munitetaan: Munitettava seisoo kasvot seinää päin ja palloa pidetään hänen takanaan joko oikealla, vasemmalla tai keskellä ja kysytään ”Oikea, vasen vai keski?” Kolme arvauskertaa, joiden välissä palloa aina siirretään. Yhdestäkin oikeasta vastauksesta munat nollaantuvat, mutta kolmesta väärästä arvauksesta muut keksivät munitetulle lempinimen (esim. karvakorva, ei mitään nolaavia nimiä), jota käytetään tämän oman nimen sijasta kun palloa heitetään katolle. Jos munitetusta käytetään palloa katolle heitettäessä jotain muuta nimeä kuin viimeksi sovittua lempinimeä, saa heittäjä munan.

8. PERINTEISET

Seuraavia leikkejä ei ole selitetty tässä (ainakaan juurtajaksen) auki, sillä a) tunnet ne jo varmasti entuudestaan ja b) niistä on lähes yhtä monta versiota kuin on leikkijääkin. Riparilla on mukava oppia mahdollisimman paljon uusia leikkejä, mutta tässä silti pieni muistilista niistä tutuista ja turvallisista:

Hippa

X-hippa

Patsashippa

Banaanihippa

Halhippa a.k.a. Jääkaapphippa a.k.a. Jäädytys ja sulatushippa
Akuhippa
Peppuhippa
Hedelmäsalaattihippa
Varvashippa
Töpselihippa

Ambulanssihippa: Lääkäri, muutama bakteeri ja loput. Leikkijä saadessaan tartunnan menee kyykkyy: ”Ai-jai-jai...” Sovittu määrä leikkijöitä voi muodostaa ambulanssin ja viedä tartunnan saaneen lääkäriin parannettavaksi. Bakteerit eivät voi tartuttaa ambulanssia, eivätkä liikkua lääkärin lähistöllä.

Nimihippa: Kiinniotetut jäävät seisomaan paikalleen heiluen ja valittaen. Heidät voi pelastaa kättelemällä, jos jompikumpi kättelyosapuolista muistaa toisen nimen.

Silmähippa: Yksi on keskellä ja loput jakautuvat kahdeksi riviksi alueen vastakkaisille puolille. Jokainen rivissäolija piirtää pienen ympyrän kohdallensa, jolloin jokaisella on selvä paikka rivissä. Rivissäolijoiden tarkoitus on vaihtaa paikkaa vastakkaiseen riviin luomalla katsekontaktin jonkun vastapuolen leikkijän kanssa ja näin osoittaa paikanvaihtoaikomuksensa. Keskellä oleva hippa yrittää ehtiä vapautuville paikoille. Ilman paikkaa jääneestä tulee uusi hippa.

Joukkuehippa: Jaetaan jengi esim. raamisryhmittäin joukkueisiin. Kun huudetaan ryhmän tai joukkueen nimi, lähtevät nämä ottamaan muiden joukkueiden jäseniä kiinni, kunnes huudetaan toisen joukkueen nimi. Oman joukkueen jäseniä voi pelastaa esim. kuten X-hipassa.

Mörköhippa: Hippa ääntelehtii ja elehtii muita kiinni ottaessaan haluamallaan tavalla, ja muiden on matkittava tätä pakoon juostessaan.

Kirjainhippa a.k.a. numerohippa: Jokaisen leikkijän selässä on kirjain- tai numerolappu. A ottaa kiinni B:tä, B C:tä jne. Jos A saa B:n kiinni, B istuu alas ja A alkaa ottaa C:tä kiinni. Viimeinen käytössä oleva kirjain ottaa ensimmäistä kirjainta kiinni. Numerolappujen tapauksessa idea on täsmälleen sama.

Ketjuhippa: Kiinnijäänyt ottaa hippaa kädestä kiinni liittyen ketjuun. Ainoastaan ketjun päät saavat ottaa muita kiinni.

Maa, meri, laiva

Määritellään kolme aluetta: maa, meri ja laiva. Leikinjohtaja sanoo jonkun alueen nimen, ja kullakin kierroksella viimeinen alueelle ehtinyt tippuu pelistä.

Penkkis

Peili

Polttis eli Polttopallo

Tervapata

Padan äärellä on yksi paikka vähemmän kuin leikkijöitä. Jääjä kiertää kepin kanssa, tiputtaa sen jonkun taakse. Taakseen saa kurkata vasta jääjän mentyä ohi. Jos siellä on keppi, juostaan kilpaa vastakkaisiin suuntiin ringin ympäri yrittäen ehtiä vapautuneelle paikalle. Voidaan sopia että kepin saa tiputtaa myös juostessaan, jolloin juoksijoita voi olla samaan aikaan useampia. Tällöin mille tahansa vapautuneelle paikalle saa juosta, kunhan juoksee oikeaan kiertosuuntaan, eli vastakkaiseen kuin kepin tiputtaja.

Jos sattuu käymään niin, ettei huomaa taakseen tiputettua keppiä ennen kuin jääjä on vaivihkaa ehtinyt kiertää jo koko kierroksen ilman keppiä, joutuu kepin huomioimatta jättänyt pelaaja tervapataan eli ringin keskelle. Pataan joutuneen omalle paikalle piirretään raksi, eikä siihen saa mennä, ennen kuin pataan joutunut pelastetaan. Kuka tahansa padan ääressä olija voi pelastaa pataan joutuneen juoksemalla kolme kertaa tämän ympäri. Jos jääjä ehtii tällä välin kiertosuuntansa säilyttäen juoksemaan pelastajan paikalle, jää pelastaja.

Kuka pelkää mustaa miestä/ilkeää mörökölliä/isoisoa?

(Toim. huom. Mörökölliä pelkääminen on poliittisesti korrektia. Ainakin jos ne ovat ilkeitä. Musta mies- versiota ei nykyisin enää pidetä kovin korrektina. Tämä on valitettavaa, sillä mustalla ei tässä viitata ihonväriin lainkaan. Musta oli vanhassa suomenkielessä myös synonyymi pahalle tai ilkeälle.)

Meren ahti: Kiinni jääneet juurtuvat paikalleen ja yrittävät kurottelemalla saada muita kiinni.

Bulldog: Kiinni otetaan nostamalla ilmaan ja sanomalla: ”1-2-3-bulldog!” Kiinneotettavan on pysyttävä rimpsun ajan ilmassa. Varsinkin alas laskiessa on noudatettava erityistä varovaisuutta!

Kirkkis eli kirkonrotta

Purkkis

Kymmenen tikkua laudalla

Rikkinäinen puhelin a.k.a. Juoru

Kuiskaamalla

Viittoen: Silmät kiinni, kunnes oma vuoro koittaa. Oman vuoron jälkeen silmät saa pitää auki. Suunta vaihtuu joka kierroksella.

Kapteeni käskee

Totella tulee vain, kun kapteeni käskee.

Silmäniskumurhaaja

Murhaaja valitaan rastilla selkään. Murhaajan paljastamiseen tarvitaan syyttäjä ("Syytän!") ja todistaja ("Todistan!"). Syyttäjä ja todistaja osoittavat eri henkilöitä → syyte raukeaa. Osoittavat samaa mutta väärää henkilöä → kuolevat itse. Osoittavat oikeaa henkilöä → Murhaaja selvisi, peli päättyi! → Uusi kierros? Kuolleet ilmaisevat kuolemansa selvästi ja vetäytyvät ringistä.

Poliisiversio: Poliisi keskellä, hänellä käytössään kolme epäilyä murhaajasta.

Kielimurhaaja: Murhaaminen tapahtuu kieltä vilauttamalla.

Ketjumurhaaja: Kivana pikku lisänä voidaan pitää toisia käsistä kiinni, jolloin murhaaja voi murhata myös sähköttämällä: Murhaaja lähettää vierustoverilleen kuusi sähkötystä → Vierustoveri lähettää eteenpäin viisi → Seuraava lähettää neljä → ... → Yhden kädenpuristuksen saanut kuolee.

Tuolileikki

Tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä, musiikin lakattua hakeudutaan tuoleille, 1/tuoli. Ylijäävä tippuu pelistä.

Ruotsalainen tuolileikki a.k.a. Kuka tykkää mistäkin a.k.a. Ruuhkabussi

Osallistujat menevät istumaan tuolipiiriin kasvot sisärinkiin päin. Leikin vetäjä menee seisomaan piirin keskelle. Tyhjän paikan oikealla puolella oleva henkilö siirtyy mahdollisimman nopeasti tyhjälle paikalle. Piirin seuraava siirtyy hänen paikalleen jättäen tyhjän paikan, jolle vuorostaan seuraava istuu. Keskellä olija yrittää siirtyä tyhjälle paikalle ennen kuin joku istuu sille. Keskellä olijan saadessa paikan itselleen, joutuu hänen oikealla puolellaan istuva keskelle. Voidaan sopia, että keskellä olija saa määrätä suunnanvaihdon huutamalla: "Vaihto!"

9. JOUKKUELEIKIT

Narunvaellus

Porukka kahtia. Aloitusmerkistä joukkueet lähtevät pujottamaan omaa (pitkää!) köyttänsä oikeasta hihasta vasempaan lahkeeseen → seuraavan oikeasta lahkeesta vasempaan hihaan, jne. Joukkue, joka saa köyden ensimmäisenä kulkemaan koko ryhmän läpi, voittaa. Helpotuksena voidaan rajun päähän sitoa painoksi esimerkiksi avainnippu.

Fyra på soffan a.k.a. Sex på soffan a.k.a. Sohva

Porukka jaetaan kahteen joukkueeseen. Jokainen kirjoittaa nimensä pienelle paperinpalalle. Paperinpalat sekoitetaan ja jokainen nostaa yhden nimen. Pelissä on yksi tyhjä tuoli ja tarkoituksena on saada neljä oman joukkueen pelaajaa "sohvalle" eli neljän istuttavalle tuoli(rykelmä)lle. Se pelaaja jonka vasemmalla puolella tyhjä tuoli on, kutsuu jotakuta nimeltä istumaan viereensä ja nämä kaksi vaihtavat nimilappuja keskenään. Jokainen tottelee vain kädessään olevan nimilapun nimeä.

Tyynyraalli

Parillinen määrä ringissä istuvia leikkijöitä jaetaan kahteen ryhmään (1,2,1,2...). Molemmille joukkueille annetaan yksi tyyny eri puolille piiriä. Tyynyt yrittävät määrättyyn kiertosuuntaan kiertäen saavuttaa toisensa. Tyynyjä ei saa heittää, eikä vastapuolen tyynyn kulkua estää.

Vesiralli: Ulkona pelatessa tyyny voidaan korvata suurehkoilla vesiastialla. Tällöin hätiköinti kastelee leikkijät.

Peittoesirippu a.k.a. Peittoleikki

Leiriläiset jaetaan kahteen ryhmään. Kaksi isosta pitää ryhmien välissä peittoa, jonka taakse menee aina yksi henkilö

molemmista joukkueista. Peiton takana olevat henkilöt pyrkivät mahdollisimman nopeasti sanomaan toistensa nimen. Hitaampi siirtyy toiseen joukkueeseen.

Huutoskaba

Muodostetaan neljä joukkuetta ja niistä tarpeeksi suuri neliö siten, että kussakin neliön kulmassa on yksi joukkue. Yhdelle joukkueelle kerrallaan annetaan yksi pitkä sana (esim. mustaviinimarjamehulaatikko), jonka se yrittää huutaa vastapäätä olevalle joukkueelle.

Molemmiin puoliin reunoille jäävät joukkueet alkavat huutaa (ennen kuin huutojoukkue aloittaa sanan huutamisen) mitä tahansa keksivätkin, ja yrittävät siten estää kuulijajoukkuetta kuulemasta huudettua sanaa. Kun kuulijajoukkue luulee kuulleensa sanan he istuutuvat alas, ja tästä merkistä kaikki muut hiljenevät ja istuvat myös alas. Kuulijajoukkue kertoo, minkä sanan uskovat olevan kyseessä. Jos sana on väärä, nousetaan ylös ja huuto jatkuu. Huutovuoroja vaihdetaan siten, että kaikki joukkueet saavat huutaa.

Hinis kivi, paperi, sakset

Susi syö mummon, mummo hurmaa metsästäjän ja metsästäjä ampuu suden. Kaksi joukkuetta vastakkain sopivat joukkueittain mikä tulossa. Mummolle, sudelle ja metsästäjälle on omat liikkeensä joista ne tunnustetaan. Voittajat yrittävät ottaa häviäjät kiinni ja ne yrittävät juosta turvaan jonkin maatkan päähän ja kiinni jääneet joutuu toiselle puolelle.

Kääpiö, velho ja jättiläinen: Kääpiö voittaa velhon, velho jätin ja jätti kääpiön. Kääpiö menee kyykkyy, velho pyörittää käsiään: ”Zsäkä, zsäkä, zsäkä”, ja jätti tekeytyy suureksi nostamalla kädet ylös ja karjumalla.



Nuotanveto

Kaksi joukkuetta järjestäytyvät riveihin toisiaan vastapäätä samaa kokoluokkaa olevan etäisyyden päähän toisistaan kuin on rivien leveys. Rivien kohdille piirretään viivat. Toinen rivi on kalaparvi ja toinen muodostaa nuotan ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Leikinjohtajan merkistä kalat yrittävät päästä alueen toiselle puolelle ja nuotta saalistaa mahdollisimman monta kalaa suljetun piirin sisään. Nuotan sisään jääneet kalat eivät saa pujahtaa käsien alitse karkuun. Nuottaan joutuneet kalat tippuvat pelistä. Kun kaikki kalat on saatu nuottaan, vaihdetaan osia.

10. SEKALAISTA HAUSKAA

Kaksintaistelut

Kun pudotusleikissä on jäljellä enää kaksi kisaajaa, on voittaja ratkaistava kaksintaistelulla. Tässä muutamia vaihtoehtoja kootusti:

Pyssysankarikaksintaisto: Kaksintaistelijat asettuvat selät vastakkain. Aina kun leikin johtaja sanoo hedelmän, astutaan askel eteenpäin. Kun sanottava sana on eläin, yrittävät kaksintaistelijat kääntyä mahdollisimman nopeasti ja ”ampua” toisensa: ”PAM!” Jos ei sanota eläintä eikä hedelmää, on kilpailijoiden pysyttävä paikoillaan.

Pokkani pitää, pimplipom: Jäljellä olevat leikkijät nousevat seisomaan, tarttuvat toisiaan korvista ja katsovat toisiaan silmiin. Yhdessä he menevät kyykkyy ja nousevat ylös, menevät kyykkyy jne. hokien samalla ”Pokkani pitää, pimplipom!” Voittaja on se, jonka pokka pitää pisimpään.

Peilikuva

Peilin perusidea on, että jokaisella on pari ja parista aina vuorotellen toinen elehtii haluamallaan tavalla tai esittää esimerkiksi aamutoimiaan pantomiiminä ja peilaaja tekee perässä. Kokeilkaa myös niin, että peili on...

Pienentävä	Suurentava	Väärentävä	Peilikuvan peilikuva
------------	------------	------------	----------------------

Tunnetilapeilikuva: Peilausta voi väärentää myös tunnetiloilla:

Inho	Raukeus	Himo	Tuska
Rakkaus			

Tunneparit

Lappuja saman verran kuin leikkijöitä ja kahdella lapulla aina sama tunnetila. Jokainen leikkijä saa yhden lapun ja alkaa esittää oman lappunsa tunnetilaa (pantomiiminä) etsien samalla omaa tunnepariaan.

Tunneryhmät: Sama tunne on kirjoitettuna useammalle kuin kahdelle lappuselle.

Piirrä kuu, nenä, silmät ja suu a.k.a. Taiteilija piirtää

Hoksausleikki. Jutun jujun tuntija aloittaa piirtämällä ilmaan ja samalla yskäisemällä ja sanomalla ”Näin piirretään kuu, silmä, silmä, nenä ja suu.” Seuraavaa pyydetään tekemään täsmälleen samoin. Jokainen saa yrittää vuorollaan, mutta yrittäjä ei hyväksytty, jos ei ennen suoritustaan yskäise. Tätä ei tietenkään kerrota heille etukäteen.

Kiinan keisari

Toinen hoksausleikki. ”Olen Kiinan keisari, enkä käytä teetä, vaan juon [juoma].” Jokainen vuorollaan esittää oheisen väitteen ja keksii jonkin juoman hakasulkeiden tilalle. Leikin vetäjä kelpuuttaa juoman, jos sen nimessä ei ole t-kirjainta.

Perusnuori

Kaikki seisovat. Leikinjohtaja kyselee erilaisia asioita, esim. ”Onko sinulla punaiset sukat?”, ”Onko sinulla siniset silmät?”, ”Oletko syntynyt elokuussa?”, ”Oletko sairastanut vesirokon?” jne. Jos kysymykseen joutuu vastaamaan myöntävästi, tulee istutua. Viimeiseksi seisomaan jäänyt on joukon perusnuori.

Salaperäisiä tarinoita

Jutun vetäjä kertoo lyhyen tarinan, jonka jälkeen muut voivat esittää vapaasti mitä tahansa kysymyksiä. Kertoja voi vastata ainoastaan kyllä, ei tai ei merkitystä.

Tarina 1: Rotkon pohjalta oli löytynyt kasa vaatteita, kuollut alaston mies ja katkennut tikku. Mitä oli tapahtunut?

Ratkaisu: Kuumailmapallosta oli viimeisenä keinona heitetty vaatteet ja lopuksi oli vedetty pitkää tikkua kumpi loikkaa alas painon vähentämiseksi.

Tarina 2: Mies tuli myöhään kapakasta kotiin pienessä seilissä. Hän sammutti kytkimestä valon ja meni nukkumaan. Aamulla hän herää, katsoo ikkunasta ulos ja ampuu itsensä. Mitä oli tapahtunut?

Ratkaisu: Majakanvartija oli sammuttanut majakan valon ja laivoja oli ajanut yöllä karille.

Tarina 3: Ihminen tuli joka päivä rakennuksen luo, meni hissillä neljänteen kerrokseen ja käveli portaita loput kymmenenteen kerrokseen. Hän ei kuitenkaan koskaan tullut alas portaita pitkin. Miksi?

Ratkaisu: Lyhyt ihminen ei ylettynyt muihin kuin ainoastaan neljänneksi alimman kerroksen hissinappulaan.

11. LAULULEIKIT

Yogi-bear

I know someone you don't know: Yogi, Yogi. I know someone you don't know: Yogi, Yogi-bear. Yogi, Yogi-bear. Yogi, Yogi-bear. I know someone you don't know: Yogi, Yogi-bear.

Yogi has a little friend: Bubu, Bubu. Yogi has a little friend: Bubu, Bubu-bear. Bubu, Bubu-bear. Bubu, Bubu-bear. Yogi has a little friend: Bubu, Bubu-bear.

Yogi has a girlfriend too: Cindy, Cindy. Yogi has a girlfriend too: Cindy, Cindy-bear. Cindy, Cindy-bear. Cindy, Cindy-bear. Yogi has a girlfriend too: Cindy, Cindy-bear.

They all have an enemy: Ranger, Ranger. They all have an enemy: Ranger, Ranger Smith. Ranger, Ranger Smith. Ranger, Ranger Smith. They all have an enemy: Ranger, Ranger Smith.

Mötty

Aluksi kaivetaan mötyt taskuista. Jokaiselta sellainen löytyy.

Tuudittelen pikku möttyä.

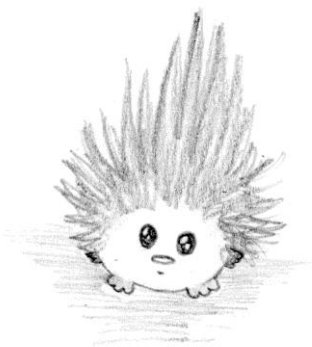
Ja varmaan äitikin on iloinen. (Korkealla äänellä, etusormilla venytetty hymyvirnistys)

Tuudittelen pikku möttyä.

Voi, ei, se pistelee!

Tuudittelen (käsivarsilla) *Voi, ei, se pistelee!* → Lyttyyn pistän (nyrkillä kämmentä vasten) *Voi, ei, se littenee!* → Nuoleskelen (nuoleskellaan kämmentä) *Voi, ei, mä nielaisin sen!* → Yökkäilen (lauletaan yökkäillen) *No, siinä se nyt on!*

Ja eikun alusta... ;P Viimeisen kierroksen jälkeen jokaisen pitää muistaa laittaa mötötynsä talteen seuraavaa käyttöä varten.



Maksa ja perna

Maksa ja perna, maksa ja perna, maksa ja perna ja taputa

Perna ja varpaat...

Varpaat ja napa...

Napa ja korvat...

Korvat ja kitalaki...

Kitalaki maksa...

Osoitetaan kyseistä ruumiinosaa ja säikeistön lopussa kolme taputusta. Leikkiä luonnollisesti nopeutetaan joka kierroksella. Maksa ja perna sijaitsevat vatsaontelon yläosassa; Maksa oikealla heti pallean alla, suurimmaksi osaksi kylkiluiden alla ja perna vasemmalla alimman kylkikaaren suojassa.

Ruotsalainen rekkakuski

Ruotsalainen rekkakuski, ruotsalainen rekkakuski, ruotsalainen rekkakuski ylistää Jumalaa.

Sillä suurista ja mahtavista, suurista ja mahtavista suurista ja mahtavista Jumala välittää.

Ruotsalainen rekkakuski → suurista ja mahtavista

Saksalainen motoristi → nahkahoususankareista

Norjalainen turskanmyyjä → haisevista köriläistä

Neljäs säikeistö on kaikkien edellisten yhdistelmä.

Lisäsäikeistö:

Venäläinen balleriina → hentosista kukkasista

Leipuri Hiiva

*Työnnän pullat uuniin,
vedän valmiit takaisin.
Näin piipusta kun savu kohoaa.
Leipuri Hiiva
hän asuu Kumputiellä.
Hän pullat, kakut leipoo siellä.
Näin piipusta kun savu kohoaa.*

Tutun laululeikin voi leikkiä muutoinkin kuin perinteiseen suomalaiseen tyyliin. Alla on listattu erilaisia tyylejä laululeikin leikkimiseen:

saksalainen: kulmikkaat, terävät liikkeet
ruotsalainen: liike on laulua askeleen myöhässä
kiinalainen: kaikki on pientä
leipuritar Hiiva: naisellinen versio

ranskalainen: hienostuneet liikkeet
amerikkalainen: kaikki on suurta
ABBA/Idols: pop-versio, diiva-/tanssiliikkeet

Pieni lintunen

*Olen pieni lintunen ja niin nälkäinen.
Mun kotiväki, mun kotiväki, on niin saita.
Ne tarjoo silliä aina vaan, mut sitä en halua.
Vaana haluaisin, vaan haluaisin
cocacolan, jätskin.
(Voidaan vetää eri versioina kuten Leipuri Hiiva.)*

Vanha reissaaja

*Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin
kunnes vastaan tuli strutsi ja siihen se jäi!
Jaaaaaa hääään laaaaulooooi: (Seuraavasta rallatuksesta on useita eri versioita. Tässä kaksi vaihtoehtoista:)*

<i>jolla jonkka diidi</i>	<i>Uua dikka dooa</i>
<i>jolla jonkka daa *smuck*</i>	<i>Uua dikka doo *smuck*</i>
<i>jolla jonkka diidi</i>	<i>Uua dikka dooa</i>
<i>jolla jonkka daa *smuck*</i>	<i>Uua dikka doo *smuck*</i>

Reissaaja kohtaa muitakin eläimiä ja otuksia, ja laulu kasvaa:
Karhu... *GRR*
Koira... *Lääh! Lääh!*Lehmä... *lypsy*
Nuori tyttö... *muiskis, muiskis*
Tytön äiti... *svip, svip*
Tytön isä... *PUM*

Jäälautalla 10 vuotta

*Jäälautalla 10 vuotta merellä valtavalla.
On päälläni pelkkä yöpaita, etenen liukastumalla.
Ei laivoja näy vielä missään, pelkkää kalaa syön.
Täytyy mun halata jääkarhua, että selviän tän yön. *Vierustoverin halaus*
(Nopeutuva tempo)*

Lapaduu

Leikkijät ”tanssivat” (kävelevät) käsikkäin piirissä ja laulavat:
Tanssimme lapaduu, lapaduu, lapaduu (suunnanvaihto)
Tanssimme lapaduu, lapaduu, hei!
Leikinjohtaja kysyy:

- Olemmeko tanssineet lapaduuta kädet toistemme käsissä?

- [myönteinen vastaus]
- Entä olemmeko tanssineet sitä kädet toistemme hartioilla?
- [kielteinen vastaus]
- No tanssitaan sitten!

Joka tanssikerran jälkeen kysytään kaikki edelliset tanssitavat ja yksi uusi. Lapaduuta voi tanssia esimerkiksi kädet polvissa, korvissa, nilkoissa...

Jumps, jumps

Jumps, jumps sanoi vekkulisammakko (läpsäys polviin ja kädet yhteen aina kun sanotaan ”jumps jumps”)
jumps jumps sanoi sammakko.

Jumps jumps sanoi vekkulisammakko

ja se HYPPÄSI jumpsjumps pois.

∴: *Ja se ammakko sanoi että dägädägädää, dägädägädää ∴:* (käännyttään ensin oikealle ”huilunsoittaja-asentoon” eli asetetaan kädet suuneteen samaan tapaan ja sitten vasemmalle toisen dägädägän kohdalla).

ja HYPPÄSI jumps, jumps pois.

Joka säkeistöllä voidaan nopeuttaa tempoa.

Laurenzia

Aina kun mainitaan Laurenzia tai jokin viikonpäivä, on mentävä kyykkyyn:

Laurenzia pieni Laurenzia vaan,

milloin sinut taas nähdä saan?

Kun on maanantai, (kun on tiistai, kun on keskiviikko...)

Oi jospa kohta taas maanantai ois

ja vierelläin kaunis Laurenzia ois

Viikonpäiviä lisätään jokaisella kierroksella kolmanteen säkeeseen. Jos jatketaan ”yli viikon” niin edellisen viikon päiviä ei tarvitse laulaa. Katsokaa kuinka pitkälle jaksatte.

Alouette a.k.a. Aaluette

Esilaulaja laulaa säkeen kerrallaan ja muut toistavat perässä:

Alouette

Pikepikepusse

Aalu aalu aaluuee

Fillarin satula

Kaasupoljin

Ylipitkä viineri

Ei tuu mittään

Täytyy laulaa lujempaa (kovimman säkeistön jälkeen: *laulaa hiljempaa* → viimeisellä säkeistöllä: *laulu lopettaa*)

Vauvahai

∴: *Vauva hai*

päm pä, pämpäpäm ∴:

Yksinkertainen laululeikki, jossa joka säkeistöllä vaihtuu ensimmäinen säe sekä liike: Vauvahai (tehdään suu yhdellä kädellä) → äitihai (suu kahdella kädellä) → isähai (suu kahdella kädellä koko käsivarren pituudelta) → vaarihai (suu ottamalla vasemmalla kädellä kiinni oikeasta ja oikealla kädellä vasemmasta olkapäästä) → tyttö ui (uimaliikkeitä) → hai näkee (kiikarit käsillä) → (kaksi edellistä voidaan toistaa) → hai syö → tuhma hai! (etusormi pystyssä: soo soo)

Piparinpölläri a.k.a. Pipari

Lyödään rytmiä vuoroin kädet polviin ja taputus. Leikkijöiden pitää pysyä rytmissä, niin ettei väliin jää tyhjiä tahteja. Voidaan sopia, että virheestä tippuu leikistä ja tempoa nopeuttaa vaikka joka kierroksella.

Kaikki: *[joku leikkijä x] pölli meidän kaikki piparit*

x: *Mitä? Minä?*

Kaikki: *Juuri sinä!*

x: *Mutta minulla on alibi.*

Kaikki: *No kuka ne sitten pihisti?*
x: *[uusi satunnainen leikkijä y]*
Kaikki: *[y] pölli meidän kaikki piparit...*

Masa Mato

<i>"Mä istun puistonpenkillä ja pureskelen purkkaa</i>	(maiskutellaan)
<i>ja leikin mun jojolla *twiiuu, twiiuu*</i>	(jojotellaan)
<i>ja sit siihen tuli se Masa Mato</i>	(tehdään etusormesta "mato" koukistamalla sitä)
<i>ja se oli ainakin näääääiiin pitkä</i>	(näytetään käsillä mitta),
<i>ja mä kysyin siltä "Masa hei, mikä sul oikein on?"</i>	
<i>ja se vastas "Mä join yhden kokiksen liikaa"</i>	(möreällä äänellä).

Leikin aikana Masan pituus kasvaa ja kasvaa pari kertaa kunnes viimeisellä kerralla hän on "näääääiiin pieni" ja kun siltä kysyy "Mikä sulla oikein on?" se vastaa "Mä röyhtäsin!". Leikkiä voi nopeuttaa joka kierroksella.

Ponileikki

Tuolta he tulevat poneillansa
suurilla lihavilla poneillansa
Tuolta ne tulevat poneillansa
ja näin ne mulle kertoo:
Vatsa vatsaa vatsaa vasten
kylki kylkeä kylkeä vasten
peppu peppua peppua vasten
näin ne mulle kertoi

Poniratsastaja kiertää sisäpiirissä neljän ensimmäisen säkeen ajan ja pysähtyy jonkun pariksi tanssimaan laulun mukaisesti. Seuraavalla kierroksella pari lähtee mukaan ja leikki jatkuu kuten edellä, kunnes kaikki ovat poniratsastajia. Ripareilla turvaväli noin puoli metriä.

Itikan rättisitikka

<i>Olipa kerran itikka</i>	(pidetään "itikkaa" sormien välissä nipistys-asennossa)
<i>ja sillä oli rättisitikka</i>	(ajetaan autoa vääntelemällä rattia)
<i>ja sen sitikan takapenkillä</i>	(osoitetaan taakse olkapään yli)
<i>kävi itikat iltalenkillä</i>	(kävelytetään sormia pitkin käsivartta)

Itikka kasvaa suuremmaksi joka vuorolla kunnes se on ihan tajuttoman iso jolloin liikkeetkin ovat luonnollisesti isoja ja voidaan melkein pä huutaa.

Funky Chicken

Esilaulaja laulaa tummennetut osuudet. Tästä laululeikistä on tuhannesti versioita, tässä muutamia. Osassa ei ole täydellistä ohjeistusta, mutta käytä mielikuvitustasi.

Let me see you funky chicken!
WHAT'S THAT YOU SAY?
Let me see you funky chicken!
WHAT'S THAT YOU SAY? I said....

Kerto:
Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo,
One more time, now!
Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo,
Back in line, now! (Tömistä 8 kertaa)

Säkeistöt:
Funky Chicken: Tanssi ympyrää kädet kanansiipinä.
Mae West: Heiluta näkymätöntä mekkoa
Dracula: Käsivarsi naaman eteen ikään kuin pitelisit viittaa → kurkista viitan takaa → sama toisella kädellä
Orangutan: Tanssi apinatanssi
Elvis Presley
Cleopatra

John Travolta

Michael Jordan: Pesäpalloliike

swish, a a a swish, a a a swish, a a a swish

Biffy-man: Biffy tarkoittaa vessaa

peeuh a a a peeuh a a a peeuh a a a peeuh

dying bug: Selin makuulle, heiluttaen molempia jalkoja

Pee-Wee Herman: Jouta hiukan polvista ja risti käsivarret vuoroin edessä ja takana.

Let me see you do the polka: Tökkää vierustoveria

King of the jungle

Who is the king of the jungle *ugh ugh*,

who is the king of the sea *bubble, bubble, bubble*

Who is the king of the universe, who is the king of me?

I tell you: J-E-S-U-S, YES.

He is the king of me.

He is the king of the universe, jungle and the sea. *bubble, bubble, bubble* *ugh, ugh*

Leikkiin kuuluu myös liikkeitä. Aina seuraavien sanojen kohdalla tehdään annettu liike:

- who = raavitaan päätä
- king = tehdään käsillä kruunu
- jungle = toisesta kädestä maa ja toisesta huojuva puu
- ugh = leikitään gorillaa
- sea = tehdään käsillä ja sormilla merta
- universe = tehdään käsillä maapallo
- me = osoitetaan itseä
- J-E-S-U-S = lasketaan kirjaimia sormilla
- YES = peukkua
- He = näytetään etusormella taivaaseen

Naapurin täti

Leikinvetäjä: "Naapurin täti tuli matkoilta, toi mukanaan tuliaisia. Kaikenlaisia tavaroita, kysy vaan reilusti millasia."

Muut: "No millaisia?"

Leikinvetäjä: "Hyppykepin" (kaikki hyppii) tavaroita voi lisätä mielensä mukaan:

- Kärpäslätkän
- Bassorummun
- Käsiveivin
- Polkupyörän
- Hulavanteen
- Hevimusiikin

Petteri hakkaa

Istutaan tuolilla ja aletaan laulaa laulua:

Petteri hakkaa yhdellä vasaralla... koko pitkän päivän (lyödään samalla toisella nyrkillä reittä)

Vastaavasti toisessa säkeistössä kahdella nyrkillä (kahdella vasaralla)

Kolmannessa nyrkit+toinen jalka (kolmella vasaralla)

Neljännessä nyrkit+jalat (neljällä vasaralla)

Viidennessä nyrkit+jalat+pää (viidellä vasaralla)

Kuudennessä nyrkit+jalat+pää+hyppiminen istualtaan penkillä (kuudella vasaralla)

Nooan arkki

.,: Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki .,:

Rakenna se honkapuusta puusta

Lapset Jumalan

hakataan nyrkkejä päällekkäin

vasemmalla kädellä oikean kyynärpäästä, oikeaa heilutetaan

tuuditetaan lasta käsivarsilla

Kerto:

Siis

sormi pystyy

.,: Nouse, kiitä, ylistä Herraa Herraa .,: x3

taputus, oikea käsi ilmaan, taputus, vasen, heiluta

Lapset Jumalan

molemmilla käsillä, tuuditus

.,: Kutakin eläintä arkkiin meni kaksi kaksi .,:

Kengurut ja elefantit fantit

Lapset Jumalan

sormikävely ensin vasenta käsivartta pitkin, sitten oikeaa

kädet koukussa pomppien, toinen käsi nenästä kiinni ja toinen kärsäksi

Siis...

<i>.,: Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi tulvi .,: Kunnes kaikki jo väsymään alkoi alkoi Lapset Jumalan</i>	<i>sormisadetta ylhäältä alas, nosta käsiä kämmenet ylöspäin kädet tyynynä pään alla</i>
---	--

Siis...

<i>Liitonmerkiksi taivaalle nousi nousi Sateenkaari taivaalle nousi nousi Herran kansa rantaan nousi nousi Lapset Jumalan</i>	<i>sormella kaari ilmaan kaari toiseen suuntaan soutuliike</i>
---	--

Laatikkoville

*Laatikkoville!
Laatikkoville!
Missä sä oot?
Mitä sä teet?
Nukutko?
Keitätkö puuroo?
Kiillotatko kenkää?
Laatikkoville, tuu tännepäin?*

Bingo a.k.a. Halibingo

Muodostetaan kaksi yhtä suurta sisäkkäistä piiriä, esimerkiksi tytöt sisempään ja pojat ulompaan piiriin. Laulun aikana liikutaan käsi kädessä samaan suuntaan. Viimeisen säkeistön (**kirjainten**) aikana sisäpiiri vaihtaa suuntaa kätellen **B-I-N-G-O** -kirjainten kohdalla ja lopulta halata **BINGO**-sanan kohdalla.

*.,: Iso musta kissa istui ikkunalaudalla
HEI! .,:
Iso musta kissa istui ikkunalaudalla
Ja Bingo oli sen nimi*

*B-I-N-G-O
B-I-N-G-O
B-I-N-G-O
Ja Bingo oli sen nimi*

**B
I
N
G
O
BINGO**

Swing Low

Tämä tuttu laulu voidaan leikkiä myös laululeikkinä, jossa lähes jokaista laulun sanaa vastaa sitä kuvaava liike. Sanat löytyvät esimerkiksi punaisesta laulukirjasta, laulu 13.

AAKKOSELLINEN HAKEMISTO

Aaluette.....	25	Kapteeni käskää.....	20	Neidonryöstö.....	12
Aatami ja Eeva.....	12	Kaverinryöstö.....	12	Nimibingo.....	4
Adjektiivihuijaus.....	4	Kerroshampurilainen.....	7	Nimimuistipiiri.....	2
Ai mitä?.....	3	Ketjumurhaaja.....	20	Nimipallopiiri.....	3
Akanryöstö.....	12	Ketä sinä rakastat?.....	12	Nippon hai.....	10
Akvaario.....	7	Kielimurhaaja.....	20	Nooan arkki.....	27
Alkuasukkaat.....	15	Kiinan keisari.....	22	Norjalainen.....	16
Alouette.....	25	King of the jungle.....	27	Numeroiden luettelu.....	7
Ameeba.....	2	Kirkkis eli kirkonrotta.....	20	Nuotanveto.....	22
Appelsiiniviesti.....	12	Kissa ja hiiri.....	17	Nöf-viesti.....	12
Arvaa mitä tällä voi tehdä.....	12	Kuikki-kuikki.....	3	Oma kolo, kaverin kolo.....	10
Auki, kiinni vai ristissä?.....	9	Kuka pelkää mustaa miestä/ilkeää mörökölliä/isoisoa?.....	19	Pappi, hissi, käkikello.....	9
Auringonkukka.....	8	Kuka tykkää mistäkin.....	20	Patsaat.....	7
Autiosaari.....	4	Kuningaspallo.....	17	Peili piirissä.....	15
Bingo.....	28	Kuolleet lahnat.....	8	Peilikuva.....	22
Bulldog.....	19	Kupiaisen pää.....	15	Peittoesirippu.....	20
Eläinsokko.....	11	Kurjet ja sammakot.....	13	Peittoleikki.....	20
Eläintarha.....	5	Kvaak Kvaak.....	7	Pelikortit.....	4
Eläintarina.....	8	Käkkärämänty.....	3	Perusnuori.....	22
Elävä kertomus.....	16	Kämmenviesti.....	8	Petteri hakkaa.....	27
Etsi tulitikkuaski.....	7	Käsientunnistuspiiri.....	8	Pieni lintunen.....	24
Evankeliumit.....	6	Käsiläpsy.....	8	Piirrä kuu, nenä, silmät ja suu..	22
Evoluutio.....	2	Laatikkoville.....	28	Pilli kiertää.....	15
Formulat.....	8	Laiva sumussa.....	12	Pingispallon puhallus.....	9
Funky Chicken.....	26	Lankaleikki.....	6	Pingispallonpuhalluskaksintaisto	16
Fyra på soffan.....	20	Lapaduu.....	24	Pipari.....	25
Greenpeace.....	6	Lappu selässä.....	4	Piparinpölläri.....	25
Hagoo -nauruleikki.....	13	Latokuivaaja.....	17	Pipponen.....	9
Halibingo.....	28	Laulun arvaaminen.....	14	Planeettojen sota.....	6
Halileikki.....	12	Laurenzia.....	25	Pokkani pitää, pimpelipom.....	22
Halonkaato.....	16	Leipuri Hiiwa.....	24	Poliittikkoleikki.....	13
Hampaattomat eläimet.....	13	Leiri kopissa.....	5	Pommi.....	17
Harry Potter.....	5	Lentokone.....	15	Pompelipossu.....	3
Hattu laulaa.....	9	Lentävä matto.....	5, 15	Ponileikki.....	26
Hedelmäsalaatti.....	6	Lima ja keijut.....	6	Puunkaato.....	17
HIK-murhaaja.....	5	Lohikäärmeapallo.....	17	Pyssysankarikaksintaisto.....	22
Hinis kivi, paperi, sakset.....	21	Luostari.....	12	Ravit.....	8
Hippa.....	18	Lähestymisleikki.....	6	Reginan palsta.....	13
Hullujenhuone.....	15	Lännen nopein.....	9	Rikkinäinen puhelin.....	20
Huutoskaba.....	21	Läpsis.....	3	Rikospantomiimi.....	14
Hymy pyllyyn.....	14	Läpsy.....	3	Rotat.....	8
Hörttä.....	15	Läpsyjuoksu.....	17	Rotat ja revot.....	17
Istun lattialla salaisesti rakastaen	3	Maa, meri, laiva.....	19	Ruotsalainen aamujumppa.....	18
Itikan rättisitikka.....	26	Mafioso.....	9	Ruotsalainen rekkakuski.....	23
Itävaltalainen läpsy.....	8	Majakanvartija.....	14	Ruotsalainen tuolileikki.....	20
James Bond –rata.....	15	Maksa ja perna.....	23	Ruuhkabussi.....	20
Jari julma.....	2	Masa Mato.....	26	Räyhäryh.....	17
Juha Kankkunen.....	2	Matkatoimisto.....	4	Röh-viesti.....	12
Jumps, jumps.....	25	Meren ahti.....	19	Salaperäisiä tarinoita.....	22
Juna.....	8	Minä rakastan sinua.....	13	Salaseuralaiset ja vakoojat.....	11
Juoru.....	20	Mitä tiedät ystävästäni?.....	14	Savolainen pesäpallo.....	18
Jäälautalla 10 vuotta.....	24	Mummot eläintarhassa.....	13	Sex på soffan.....	20
Jäälautta.....	5	Munitus.....	18	Siispä pukeudumme surupukuun	13
Kahden tulen välissä.....	17	Mötty.....	23	Sika-possu.....	10
Kaikki polttaa kaikkia.....	18	Naapurin täti.....	27	Silmäniskumurhaaja.....	20
Kaksintaistelut.....	22	Narunvaellus.....	20	Sohva.....	20
Kamat lattialla.....	2	Nazi-Polizei.....	6		
Kani-kani.....	8				

Soile tykkää suklaasta.....	2	Tervapata.....	19	Vanha reissaaja	24
Solmu.....	6	Terve, kaveri!	4	Vatsalihaspiiri	4
Sosiaalinen kävely	7	Terveisiä	4	Vauvahai	25
Spruit	5	Tie Roomaan	11	Venäläis-norjalainen jalkapeli .	16
Stadilainen bussipysäkillä.....	11	Tsuku, tsuku	8	Vesiralli.....	20
Street/avenue	17	Tuhatpaikkainen sohva.....	6	Vihtorin nimilaput.....	4
Suklaansyönti.....	11	Tule tänne sarvikuono	18	Viidakko hajalle.....	7
Swing Low.....	28	Tunnelikäärme.....	11	Viikinkipallo	16
Swish-bang-boing	10	Tunnelipallo	12	Viimeinen vessapaperirulla.....	3
Sylitooli	7	Tunneparit	22	Voi mirri parkaa.....	13
Syvä kaivo	17	Tunteitten tori.....	4	Yleislakko	7
Sähkötysviesti	12	Tuntematon ystävä	4	Yogi-bear	23
Säälittävä eläintarha.....	14	Tuolileikki	20	Ystävyiden verkko	3
Taiteilija piirtää.....	22	Tyynyralli.....	20	Zip – Zap – Zup	10
Tarzan	14	Uttiset	5	Zip Zap.....	10
Tarzan-rata.....	15	Vaarinhousut	13	Ämmänisku.....	12
Tee sillä tavalla	14	Vaimo-imuri	16	Ämpäri	15

Isosmateriaaliprojektin aloittaja ja koordinaattori: Jussi Tiira
Pompelipossun työryhmässä lisäksi vaikuttaneet: Teemu ”Stede” Hirvonen
Johanna Kahila
Teemu Pulkkinen
Kansi: Sonja Toivanen
Muu kuvitus: Ki-Ri

Kiitos myös: Tikkurilan Seurakunta (erityisesti VIPit ja nuokkarit!)

Kane
kaikki lähteinä käytettyjen materiaalien tekijät

Jos luettelisin kaikki viiden vuoden aikana minua tämän materiaalin kasaamisessa tukeneet ja inspiroineet, niin nimille tarvittaisiin pian oma lärpäke. Kiitos siis kaikille teille yhteisesti, tiedätte ketä olette!

Haluaisitko itsekin vaikuttaa tämän materiaalin sisältöön? Se on täysin mahdollista, sillä siitä julkaistaan uusia versioita jatkuvasti.

Voit lähettää ideasi, toiveesi, piirroksesi tai palautteesi osoitteeseen jussi.tiira@mbnet.fi tai kirjoittaa oman juttusi suoraan Pompelipediaan osoitteessa <http://isohet.shoutwiki.com>. Kaikki julkaistava materiaali julkaistaan avoimen CC-BY-SA –lisenssin alaisena kaikkien vapaasti hyödynnettäväksi. Apusi ja palautteesi merkitsevät paljon!

Lähteet:

Perimätieto
Hengis.fi → Isosen pakki
AARRE - Isosen kirja (LK-kirjat 2002)
Ortodoksi.net
Käkkärämänty (Tikkurilan seurakunta)
ISO 2002 materiaali (Vantaan seurakunnat)
Protun leikkivihko
Isosille iltaohjelmamatskua –materiaali (Helsingin Mikaelin seurakunta)
laajaranta.fi – LaajaWiki
Leikkilärpäke 2010



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported -lisenssillä. Nähdäksesi tiivistelmän lisenssistä vieraile sivulla <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fi> tai lähetä kirje osoitteeseen Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

CC-BY-SA –lisenssi takaa, että voit kopioida vapaasti Pompelipossun taikalaatikosta tai käyttää sitä oman materiaalisi pohjana, kunhan mainitset lähteeksi Pompelipossun taikalaatikon. Ohjeet lisätietojen saamiseksi yllä.

Pompelipossu-sarjan tähän mennessä ilmestyneet osat:

Pompelipossun taikalaatikko – Sketsit
Pompelipossun taikalaatikko – Leikit
Pompelipossun taikalaatikko – Skabat
Pompelipedia – Isoswiki isosilta isosille: <http://isohet.shoutwiki.com/>

Vantaa 2011