

Leikkejä riparille ja lastenleireille

Erilaisia leikkejä, pelejä ja neuvoja leikkien vetämiseen
leireillä



Sisällys

Leikkejä riparille ja lastenleireille	1
Johdanto	3
Leikin ohjaamiseen ohjeita	3
Miksi rippikoulussa tai lastenleireillä leikitään?	4
Tutustumisleikit.....	5
Nimileikit.....	6
Hoksausleikit	10
Joukkueleikit	10
Pudotusleikit.....	12
Vapaaehtoisleikit.....	13
Laululeikit	14
Pihalla leikittävät	15
Sisällä leikittävät	16
Pihapelejä ulkoiluun	18
Skabat	20
Pihalla	20
Sisällä	21

Johdanto

Leikkejä riparille ja lastenleireille, on koottu tueksi nuorten ja lasten kesäleireille, rippikoululeireille sekä muille yhteisön tilaisuuksille. Se sisältää monenlaisia leikkejä ja pihapelejä, jotka tuovat iloa, yhteisöllisyyttä ja hauskanpitoa. Leikit on suunniteltu edistämään ryhmätyöskentelyä, luonteen kehitystä ja liikunnan riemua, samalla kun ne tarjoavat hauskaa tekemistä kaikenikäisille osallistujille. Näitä pelejä voi soveltaa erilaisiin ympäristöihin ja tilanteisiin, ja ne ovat helposti muokattavissa leirien tai ryhmien tarpeiden mukaan.

Leikin ohjaamiseen ohjeita

Leikin vetäminen onnistuu parhaiten, kun seuraat muutamia perusohjeita ja pidät huolta siitä, että kaikki osallistujat viihtyvät ja kokevat itsensä osaksi ryhmää. Leikki ei saa koskaan pilkata ketään tai jättää ketään ulkopuolelle vaan kaikki on otettava huomioon.

Tässä muutamia yleisiä ohjeita leikin vetämiseen:

1. Valmistele etukäteen.

ennen leikin aloittamista varmista, että tunnet säännöt ja osaat selittää ne selkeästi. Tarvittaessa voit testata leikin itse tai pyytää apua joltakin toiselta, jos et ole varma säännöistä tai käytännöistä. Myös jos leikkiin tarvitaan jotain tavaroita on ne hyvä katsoa etukäteen valmiiksi.

2. Esitle leikki selkeästi

Kerro osallistujille leikin nimi ja sen perusidea. Esitle säännöt ja varmistu siitä, että kaikki ymmärtävät ne ennen leikin aloittamista. Jos leikki on uusi ja tuntematon, käy säännöt läpi rauhassa.

3. Muista turvallisuus

Ennen leikin aloittamista muistuta osallistujia siitä, että turvallisuus on tärkeintä. Kiinnitä huomiota siihen, että leikkiin ei sisälly vaarallisia liikkeitä tai riskejä, ja varmista, että pelikenttä on turvallinen (esim. tasainen maasto ilman esteitä)

4. Tarkkaile osallistuja

Seuraa osallistujien aktiivisuutta ja varmistu siitä, että kaikki ovat mukana. Jos joku ei ole ymmärtänyt sääntöjä tai ei osallistu, auta häntä. Pidä huolta siitä, ettei ketään jää ulkopuolelle.

5. Sääntöjen joustavuus

Jos leikki tuntuu menevän liian vaikeaksi tai tylsäksi, voit tarvittaessa muuttaa sääntöjä tai säätää leikin tasoa niin, että se pysyy hauska ja haastava kaikille. Muista, että leikin tarkoitus on, että kaikilla on hauskaa

6. Lopeta leikki ajoissa

Leikin päättämällä on suuri merkitys, jotta kaikki ehtivät nauttia siitä täysillä. Älä anna leikin venyä liian pitkäksi. Kun huomaat, että osallistujat alkavat väsyä tai kiinnostus laskee, on hyvä aika päättää leikki ja siirtyä seuraavaan aktiviteettiin.

Miksi rippikoulussa tai lastenleireillä leikitään?

Rippikoulussa ja lastenleireillä leikkiminen on tärkeää monella eri tavalla, ja se tukee sekä yksilön että ryhmän kehitystä. Leikit ovat rippikoulussa ja lastenleireillä tärkeä työkalu ryhmän rakentamisessa, sosiaalisten taitojen kehittämisessä ja hauskanpidossa. Ne tekevät leiristä monipuolisemman ja rikastuttavamman kokemuksen, jossa nuoret voivat oppia, kasvaa ja nauttia yhteisöstä.

Tässä muutamia syitä, miksi leikit ovat olennainen osa leiritoimintaa:

Yhteisön ja ryhmädynamiikan rakentaminen: Leikit auttavat osallistujia tutustumaan toisiinsa ja luomaan yhteisöllisyyttä. Erityisesti rippikoulussa, jossa nuoret tulevat eri taustoista, leikit luovat tilaa luottamuksen ja ystävyyksien syntymiselle. Ne auttavat nuoria tuntemaan itsensä osaksi ryhmää, mikä vahvistaa ryhmähenkeä ja yhteisön tunnetta.

Hauskuus ja rentoutuminen: Leikkiminen on hauskaa ja antaa osallistujille mahdollisuuden rentoutua. Rippikoulussa ja leireillä voi olla myös hengellistä ja vakavaa pohdintaa, mutta leikit tuovat keveyttä ja iloa. Ne auttavat nuoria päästämään irti jännityksistä ja nauttimaan yhteisestä ajasta.

Sosiaalisten taitojen kehittäminen: Leikit edistävät sosiaalisten taitojen kehittymistä, kuten yhteistyökykyä, kommunikaatiota ja konfliktinratkaisua. Erilaisissa peleissä nuoret oppivat, miten toimia ryhmässä, kuunnella toisia, jakaa vastuuta ja ottaa huomioon muiden tarpeet ja tunteet.

Liikkuminen ja fyysinen hyvinvointi: Leirit tarjoavat nuorille mahdollisuuden liikkua ja olla aktiivisia ulkona. Pihaleikit ja liikunnalliset pelit tukevat fyysistä terveyttä ja auttavat nuoria saamaan energiaa purettua hausalla tavalla. Samalla ne voivat parantaa motorisia taitoja ja kehonhallintaa.

Ongelmanratkaisukyky: Monet leikit sisältävät luovia tai älyllisiä haasteita, jotka edellyttävät ongelmanratkaisua. Ne voivat kehittää nuorten kykyä ajatella luovasti ja kehittää strategioita. Tämä tukee paitsi leirin aikana tapahtuvaa yhteistä tekemistä, myös nuorten ajattelu- ja oppimiskykyä pitkällä aikavälillä.

Itsetunnon ja itseluottamuksen vahvistaminen: Leikit tarjoavat nuorille mahdollisuuden kokeilla uusia asioita ja onnistua jossain, mikä voi vahvistaa heidän itsetuntoaan. Erityisesti ryhmäleikeissä, joissa korostetaan yhteistä onnistumista, nuoret oppivat arvostamaan omia ja muiden vahvuuksia.

Luottamuksen ja turvallisuuden luominen: Leikit voivat luoda turvallisen ympäristön, jossa nuoret voivat olla itseään ilman pelkoa arvostelusta. Luottamus muiden leiriläisten ja vetäjien kanssa kasvaa, ja se luo perustan avoimelle keskustelulle ja hengelliselle pohdinnalle rippikoulussa.

Tutustumisleikit

Tutustumisleikit ovat suunniteltu auttamaan osallistujia tutustumaan toisiinsa ja luomaan mukautunut ja avoin ilmapiiri ryhmässä. Tutustumisleikit auttavat ryhmäytymisessä ja luottamuksen rakentamisessa.

Rippikoulussa tutustumisleikkien pelaaminen on tärkeä osa ryhmäytymistä ja yhteisöllisyyden rakentamista. Rippikouluun tullaan usein eri taustoista ja eri puolilta, eikä osaa osallistujista välttämättä tunne etukäteen. Tässä muutama syy, miksi tutustumisleikit ovat hyödyllisiä rippikoulussa:

1. Ryhmäytyminen

Rippikoulu on tärkeä yhteinen kokemus, ja tutustumisleikit auttavat nuoria tuntemaan toisensa ja luomaan yhteyksiä, jotka voivat kestää koko leirin ajan ja jopa sen jälkeen. Leikit luovat tilaa vuorovaikutukselle ja rohkaisevat osallistujia keskustelemaan ja tutustumaan toisiinsa luontevalla tavalla.

2. Luottamuksen rakentaminen

Leikit voivat edistää luottamuksen syntymistä ryhmän jäsenien välillä. Esimerkiksi parinmuodostamisleikit tai yhteistyötä vaativat pelit auttavat nuoria luottamaan toisiinsa ja oppimaan työskentelemään yhdessä, mikä on tärkeää niin leirin aikana kuin myöhemmin elämässään.

3. Avoimuuden ja yhteisöllisyyden edistäminen

Rippikoulussa nuoret tulevat yhteen erilaisten taustojen ja kokemusten kanssa. Tutustumisleikit auttavat luomaan avoimen ja kannustavan ilmapiirin, jossa jokainen voi olla oma itsensä ilman pelkoa hylkäämisestä. Leikkiminen voi auttaa rikkomaan jään ja vähentämään jännitystä, erityisesti jos joku on ujo tai epämukava uusissa tilanteissa.

4. Hauskuuden lisääminen

Rippikoulu on myös hengellinen kokemus, mutta sen ei tarvitse olla jatkuvaa vakavuutta. Leikit tuovat hauskuutta ja kevyttä tunnelmaa, mikä auttaa osallistujia rentoutumaan ja nauttimaan yhteisestä ajasta. Hauskat hetket luovat muistoja, jotka yhdistävät nuoria keskenään.

5. Sosiaaliset taidot ja kommunikaatio

Leikit auttavat nuoria kehittämään sosiaalisia taitojaan ja kommunikointikykyään. He oppivat ilmaisemaan itseään, kuuntelemaan toisiaan ja ottamaan huomioon ryhmän tarpeet ja toiveet. Tämä on erityisen tärkeää rippikoulussa, jossa myös yhteiset keskustelut ja pohdinnat ovat keskiössä.

6. Jännityksen lievittäminen

Uuden ympäristön ja tuntemattomien ihmisten keskellä voi olla jännittävää olla ensimmäistä kertaa leirillä. Tutustumisleikit auttavat vähentämään tätä jännitystä ja luovat ilmapiirin, jossa kaikki voivat tuntea itsensä tervetulleiksi ja osaksi ryhmää.

Tutustumisleikit tukevat siis rippikoulun yhteisöllistä ja avoimuuden henkeä, ja ne auttavat nuoria löytämään paikkansa ryhmässä ja luomaan yhteyksiä, jotka voivat kestää pitkään.

Nimileikit

Nimileikkien idea rippikoulussa on auttaa osallistujia oppimaan toistensa nimet ja luomaan yhteisöllisyyttä ryhmässä. Nimileikit tekevät esittäytymisestä hausken ja vähentävät jännitystä, kun nuoret tutustuvat toisiinsa. Samalla ne edistävät ryhmähenkeä ja auttavat luomaan avoimen ilmapiirin, jossa kaikki voivat tuntea itsensä osaksi yhteisöä. Leikeissä voi olla mukana myös pieniä muisti- ja liikuntahaasteita, jotka tekevät tutustumisesta mielekkäämpää ja unohtumatonta.

Nimi ja faktaleikki

Osallistujat esittelevät itsensä ja kertovat jotain hauskaa tai mielenkiintoista itsestään. **Esimerkiksi: "Hei, olen Matteus ja tykkään pelata jalkapalloa."** Kierros mennään läpi niin, että jokainen toistaa edellisen henkilön nimen ja lisätyn faktan ennen oman esittelyn esittämistä. Tällä tavoin kaikki oppivat toistensa nimet ja saavat pienen kurkistuksen toistensa mielenkiinnon kohteisiin.

Kaksi totuutta ja yksi valhe

Jokainen osallistuja kertoo **kolme lausetta itsestään, joista kaksi on totta ja yksi on valhe**. Muut osallistajat arvaavat, mikä väite on valhe. Tämä leikki auttaa tutustumaan toisten henkilökohtaisiin piirteisiin ja luo hauskaa pohdittavaa.

Lumipallot

Jokainen leikkijä kirjoittaa nimensä paperin keskelle ja rypistää sen paperilumipalloksi. Leikinjohtajan merkistä palloja heitellään tilassa. Kun leikinjohtaja huutaa seis, otetaan yksi pallo itselle. Pallon sisältä löytyvältä henkilöltä käydään kysymässä joku leikinjohtajan antama kysymys.

Kysymykset voivat koskea mielipidettä, ominaisuutta, asioita, joista tykkää jne. Tai kysymykset voivat olla läksyyn liittyviä, kokeeseen kertaavia, esitiedon keruuta jne. Korostetaan, **ettei palloa saa heittää enää seis-huudon jälkeen**, eikä ketään saa heittää päähän. Kierroksen jälkeen varmistetaan, että kaikilta tultiin kysymään. Jos paperiin sattuu oma nimi, ryhmän ohjaaja tekee nopeasti vaihtoja.

Autiosaari

Leikki toimii nimikierroksen tavoin. Jokainen sanoo oman nimensä ja esineen, jonka ottaisi mukaan autiosaarelle. Leikin juu on se, että esineen täytyy alkaa oman nimen alkukirjaimella. Jos pelaaja vastaa väärin, isokset voivat nyrpistää naamansa ja sanoa jotain kieltävää. Leikin juua ei selitetä leikkijöille. Leikki loppuu, kun jokainen on sanonut oman nimen alkukirjaimella alkavan esineen.

Isonen voi myös kysellä jokaiselta esim seuraavalla tavalla:

Isonen ”mitä ottasit mukaan autiolla saarelle”

Leiriläinen Matteus ”tulitikut”

Isonen ”et kyl ottais tulitikkuja”

leiriläinen Matteus ”maapähkinän”

Isonen ”Kyllä voisit ottaa mukaan maapähkinän”

Terveisiä

Palloa heitellään piirissä lähettäen terveisiä, ja terveisten lähettäminen määrää, kenelle pallo seuraavaksi heitetään: Abraham heittää pallon esimerkiksi lisakille ja lähettää terveisiä Saaralle. Lisak heittää pallon Saaralle kertoen terveisiä Abrahamilta ja lähettäen 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!**

Treffikello

Jokaiselle osallistujalle jaetaan kynä ja lappu, johon piirretään itse kello. Sitten kierretään tilassa niin, että kerätään jokaiselle tasatunnille treffiseuralainen. Jos ryhmä on iso, voi säännöksi sanoa että yksi nimi saa olla kellossa vain kerran. Kun kaikki ovat saaneet nimet kelloon, alkaa treffit. Jokainen tunti käydään läpi niin, että ryhmäläiset etsivät treffiseuransa ja ohjaaja kertoo jonkin puheenaiheen tai kysymyksen. Aiheiden on oltava sellaisia, joihin kaikki voivat vastata.

Kysymyksiä voi olla esimerkiksi: Mikä on lempivuodenaika ja miksi? Jos olisit eläin/soitin, mikä olisit? Mitä teit kesällä/jouluna/lomalla/viikonloppuna? Mitä odotat tältä leiriltä/mikä oli parasta leirissä? Mitä harrastat? Osaatko soittaa jotakin soitinta? Tykkäätkö katsoa jotakin urheilua, jos kyllä niin mitä? Onko sinulla lemmikkejä?

Lännen nopein

Muodostetaan piiri. Keskellä pyöriä pysähtyy ja osittaa jotain piirissä olijaa sanoen tämän nimen. Osoitetun henkilön tulee mennä kyykkyy. Vieressä olevien henkilöiden täytyy keritä sanomaan toisen nimi ennen kuin hänen oma nimensä sanotaan. Se, kumpi on hitaampi, tai keskimäinen, joka ei mennyt kyykkyy, joutuu keskelle.

Kättelykävely

Kävellään tilassa ja kätellään vastaan tulijoita tervehtien omalla nimellä: Huomenta Matti!”, ”Moi Laura!”. Ideana on se, että toinen käsi täytyy olla koko ajan kiinni jonkun kädessä. Näin ollen välillä kätellään oikealla kädellä, välillä vasemmalla. Esim. Jos ensin on oikealla kädellä kätelty Mattia, ei tätä kättä saa irrottaa Matin kädestä ennen kuin toinen käsi on kiinni Luran kädessä. Silloin voi irrottaa Matin käden, mutta pitää etsiä taas uusi käteltävä ennen kuin irrottaa Luran kädestä.

Nimet vaihtoon

Pelin ideana on kätellä eri ihmisiä niin, että jokaisen kättelyn yhteydessä nimet vaihtuvat. Ensimmäisellä kättelyllä jokainen sanoo oman nimensä ja nimet vaihtuvat.

Esimerkiksi Oona ja Akseli kättelevät ensimmäisenä

Oona: ”Oona”

Akseli: ”Akseli”

Seuraavaksi Oona ja Emma kättelevät

Oona: ”Akseli”

Emma: ”Emma” (tai nimi jonka kanssa hän on jo kätelty.)

Pelistä pääsee pois, kun löytää oman nimensä uudestaan.

Suuressa ryhmässä pelaajat saattavat mennä sekaisin nimistä, mutta silloin voi aloittaa myös alusta eikä kaikkien tarvitse päästä pelistä pois.

Nimibingo

Jokaiselle ryhmän jäsenelle jaetaan tyhjä paperi. Paperiin piirretään ruudukko, jossa on yhtä paljon ruutuja kuin osallistujia, esim. 25 henkilön ryhmälle 5 x 5. Voi myös sopia jonkin tietyn määrän, jos ryhmä on kovin iso. Jokainen kerää paperiin muiden osallistujien nimiä, yksi nimi per ruutu. Kun nimi kirjoitetaan, se lausutaan samalla ääneen, jolloin nimi jää mieleen.

Kun ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Opettajalla on lista kaikkien osallistujien nimistä. Hän huutaa yhden nimen kerrallaan, ja jokainen rengastaa nimen omasta ruudukostaan. Samalla voidaan huomioida myönteisesti kyseistä osallistujaa. Se, joka ensimmäisenä saa rivin täyteen, huutaa bingo ja on voittaja. Rivi voi olla pystyssä, vaakasuunnassa tai vinoittain. Jos nimien määrä ei mene tasan ruudukkoon, voidaan ruudukkoon sijoittaa valmiiksi rengastettuja ruutuja.

Lakanahaaste

Tähän harjoitukseen tarvitaan vanha lakana tai muu pitkä kangas, jonka läpi ei näe. Ryhmän jäsenet jaetaan kahteen joukkueeseen. Yksi vapaaehtoinen kummastakin joukkueesta pitää lakanan päistä kiinni niin, ettei sen alta, päältä tai sivuilta näe toiselle puolelle. Joukkueiden jäsenet menevät lakanan vastakkaisille puolille seisomaan tai istumaan siten, ettei toinen joukkue näe heitä.

Yksi molemmista joukkueista menee aivan lähelle lakanaa. Kun lakana pudotetaan alas, pitää huutaa mahdollisimman nopeasti lakanan takaa paljastuvan nimi. Se joka ehtii huutaa nimen ensin, voittaa vastapuolen jäsenen omalle puolelleen. Voittaja on se joukkue, joka on saanut puolelleen kaikki osallistujat, joten lopulta kaikki ovat voittavassa joukkueessa. Ohjaaja voi lopettaa pelin myös aiemmin, jos loppua ei muuten näytä tulevan.

Käsi olkapäälle - uusi ryhmä

Ohjaaja pyytää osallistujia laittamaan käden sen henkilön olkapäälle,

1. jonka on tavannut joskus aikaisemmin
2. joka on sinulle uusi tuttavuus
3. jonka kanssa olet vaihtanut eniten sanoja elämäsi aikana
4. jonka kanssa olet vaihtanut vähiten sanoja elämäsi aikana
5. jonka olet tavannut koko porukasta ihan ensimmäisenä

Jos joku kohtasi kaikki ryhmäläiset vasta tänään, hän oi valita sen kenet huomasi tai näki ensimmäisenä. Kysymyksiä voi keksiä lisää niin paljon kuin mielikuvitusta riittää.

Käsi olkapäälle - tuttu ryhmä

Osallistujien tulee tuntee jo jonkin verran. Sopii hyvin esimerkiksi isosleireille. Osallistujia ohjeistetaan valitsemaan kysymysten mukaan kerrallaan yksi ihminen, jonka olkapäälle osallistuja asettaa kätensä. Sopivat kysymykset voivat olla mitä vain, tässä esimerkkejä

1. Kenen kanssa perustaisit ratsastuskoulun, mopokaupan, autoliikkeen, tietokonefirman, leipomon tai tanssikoulun?
2. Kenet ottaisit kampaajaksesi, valmentajaksesi tai henkivartijaksesi?
3. Kuka on mielestäsi erityisen ystävällinen tai taiteellinen?
4. Kenen kanssa lähtisit zumbaamaan, hevikonserttiin, suunnistamaan, lenkille, vaatekaupoille tai leipomaan pullia?
5. Kenellä on hieno taito olla myös hiljaa?
6. Kuka herättää sinussa luovuutta? Kuka hullutteluhalua?
7. Kenen kanssa osallistuisit tiedeprojektiin, huutokilpailuun tai vitsikilpailuun?
8. Keneltä pyytäisit apua matikan tehtävissä, enkun tehtävissä tai kaveriongelmassa?

Ohjaaja voi lisätä mukaan sellaisia kysymyksiä, että kaikkien vahvuuksia huomioitaisiin, ja kaikki tulisivat valituksi ainakin kerran.

Ominaisuuksien vaihtokauppa

Jokaiselle jaetaan viisi paperilappua. Jokainen laittaa nimettömästi paperilapuille viisi asiaa itsestään, yksi asia per lappu. Asioiden tulee olla sellaisia, että muut saavat nähdä ne. Paperit kerätään pois ja jaetaan jokaiselle sattumanvaraisesti viisi lappua.

Tämän jälkeen ryhmäläiset käyvät toistensa kanssa vaihtokauppaa niin, että kohdatessaan yhden henkilön kerrallaan he vaihtavat yhden itseensä sopimattoman väitteen johonkin, joka sopii itse. Ei tarvitse etsiä juuri omia lappuja vaan itseä kuvaavia asioita. Ei haittaa, jos kaikkia ei saa vaihdettua. Lopuksi istutaan piiriin ja kerrotaan kädessä olevien lappujen avulla yksi tai muutama asia itsestä muulle ryhmälle.

Olenko ainoa?

Osallistujat seisovat piirissä kasvot ulospäin. Ohjaaja aloittaa kääntymällä piirin sisäpuolelle ja kertomalla itsestään jonkin ominaisuuden, kokemuksen tai tavan, jonka hän ajattelee olevan ominaista vain hänelle, esimerkiksi: "olenko ainoa, joka tänä aamuna herätessään laittoi musiikin soimaan?" Jos myös joku toinen laittoi aamulla musiikin soimaan, hänkin kääntyy. Kyselijä kääntyy taas kasvot piiristä ulospäin, ja on seuraavan vuoro jatkaa. Käydään läpi jokainen osallistuja.

Minä tykkään

Seisotaan piirissä. Jokainen sanoo vuorollaan nimensä ja jotakin mistä pitää.

Esim. "Olen Elsa, ja tykkään kesästä." Kaikki, jotka pitävät kesästä, vilkuttavat Elsalle ja huutavat "Hei Elsa!"

Nimiformula

Seisotaan ringissä. Jokainen leikkijä sanoo vuorollaan oman nimensä ja kääntää samalla päänsä myötäpäivään seuraavaa kohti, joka sanoo heti oman nimensä ja kääntää samalla päänsä kohti seuraavaa. Tarkoitus on olla nopea. Parin harjoituskierron jälkeen otetaan aikaa. Koko kierros yritetään saada käytyä mahdollisimman nopeasti läpi, esim. alle 15 tai 20 sekuntiin

Ryhmäjonot

Jakaudutaan ryhmiin. Ryhmäläisten on tarkoitus muodostaa jonoja ohjeiden mukaan. Leikin ohjaaja sanoo esimerkiksi: "Sisarsarjan määrä, pienin edessä". Jokaisen ryhmän pitää muodostaa jono siten, että se on ohjeen mukaisessa järjestyksessä, ja jollain eniten sisaruksia on takimmaisena. Muita ohjeita voivat olla esimerkiksi kengän numero, hiusten väri, nimen alkukirjain tai musiikkimaku.

Leikkiä voi leikkiä nopeuskisana, jolloin valmis ryhmä nostaa kätensä ylös. Tällöin jonkun täytyy olla tarkkailemassa, mikä ryhmä oli ensimmäisenä valmis.

TOIMII MYÖS SKABANA

Oma nimi ja liike

Seisotaan piirissä. Jokainen kertoo vuorollaan nimensä ja tekee jonkin liikkeen. Tämän jälkeen kaikki sanovat yhdessä "Hei (leikkijän nimi)" ja toistavat tämän tekemän liikkeen. Seuraava leikkijä jatkaa samalla tavalla esitellen itsensä.

Hoksausleikit

Auki, kiinni vai ristissä?

Leikin johtaja kysyy vierustoveriltaan, ovatko sakset (tai esim. tulitikkulaatikko) auki, kiinni vai ristissä. 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.

Etsi tulitikkuaski

Tulitikkuaski kiinnitetään jonkun ”leikkijän” housujen vyölenkkiin.

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.

Kiinan keisari

”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.

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

Joukkueleikit

Tyynyralli

Ryhmä jaetaan kahtia ja molemmat ryhmät istuvat tiiviisti lattialla, niin että joka toinen pelaaja on ryhmässä yksi ja joka toinen ryhmässä kaksi. Toisen joukkueen pelaajalle annetaan tyyny ja tätä vastapäätä olevan vastakkaisen joukkueen pelaajalle annetaan toinen tyyny. Pelaajat kuljettavat oman joukkueensa tyynyä antamalla sen seuraavalle oman joukkueen pelaajalle tavoitteenaan päästä vastajoukkueen tyynyn ohi. Kun tyyny saavuttaa vastajoukkueen tyynyn, saa joukkue pisteen.

Joku voi myös huutaa yhtäkkiä ”suunnanvaihto”, jolloin tyynynkuljetussuunta vaihtuu.

Numerokisa

Jaetaan osallistujat kahteen yhtä suureen joukkueeseen, jotka asettuvat vastakkain markatuille viivoille. Joukkueiden välissä keskellä on pallo, tai muu esine. Molempien joukkueiden jäsenille annetaan numerot reunasta järjestyksessä niin moneen kuin heitä on (yhtä paljon molemmissa joukkueissa).

Kun peli alkaa, ohjaaja huutaa numeron 1 ja pelaajien määrän mukaan. Huudetun numeron pelaajat juoksevat keskellä olevan pallon luo ja yrittävät saada sen oman joukkueensa puolelle ilman, että vastajoukkueen pelaaja pystyy koskettamaan tätä selkään. Voittaja on siis joko se, kumpi saa pallon omalle

puolelle ilman vastapelaajan selkään kosketusta, tai se, joka onnistuu taputtamaan pallon saanutta vastapelaajaa selkäpuolelle. Ohjaaja huutaa numerot satunnaisessa järjestyksessä, ja kun kaikki numeroparit ovat kisailleet, katsotaan, kumpi joukkue sai enemmän pisteitä ja voitti kilpailun.

Toiminnallinen korttipeli

Osallistujat jaetaan neljään eri ryhmään ja heille annetaan kullekin yksi kerättävä maa korttipakasta. Pakan kortit ovat levitetty kuvapuoli alaspäin hieman kauemmas, ja ryhmät ovat jonoissa viivalla. Jokaisesta ryhmästä yksi kerrallaan käydään kääntämässä yksi kortti. Jos kortti on oman ryhmän maata, saa kortin tuoda omalle ryhmälle. Jos kortti ei ole oman ryhmän maata, se jätetään paikalleen kuvapuoli alaspäin. Kun ensimmäinen tulee takaisin ryhmän luokse, toinen pääsee juoksemaan "läpystä vaihto" meiningillä. Pelissä otetaan aikaa, ja voittaja on se, joka on ensimmäisenä saanut kaikki oman maan kortit ja järjestänyt ne numerojärjestykseen.

Harry Potter

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 yksi tai kaksi 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 merkinsä 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.

Sähkötysviesti

Osallistujat on jaettu kahteen tai useampaan joukkueeseen. Joukkueet asettuvat jonoon kyljittäin, käsistä kiinni pitäen. Ensimmäinen lähettää kädenpuristusviestin seuraavalle jne. Kun viesti saavuttaa jonossa viimeisenä olevan, hän irrottaa käsiotteen, juoksee jonon ensimmäiseksi ja lähettää uuden viestin. Se joukkue voittaa, joka on ensimmäisenä alkuperäisessä järjestyksessä.

Salakuljettajat

Jakaudutaan kahteen ryhmään ja mennään seisomaan vastakkain kahteen riviin. Toinen rivi on ensin poliiseja, toinen salakuljettajia. Rivin päädyssä olevalle annetaan läjä pieniä, nyrkkiin mahtuvia esineitä. Salakuljettajat yrittävät antaa esineitä huomaamattomasti toisilleen poliisien huomaamatta rivin toisesta päästä toiseen. Kun poliisit näkevät tai luulevat näkevänsä kenellä jokin esine on, huutavat he seis. Tällöin salakuljettaja näyttää, onko hänellä esine vai ei.

Jos hänellä ei ole esinettä, salakuljetus jatkuu. Jos hänellä on esine, se palautetaan rivin pätyyn. Salakuljettajat voivat jäädä 3 kertaa kiinni, kunnes vaihdetaan rooleja päittäin. Eniten esineitä rivin päädyssä pätyyn saanut joukkue voittaa.

Puhalluskivi-leikki

Seistään ringissä ja laitetaan pieni esine, kuten kivi tai pallo, kiertämään ringissä. Jokainen leikkijä puhalttaa esinettä eteenpäin, eikä sitä saa koskea käsin. Tarkoitus on saada esine kiertämään mahdollisimman nopeasti ilman, että se tippuu maahan. Jos esine putoaa, se nostetaan takaisin ja jatketaan leikkiä. Tätä voi tehdä esimerkiksi nopeuskilpailuna, jossa tavoitteena on saada esine kiertämään tietyn ajan kuluessa mahdollisimman monta kertaa.

Kuka istuu galjin takana?

Yksi vapaaehtoinen menee huoneesta tai peittää silmänsä. Muut vaihtavat paikkaa ja valitsevat yhden henkilön, jonka taakse vapaaehtoinen istuu. Esimerkiksi: "Kuka istuu Galjin takana?" Vapaaehtoinen yrittää arvata, kuka istuu edessä. Jos arvaus menee väärin, hän yrittää uudestaan. Kun arvaus osuu oikeaan, toinen henkilö siirtyy arvailijaksi. Tämä toimii hyvin nimien oppimiseen ja ryhmäytymiseen.

Kaikki jotka, menee tuoliin

Tuolileikki, jossa yksi pelaaja seisoo keskellä, ja muut istuvat tuoleilla piirissä. Keskellä oleva sanoo esim. "Kaikki jotka pitävät jäätelöstä, vaihtakaa paikkaa." Kaikki, joihin väite pätee, nousevat ja vaihtavat paikkaa, samalla kun keskellä oleva yrittää istua vapautuvaan tuoliin. Se, joka jää ilman paikkaa, jää keskelle seuraavaksi kierrokseksi.

Sateenvarjotesti

Yksi pelaaja on "tietäjä" ja kertoo sääntöjä, joita muiden pitää seurata. Esimerkiksi: "Tänään sataa, joten pidän sateenvarjon auki" tai "Tänään paistaa aurinko, joten lasken sateenvarjon alas." Muut yrittävät keksiä, mikä sääntö leikkiin liittyy. Kun oikea sääntö on löydetty, peli päättyy, ja uusi sääntö voidaan keksiä seuraavalle kierrokselle.

Luvut-seikkailu

Leikkijät jaetaan 4–6 hengen tiimeihin. Ohjaaja antaa matematiikkaan tai muihin tietoihin liittyviä tehtäviä, esim. "Järjestä ryhmänne pituuden mukaan" tai "Etsikää yhteensä 10 erilaista lehteä". Joukkue, joka suorittaa tehtävän ensin oikein, voittaa.

Luontokätköily

Leikkijät jaetaan joukkueisiin, ja heille annetaan luontoon liittyviä tehtäviä, kuten tietyn kasvin löytäminen, eläimen äänen matkiminen tai luonnonmateriaalien etsiminen annetun vihjeen perusteella. Ensimmäisenä kaikki tehtävät suorittanut joukkue voittaa.

Kesän paras piilopaikka

Piiloleikki, jossa yksi pelaaja laskee ja muut piiloutuvat. Jokaisella piiloutujalla on oltava mahdollisuus ehtiä piiloon ennen kuin etsijä lähtee liikkeelle. Viimeisenä löydetty voittaa.

Pudotusleikit

Norjalainen

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.

Kivi, sakset, paperi -turnaus

Kaikki aloittavat pareittain pelaamalla kivi-sakset-paperia. Häviöjä siirtyy voittajan kannustajaksi. Voittaja etenee ja kohtaa toisia voittajia. Lopulta jäljellä on vain yksi mestari, jota kaikki kannustavat.

Kapteeni käskee -pudotusversio

Tavallinen "Kapteeni käskee" -leikki, mutta jokainen virheen tehnyt putoaa pelistä.

Viimeinen jäljellä oleva voittaa.

Kuka puuttuu?

Kaikki pelaajat seisovat ringissä. Yksi poistuu hetkeksi näkyvistä, ja sillä aikaa muut vaihtavat paikkaa ja yksi pelaajista piiloutuu. Poistunut pelaaja palaa ja yrittää arvata, kuka puuttuu. Jos arvaa väärin, hän putoaa pelistä.

Suklaalevy-peli

Keskellä on suklaalevy, haarukka ja veitsi sekä isoja vaatteita (hanskat, hattu jne.). Pelaajat heittävät noppaa, ja jos saa esim. kutosen, pääsee yrittämään syödä suklaata pukemalla varusteet ensin. Jos joku muu heittää kutosen ennen kuin ehdit syödä, vaihdat paikan ja tiput pois.

Salainen tehtävä

Kaikille jaetaan kortit, joissa on tehtävä (esim. "seiso yhdellä jalalla 30 sekuntia", "koske neljään eri pelaajaan", "puhu vain kuiskaten"). Kun joku huomaa toisen tehtävän, hän huutaa tämän nimen – ja paljastunut pelaaja putoaa. Viimeinen, jonka tehtävää ei ole huomattu, voittaa.

Vapaaehtoisleikit

Kurki ja sammakot

Leikkijöiden joukosta valitaan kaksi kurkea, muut ovat sammakoita. Ensin sammakot hyppivät suolla musiikin tahdissa. Kun musiikki loppuu, sammakot jäävät paikoilleen ja ovat aivan liikkumatta. Kurjet lähtevät saalistamaan. Kurki saa viedä pesäänsä sen sammakon, joka vähänkin liikahtaa. Kurki, jolla on eniten sammakoita, on voittaja. Voidaan leikkiä myös niin, että kiinni jääneistä sammakoista tulee myös kurkia.

Ihmismuistipeli

Ensimmäisenä pyydetään kaksi vapaaehtoista, jotka kisaavat pelissä. He siirtyvät toiseen huoneeseen. Kaikkien muiden tehtävänä on löytää pari ja keksiä jokin yhteinen ääni tai liike. Jos ryhmä on ennestään tuttu, kannattaa vinkata ettei ota parasta kaveriaan pariaksi, koska se on helpoin arvata. Kun kaikki ovat saaneet tämän tehtyä, vapaaehtoiset eli pelaajat kutsutaan takaisin tilaan. Pelaajat pelaavat samalla tavalla kuin muistipeliä, he koskettavat vuorollaan kahden olkapäätä, joka tekee sen äänen tai liikkeen, joka on parin kanssa sovittu. Kun pelaaja löytää parin, saa hän uuden vuoron. Kun kaikki parit on löydetty, lasketaan parit ja julistetaan voittaja.

Solmu

Valitaan yksi tai kaksi vapaaehtoista. Hän menee hetkeksi oven ulkopuolelle. Muut muodostavat sillä aikaa piiri ottaen toisistaan käsistä kiinni. Tarkoituksena on pujottaautua tiukkaan solmuun ilman, että käsistä päästetään irti. Jotkut voivat mennä toisten käsien yli ja toiset ryömiä ali.

Kun solmu on valmis, kutsutaan vapaaehtoinen sisään. Hänen tehtävänsä on saada solmu auki ohjeita antamalla niin, ettei hän koske solmuun eivätkä osallistujien kädet irtoa toisistaan. Tavoitteena on, että solmussa olleet palaavat ohjeiden avulla piiriksi käsiä irrottamatta.

Laululeikit

Pingviini

Otetaan tilaa niin, ettei lyö ketään vahingossa. Toinen kriteeri on, että näkee sen ihmisen, joka leikin pitää.

”Ootkos koskaan nähnyt sä pingviiniä?

Katsos tänne päin,

niin pingviinin sä näät.

Pingviinit, HUOMIO!

Pingviinit, ASENTO!”

...oikea käsi, vasen käsi, oikea jalka, vasen jalka, pyöri ympäri, heiluta päätä, kieli ulos

Ensimmäiset kolme riviä lauletaan, ja komennoilla toimitaan niin kuin pitää (huomiolla pysähdys, asennolla käsi lippaan). Sitten leikin johtaja ottaa yhden ruumiinosan kerrallaan siten, että samanaikaiset liikkeet lisääntyvät säkeistö säkeistöltä (käsillä läpsytellään kylkiin, jalalla poljetaan lattiaan, muut niin kuin ne ymmärretään).

Nooan arkki

Laululeikkiä lauletaan ja leikitään samaan aikaan, ja ohjaava henkilö näyttää edessä esimerkkiä. Jos kukaan ei tiedä leikin liikkeitä, voi ne opetella ensin youtubesta.

1. Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki
 Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki
 Rakenna se honkapuista puista
 Lapset Jumalan
 ; Siis, nouse ja kiitä ja ylistä Herraa Herraa
 Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa Herraa
 Nouse kiitä ylistä Herraa Herraa
 Lapset Jumalan ;
2. Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni
 Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni
 Kenguru ja elefantti, fantti
 Lapset Jumalan
 ; Siis, nouse ja kiitä... ;
3. Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi
 Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi
 Alkoi heitä väsyttää, väsyttää, väsyttää
 Lapset Jumalan
 ; Siis, nouse ja kiitä... ;
4. Liiton merkiksi taivaalle nousi, nousi
 Sateenkaari taivaalle nousi, nousi
 Herran kansa rantaan sousi, sousi
 Lapset Jumalan
 ; Siis, nouse ja kiitä... ;
 ; Siis, nouse ja kiitä... ;

Undulaatti

Laulun melodia löytyy youtubesta, ja leikkiä voi leikkiä ensin normaalisti, ja sen jälkeen esimerkiksi isosti, pienesti, väsyneesti, iloisesti.

Olen pieni undulaatti vain	<i>Kädet siipinä</i>
Ja aina niin nälkäinen	<i>Käden pyöritys mahan päällä</i>
Mun kotiväki mun kotiväki	<i>Käsillä piirretään talon kattoa ja seiniä</i>
Se on niin saita	<i>Heilutellaan kättä</i>
Ne syöttää silliä aina vaan	<i>Kädet yhteen ja esittää uivaa kalaa</i>
Ja sitä en halua	<i>Pään pyöritys</i>
Vaan haluaisin vaan haluaisin	<i>Nyökkäily</i>
Koka kolan ja jätskin slurp	<i>Juodaan kokis ja lipaistaan jäätelöä</i>

Naapurin täti

Tähän laululeikkiin tarvitaan naapurin tädin esittäjä, joka tulee leirille “vieraaksi”. Hän vetää laulua ja roolia, mutta muut isokset/työntekijät voivat näyttää esimerkkiä mukana avustaen. Kannattaa katsoa youtubesta miten laulu ja leikki menevät.

Naapurin täti laulaa, ja ensimmäisellä kierroksella hän tuo vain ensimmäisen eli bassorummun. Jokaisella kierroksella esineitä tulee yksi lisää. Viimeisen jälkeen leikki loppuu. Liikkeitä tehdään samaan aikaan, ja niitä tehdään niin kauan kunnes uusi listaus alkaa. Leikkijät kysyvät “no millaisia” ja toistavat jokaisen esineen nimen.

Naapurin täti tuli leirille, toi mukanaan tuliaisia, paljon hauskoja tavaroita, kysy vain reilusti millaisia (no millaisia?) Bassorumpu (bassorumpu (toinen jalka hakkaa maata)), kampiveivi (kampiveivi (käsi veivaa pään yläpuolella)), karpäslätkä (karpäslätkä (toinen käsi lyö lätkällä)), hyttyshattu (hyttyshattu (pää pyörii)), hulahulavanne (hulahulavanne (lanne alkaa pyörimään)), trampoliini (trampoliini (hypitään)).

Frööbelin palikat

Jos et halua itse laulaa tai on vain helpompi kuunnella musiikkia, voi myös Frööbelin palikoiden laululeikkejä käyttää! Ne toimivat yhtä hyvin, kunhan joku osaa näyttää mallia miten leikkiä.

Näitä ovat esimerkiksi

- Sutsi satsi
- Huugi-guugi
- Jumppalaulu
- Leijonan metsästys
-

Pihalla leikittävät

3 jalkaa ja 2 kättä

Joukkueet tasoitetaan saman kokoisiksi esimerkiksi käyttämällä oman ryhmän isosta villinä korttina. Skaban vetäjä huutaa ohjeita, kuten "3 jalkaa, 2 kättä". Ryhmien tehtävä on luoda itsestään mahdollisimman nopeasti yhtenäinen rykelmä, jossa täsmälleen ohjeen mukainen määrä ruumiinosia koskettaa maahan tai lattiaan. Ryhmän suorituksen voi tarkastaa esimerkiksi oman ryhmän isonen. Nopein ryhmä voittaa kierroksen. Tavallisesti vaikeusaste kasvaa joka kierroksella. **(Toimii myös pienellä porukalla sisällä!)**

Pallon torjunta aktiviteetti (PATA)

Kaikki asettuvat piiriin seisten jalat haarallaan, oma jalkaterä kiinni naapurin jalkaterässä. Keskelle tiputetaan pallo, jota leikkijät yrittävät saada menemään läpi toisen leikkijän jalkojen välistä. Polvet pidetään mahdollisimman suorana ja käsillä estetään pallon meneminen omien jalkojen välistä ja yritetään antaa pallolle vauhtia, jotta se menisi jonkun toisen jalkojen välistä.

Jos pallo menee jalkojen välistä, pitää kääntyä selkä keskustaan päin, ja jatkaa leikkiä siten. Jos pallo menee toisen kerran läpi, tippuu leikistä pois kokonaan. Jos pallo menee kahden ihmisen jalkojen välistä, molemmat kääntyvät ja jos toinen on jo kääntynyt, tippuu hän pois pelistä.

Ulkokissa ja sisäkissa

Valitaan leikkiin kissa ja hiiri. Leikkijät ovat ringissä käsi kädessä niin, että rintamasuunta on joka toisella ulospäin ja joka toisella sisäänpäin. Hiiri menee ringin keskelle ja kissa ulkokissaksi ringin ulkopuolelle. Leikin kulku: Kissa yrittää ottaa hiirtä kiinni mutta ulkokissa ei voi mennä ringin sisälle. Kevyesti sisäänpäin ringissä seisovaa leikkijää selkään tönäisemälle, ulkokissa pistää tämän jahtaamaan hiirtä, joka on ringin keskellä ja menee itse sen paikalle. Jos hiiri menee ulos, pitää sisäkissan laittaa ulkokissa asialle.

Dodge the ball

Leikkijät seisovat piirissä. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä ja muut leikkijät yrittävät vuorollaan osua keskellä olijaan pehmeällä pallolla. Jos onnistuu osumaan, keskellä olija ja osuman saanut leikkijä vaihtavat paikkaa. Leikin tarkoituksena on pysyä keskellä niin kauan kuin mahdollista.

Doorkeeper

Leikkijät seisovat ympyrässä jalat erillään. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Piirin keskellä oleva leikkijä yrittää saada vieritettyä pallon jonkin leikkijän jalkojen välistä. Leikkijät voivat estää tämän laittamalla nopeasti jalkansa yhteen kun pallo tulee heitä kohti. Se, jonka jalkojen välistä pallo pääsee läpi, tulee keskelle ja yrittää vuorostaan saada palloa jonkun jalkojen välistä läpi.

Sisällä leikittävät

Ketut ja oravat

Leikissä tarvitaan kolme palloa, joista kaksi nimetään ketuiksi ja yksi oravaksi. Ketut yrittävät pyydystää oravan. Leikkijät ovat piirissä ja ojentavat toisilleen kettupalloja. Kettupallo on aina ojennettava viereiselle leikkijälle, mutta ojentaminen saa tapahtua kumpaan suuntaan tahansa, sen siis voi myös palauttaa sille, jolta sen sai. Oravapallon voi heittää kenelle tahansa ympyrässä. Leikkijät huutavat aina palloa luovuttaessaan joko "ketu" tai "orava" riippuen siitä minkä pallon luovuttavat. Leikkijä, jolla on kettupallo, voi antaa sen leikkijälle, jolla on oravapallo ja näin poistaa oravan leikistä (ketu sai oravan kiinni). Leikki päättyy, kun orava on saatu kiinni, tai kun se muuttuu tylsäksi.

Kuvan arvaaminen

Kuvan piirtämällä arvaaminen (voidaan leikkiä myös pantomiimina). (joukkuekilpailu) Esim. 2 joukkuetta, johtaja kuiskaa kummankin joukkueen ensimmäiselle jäsenelle esim. sanan laskuvarjohyppääjä. Näiden on koetettava piirtämällä saada muut ymmärtämään. Kukin vuorollaan piirtää johtajan kuiskaaman sanan. Nopeus ratkaisee.

Museon vartija

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

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

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

Museonvartijat voivat myös sulkea silmänsä ja laskea esim 20 alaspäin.

Parinryöstö

Osallistujat jaetaan kahteen ryhmään niin, että toisessa on yksi osallistuja enemmän kuin toisessa. Se puolikas, jossa on yksi osallistuja enemmän, jää seisomaan piiriin. Jokaisen eteen asetetaan tuoli, jolle toisen puolikkaan osallistujat istuvat ikään kuin sisäpiiriksi. Yksi tuoli jää tyhjäksi. Kaikkien kasvot osoittavat piirin keskelle.

Tässä pelissä on kaksi roolia, seisijat ja istujat. Tuolien takana seisova ja hänen edessään istuva ovat keskenään pari. Seisijat seisovat noin puoli metriä tuolien takana. He pitävät käsiään selän takana. Se seisojista, jonka edessä on tyhjä tuoli, yrittää ryöstää itselleen parin iskemällä jollekin istujista silmää. Kun istuja näkee häneen kohdistuneen silmäniskun hänen tehtävänä on yrittää vaihtaa mahdollisimman nopeasti paikkaa uuden parinsa edessä olevalle tuolille. Seisojan tulee yrittää pitää parinsa niin, että huomattessaan tämän liikkuvan hän taputtaa pariaan nopeasti olkapäälle. Jos seisoja ei ehdi sitä tehdä, hän on seuraava silmäniskijä. Jossain vaiheessa voidaan vaihtaa rooleja niin, että seisojista tulee istujia ja istujista seisojia.

Rikkinäinen leivänpaahdin

Ollaan piirissä. Ohjaaja aloittaa keskeltä. Osallistujille kerrotaan, että kun keskellä oleva osoittaa jotakuta ja huudahtaa "leivänpaahdin", osoitettu henkilö alkaa hyppiä ylös alas kuten paahtoleipä, ja hänen vieressään olevat ojentavat molemmat kätensä hyppijän sivuille muodostaen leivänpaahtimen. Jos sen sijaan keskellä oleva osoittaaakin jotakuta sanoen "rikkinäinen leivänpaahdin", osoitetun tulee pysyä paikallaan, ja hänen vieressään olevien tulee ojentaa kädet sivuilleen ja hyppiä ylös alas. Jos jollain menee liian kauan toiminnan aloittamiseen tai tulee muuten sähellyttyä, hän menee seuraavaksi keskelle.

1-2-3

Osallistujat jaetaan pareiksi sattumanvaraisesti. Parit seisovat kasvot vastakkain. Jokainen tekee tehtävää kahdestaan välittämättä muista. Heidän on tarkoitus sanoa vuorotellen numeroita 1, 2, 3, 1, 2, 3 ja niin edelleen. Kun toinen tekee virheen, esimerkiksi sanoo 4 tai ei saa sanaa suustaan, pari kättelee häntä ja sanoo: "hyvin mokattu".

Aluksi sanotaan pelkkiä numeroita, mutta kun se alkaa sujua, vaihdetaan numero 1 taputukseen, mutta 2 ja 3 sanotaan edelleen ääneen. Sitten lisätään haastetta ja vaihdetaan numero 2 polkaisuun ja enää vain 3 sanotaan ääneen. Lopuksi voidaan vaihtaa 3 sormien napsautukseen, eikä mitään lukua sanota enää ääneen. Ohjaaja kertoo, milloin vaihdetaan tyyliä. Harjoituksen lopuksi voi keskustella siitä, mikä kohta oli vaikein ja haittaako mokaaminen lopulta kovinkaan paljoa.

Mafioso

1. Pelaajien roolien jakaminen

Pelissä on yleensä kaksi pääryhmää:

- **Mafian jäsenet:** Tavoitteena eliminoida siviilit.
- **Siviilit:** Tavoitteena selvittää, ketkä ovat mafiassa, ja äänestää heidät ulos.

Lisäksi voi olla erikoisrooleja, kuten:

- **Lääkäri:** Voi pelastaa yhden pelaajan yössä.
- **Poliisi:** Voi selvittää yhden pelaajan roolin yössä.

Roolit jaetaan joko korteilla tai muulla tavoin salaisesti.

2. Pelin vaiheet

Peli etenee vuoroissa, jotka jakautuvat kahteen osaan: yö ja päivä.

Yö

Kaikki pelaajat sulkevat silmänsä. Mafia herää pelinjohtajan käskystä ja valitsee hiljaa yhden pelaajan eliminotavaksi. Erikoisroolit (esim. lääkäri ja etsivä) heräävät vuorollaan ja suorittavat toimintonsa: Lääkäri valitsee yhden pelaajan, jonka haluaa suojella. Etsivä voi pyytää pelinjohtajalta tiedon yhden pelaajan roolista. Yö päättyy, ja kaikki pelaajat "heräävät".

Päivä

Pelinjohtaja kertoo, kuka (jos kukaan) kuoli yöllä. Pelaajat keskusteleivat ja yrittävät selvittää mafian jäseniä. Pelaajat äänestävät, kuka heidän mielestään kuuluu mafiaan. Eniten ääniä saanut pelaaja eliminoidaan.

3. Peli jatkuu

Yö- ja päivävuoroja toistetaan, kunnes yksi seuraavista tapahtuu:

Mafia voittaa, jos he ovat saavuttaneet tasavahvan määrän siviilien kanssa (esim. 2 mafiaa ja 2 siviiliä). Siviilit voittavat, jos kaikki mafian jäsenet on eliminoitu.

Pihapelejä ulkoiluun

Polttopallo

Pelaajat yrittävät osua toisiin pelaajiin pallolla. Jos sinuun osutaan, saatat joutua ulos pelistä, kunnes kierros vaihtuu.

Kymmenen tikkua laudalla

Yksi pelaaja laskee tikkua, kun muut yrittävät piiloutua. Tikkujen kaatumisen jälkeen etsitään piiloutuneet.

Peili

Yksi pelaaja on peilinä ja seisoo selin muihin pelaajiin. Muut yrittävät liikkua häntä kohti liikkumatta silloin, kun hän kääntyy katsomaan.

Jalkapallo

jaetaan kahteen Joukkueeseen tai voi pelata myös isoset ja työntekijät vastaan leiriläiset.

Hippa

on kaikkien varmasti tuntema leikki. esim. x-hippa, Muovailuvahahippa.

Poliisi ja rosvo

Poliisien tavoite: Saada kiinni kaikki rosvot ja kuljettaa heidät "vankilaan".

Rosvojen tavoite: Välttää kiinni jäämistä ja vapauttaa vangitut joukkuekaverit vankilasta.

Rosvot saavat pienen etumatkan ja he juoksevat piiloon tai yrittävät pysyä liikkeellä pelikentällä. Poliisit odottavat sovitun ajan (esim. 10–30 sekuntia) ja lähtevät sitten etsimään rosvoja. Poliisit ottavat rosvoja kiinni koskettamalla heitä. Kun rosvo jää kiinni, hänet viedään "vankilaan". Rosvot eivät saa vastustella kiinniottoa, mutta voivat yrittää välttää poliiseja parhaansa mukaan.

Vapaana olevat rosvot voivat pelastaa vangitut joukkuekaverinsa koskettamalla heitä vankilassa.

Poliisit yrittävät estää tätä, mutta eivät voi vartioida vankilaa liian läheltä (sopikaa esimerkiksi 5 metrin sääntö). Peli päättyy, kun kaikki rosvot on vangittu, eikä kukaan ole vapauttamassa heitä.

Vaihtoehtoisesti peli voi jatkua aikarajan mukaan, jolloin voittaja määräytyy vangittujen ja vapautettujen määrän perusteella.

Vinkkejä ja muunnoksia

Aikarajoitus:

Peli voi kestää tietyn ajan, esimerkiksi 10–15 minuuttia, jonka jälkeen katsotaan, kumpi joukkue onnistui paremmin.

Turva-alueet:

Pelialueelle voidaan merkitä "turva-alueita", joissa rosvot voivat levätä joutumatta kiinni. He eivät kuitenkaan voi viipyä siellä liian kauan (esim. 10 sekuntia kerrallaan).

Erityiset säännöt:

Voitte lisätä erikoisrooleja, kuten "vankilavahti" poliisien puolelle, tai "mestarirosvo", joka voi vapauttaa useamman vangin kerralla.

Kuka pelkää isosta?

Leikkijät kokoontuvat kaikki leikkialueen toiseen päähän ja merkistä heidän pitää jousta leikkialueen toiseen päähän. Isonen yrittää saada keskellä leikkialuetta leikkijöitä kiinni. Kiinni jääneistä tulee isosia ja he yrittävät saada taas lisää leikkijöitä kiinni, kun leikkijät lähtevät merkistä jälleen leikkialueen toiseen päähän. Leikki loppuu, kun kaikki ovat isosia.

Savolainen jalkapallo

Jaetaan porukka kahteen yhtä suureen jonoon. Jonot asettuvat vastakkain, ja pelin ainoa pesä, kotipesä jää jonojen väliin. Arvotaan kumman jonon ensimmäinen on ensimmäisen kierroksen lukkari ja kumpi lyöjä. Lukkari syöttää jalkapallon ilmaan pesissyötöllä. Lyöjällä on kolme yritystä osua pallon sopimuksen mukaan joko kädellään tai jalallaan, suoraan ilmasta yrittäen lyödä/potkaista pallon mahdollisimman kauas. Lukkari lähtee hakemaan palloa, minkä aikana potkaisija yrittää ehtiä juosta mahdollisimman monta kertaa oman jononsa ympäri. Juoksuiksi lasketaan täydet kierrokset jonon ympäri, ennen kuin lukkari ehtii palloineen takaisin kotipesään. Potkaisija siirtyy jonon viimeiseksi, jonon ensimmäisestä tulee lukkari ja edellisestä lukkarista seuraava potkaisija. Eniten juoksuja tehnyt joukkue voittaa.

Mummo, susi, metsästäjä

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmät päättävät ovatko he mummoja (kädet tekevät virkkausliikettä ja polvet notkuvat), susia (kaksi kättä muodostavat eteen ison kidan) vai metsästäjiä (oikea käsi muodostaa pyssyn, jolla ammutaan). Kun ryhmät ovat päättäneet roolinsa, asettuvat ryhmät riviin toisiaan vasten kahden metrin päähän toisistaan.

Leikinvetäjä antaa merkin ja ryhmät näyttävät oman merkkinsä. Metsästäjä voittaa suden, susi voittaa mummon ja mummo metsästäjän. Voittanut ryhmä yrittää ottaa kiinni hävinneen ryhmän jäseniä ennen kuin he pääsevät heidän takanaan 15 metrin päässä olevan viivan taakse turvaan. Kiinni jääneet vaihtavat puolta. Jos ryhmät valitsevat saman roolin, otetaan vain uusi yritys.

Maatila

Leikkijät menevät piiriin, jossa on kolmen ryhmät: kaksi ovat toisiaan kohti kädet ylhäällä ”kattona” karsinana ja heidän keskellä yksi kyykyssä lampaana. Keskelle jää yksi ilman paikkaa, jonka tehtävänä on päästä jonkin paikalle. Hän voi huutaa karsinat, jolloin kaikki karsinat vaihtavat paikkaa, lampaat, jolloin kaikki lampaat vaihtavat paikkaa tai maatila, jolloin kaikki vaihtavat paikkaa ja myös rooleja saa muuttaa. Peliä voi jatkaa niin kauan kuin se on mielekästä.

Skabat

Moni leikki toimii myös hyvin skabana käyttäkää luovuutta!

Pihalla

Tuo isoselle

Jokainen isosryhmä käy vierekkäin jonoihin isosen eteen. Etukäteen valittu henkilö isonen tai työntekijä huutaa aina yhden esineen. Se kuka tuo nopeiten esineen omalle isoselle ansaitsee ryhmälle pisteen. (voidaan pisteyttää niin että jokainen ryhmä saa pisteen oman sijoituksen mukaan eli 1. saa 3p, 2. saa 2 ja muut yhden, vain ensimmäiselle piste tai kolmelle ensimmäiselle 3, 2 ja 1 pistettä). Esineen tuonut menee jonon perälle.

Esimerkkejä mitä voi tuoda:

Raamattu, Kynä, paperia, vettä, risti, rakkauskirje, halko, veisukirja, yövahti, kenkä, hiuslenkki, pehmolelu, työntekijä, yövahti tms.

Kynä vesipullossa

Jokaiselle ryhmälle annetaan samankokoinen tyhjä limsapullo, jonne tiputetaan lyijykynä. Ryhmän tehtävä on saada kynä pois limsapullostaan ilman, että kukaan koskee limsapulloon. Apuna saa käyttää omaa ruumistaan ja vaatteitaan. Ryhmän isonen voi tarvittaessa pitää kiinni limsapullostaan.

Hyvin nopeasti ensimmäiset tajuavat, että pullo täytyy täyttää vedellä, jotta kynä saadaan limsapullostaan pois. Kilpailu kannattaa järjestää lähellä rantaa aurinkoisena ja lämpimänä päivänä.

Appelsiiniviesti

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

Tulitikun heitto

Ryhmille jaetaan tulitikut, jotka voi etukäteen värittää erivärisiksi tunnistamisen helpottamiseksi. Sen jälkeen ryhmät asettuvat jonoihin ja heittävät joukkueensa tikkua vuorotellen, niin että ryhmän toinen heittää tikkua siitä mihin ensimmäinen tikku laskeutui, kolmas siitä mihin toinen ja niin edelleen. Pisimmälle lentänyt tikku voittaa.

Halon heitto

Tämä vaihtoehtoinen versio toimii samalla idealla kuin yllä, mutta heitetään tikun sijasta halkoa omien haarojen välistä. Halko tulee heittää haarojen välistä takakautta eteenpäin siten, että molemmat jalat pysyvät maassa koko suorituksen ajan.

Pullon täyttö

Isonen istuu maassa ja jokaisella isosella on päänpäällä samankokoinen tyhjä limupullo (0,33l, 0,5l tai 1,0l. Ryhmän tehtävä on täyttää pullo mahdollisimman nopeasti piripintaan annetuilla välineillä esimerkiksi siivousliina tms. Myöhemmässä vaiheessa voidaan ottaa käyttöön, että ryhmät saavat käyttää esineitä tavaroita tms mitä heillä on päällä. Lopuksi JOS ON isoselle ok voi täytetyn pullon kaataa isosen päälle.

Huomiona:

Isosta ei saa liikuttaa ja pullon on pysyttävä isosen päänpäällä kokoajan. Muita ryhmiä ei saa myöskään millään tavalla sabotida.

Sisällä

Tietomiekkailu

Edessä taululla on x määrä kategoriaa ja jokaisessa kategoriassa 4 kysymystä, joista helpoimmasta kysymyksestä saa 1 pisteen ja vaikeimmasta 4. Kysymykset lukevat vain vetäjällä olevassa paperissa tai numeroitujen paperien takana. Edessä on myös puffermiekkajokin muu esine, jonka napatessaan saa vastausvuoron. Ryhmät istuvat tuolijonoissa, joista vain ensimmäisessä tuolissa istuvat saavat nousta ylös, yrittää napata miekka ja vastata. Takana olevat ryhmäläiset saavat auttaa vastauksen mietinnässä, mutta heidän on silloin saatava tieto ensimmäisenä olevalle. Kysymyksen valitsee joko oikein vastannut, tai järjestyksessä niin, että jokainen ryhmä saa valita. Jokaisen kysymyksen jälkeen ensimmäisenä jonossa ollut menee viimeiseksi ja muut siirtyvät yhden eteenpäin. Jos ryhmä vastaa oikein kysymykseen, he saavat kysymyspaperin. Näin pysytään kartalla kuinka monta pistettä kelläkin on.

Kysymysten aiheena voi olla mikä vain, tutuin on raamattumiekkailu, mutta kysymykset voivat koskea myös esimerkiksi yleisesti riparia, jolloin aiheina voi olla esimerkiksi raamattu, musiikki, ulkoläksyt yms. Kysymykset on keksittävä itse, joten tämän pelin järjestämiseen menee tavallista enemmän aikaa. Kysymykset voivat koskea mitä tahansa, kunhan ne voidaan jakaa kategorioihin.

Moottoripyöräkilpailu

Valitaan alkuperäiseksi sanaksi jokin pitkä sana, kuten esim. "moottoripyöräkilpailu" ja leikkijät kirjoittavat sen papereittensa ylälaitaan. Määrätään aika, jonka kuluessa leikkijöiden tulee muodostaa mahdollisimman monta uutta sanaa. Käytetään ainoastaan niitä kirjaimia, joita annetussa sanassa on. Kirjaimia saa käyttää yhtä monta kertaa kuin ne esiintyvät sanassa. Monikkomuotoja ja erisnimiä ei saa käyttää.

Määräajan loputtua leikkijät lukevat kirjaamansa sanat ääneen. He saavat pisteen jokaisesta sanasta, jota muilla leikkijöillä ei ole luettelossaan. Eniten pisteitä saanut leikkijä on voittaja.

Biisikärpänen

Valitaan soittolistalle n. 10 tunnettua kappaletta. Soitetaan kappaleista muutama sekunti alkua, jonka perusteella ryhmien pitää tunnistaa kappaleita. Eniten kappaleita oikein (nimi ja esittäjä) tunnistanut ryhmä voittaa.

Paperitorni

Ryhmille annetaan samankokoinen ja samanlainen kasa paperia. Ryhmällä on seitsemän minuuttia aikaa koota papereista mahdollisimman korkea torni. Aina halutessaan ryhmä voi pyytää kilpailun vetäjää mittaamaan torninsa. Jokainen saa mitauttaa torninsa vain kaksi kertaa seitsemän minuutin aikana. Mittaustulos jää voimaan, vaikka torni sen jälkeen kaatuisikin.

Isosentuunaus

Skabassa kilpailevien ryhmien on saatava tuunattua isoset roolivaatteilla, asusteilla ja muilla asioilla aivan toiseksi henkilöksi. Tuunattavalle isoselle voi myös keksiä nimen, taustatarinan ja ammatin. Leiriläisillä on tietty määrä aikaa toteuttaa tämä. Ajan loputtua Jury (eli ohjaajat tai muu tuomaristo) arvioi ja pisteyttää jokaisen hahmon.

Huomioitavaa

- Ennen skabaa on tärkeä sopia, jos joku isosista ei halua tulla tuunatuksi. Toisten rajoja tulee noudattaa. Jos jäljelle jää tuunaamattomia isosia, he voivat juontaa koko skaban.
- Isosen ei tule antaa vinkkejä leiriläisille tai viedä hahmon luontiprosessia eteenpäin.
- Skaban aikana voi soida myös musiikkia.

Alkukirjaintarinat

Ryhmät kirjoittavat tarinan, joissa kaikki sanat alkavat määrättyllä kirjaimella esimerkkien tapaan. Voidaan toteuttaa myös suullisena. Tuomaristo pisteyttää kertomukset.

S-satu

Sievä Saara soitti Susannalle. Susanna sopotti salaisuuden: ”Sain Suurosen Santulta seitsemän suloista sinikelloa. Sitten suutuin silmittömästi...”

K-kertomus

Kerran Kalle katseli keittiöstä kadulle. Kadulla käveli kummallinen kaveri. Kohta Kalle kipaisi kadulle. Kuului kummallista kolinaa. ”Kas kummaa, kuka kolistelee”, Kalle kiljui. Kaveri katsahti Kalleen...

T-tarina

Tuomon tuvassa tepasteli tuttu tomera täti. Täti touhusi turhamaisen tarkasti. Tuomo toivoi taas tädiltä tikkukaramelliä. Täti tiuski Tuomolle: ”Turha toivo...”

Kuvion piirtäminen selkään

Ryhmät istuvat jonoissa lattialla. Isosille on lähetetty kuvat puhelimeen yksitellen ja ne näytetään jonon viimeiselle. Jonon viimeinen piirtää kuvan seuraavan selkään ja lopuksi jonon ensimmäinen piirtää kuvan paperille. Lähimmäksi päässyt tai oikean kuvan piirtänyt ryhmä saa pisteen (tai missä yhteydessä ja miten leikkiä pelataan).