

Tervapata

Välineet: keppi tai vastaava (puoluenauha, sulkapallo)

Oppilaat muodostavat piirin (voidaan piirtää rinkula maahan sekä/tai merkata oma paikkansa).

Yksi lähtee kiertämään piiriä kädessään esim. keppi. Kiertäjä pudottaa kepin, jonkun piirissä seisovan selän taakse. Kun seisija huomaa kepin, hän ottaa sen käteen ja lähtee juoksemaan eri suuntaan piiriä ympäri kuin kiertäjä. Se kumpi ehtii ensin takaisin siihen paikkaan mihin keppi pudotettiin jää siihen seisomaan ja toinen jatkaa kepin pudottajana.

Huomioitavaa/sovellukset:

- sisätilassa ”keppi” kannattaa olla jokin sellainen mikä ei pidä ääntä kun sen tiputtaa maahan.
- enemmän liikettä saadaan kun kepin voi tiputtaa seuraavan selän taakse kesken juoksukilvan.

Ennen leikin aloittamista sovittava onko se sallittua.

- jos juoksija ei huomaa, että hänen selän takana on keppi ennen kuin kiertäjä on kiertänyt koko ympyrän, hän vain vaihtuu kiertäjäksi jotta kaikilla on mahdollisuus osallistua leikkiin.
- jos paljon osallistujia, kannattaa tehdä kaksi leikkiryhmää, jotta tulisi enemmän liikettä ja mahdollisimman moni pääsisi juoksemaan

Tiputus

Välineet: kori ja 2 palloa

Korin eteen jono. Jonon kahdella ensimmäisellä on pallo. Pelin idea on yrittää tiputtaa edellä oleva heittäjä pois pelistä tekemällä kori ennen häntä. Tiputus alkaa siitä, kun jonossa ensimmäinen yrittää heittää korin. Heti kun pallo on irronnut edellä olevan käsistä saa jonossa seuraava heittää. Jos jälkimmäinen heittäjä tekee korin ennen kuin edellä oleva, tippuu edellä oleva heittäjä pelistä pois. Korin ennen seuraavaa heittäjää saanut pelaaja, syöttää pallon jonossa seuraavalle ja siirtyy jonon perälle. Peli jatkuu niin kauan kunnes on enää yksi heittäjä jäljellä. Jonosta ei kannata tehdä yhdelle korille liian pitkiä, jotta pelistä tippuneiden aika ei käy odottaessa pitkäksi.

Huomioitavaa/sovellukset:

- ensimmäinen heitto aina tietystä paikasta, jos se menee ohi voi seuraavat heitot heittää
- pelistä tippuu pois vain jos jonossa takana ollut saa korin ennen itseä

Hyllypallo / Ikuisuuspallo / Amerikkalainen polttopallo

Välineet: pehmeä pallo, jättipallo, rajattu leikkialue

Pelaajat yrittävät ”polttaa” toisiaan osumalla pallolla (ilmassa). Mikäli pelaaja palaa, hän joutuu pelialueen ulkopuolelle ”hyllylle”. Kun pelaaja, joka on polttanut toisen pelaajan/pelaajia palaa, pääsee hänen polttamansa pelaajat ”hyllyltä” takaisin peliin. Jos pelaaja saa kopin, palaa heittäjä. Pallo kädessä ei saa liikkua.

Huomioitavaa/sovellukset:

- eri kokoinen pallo

- pelialueen koko pelaajien määrän mukaan
- välillä voi huutaa ”kaikki pois hyllyltä”, jolloin peli alkaa alusta

Kahden tulen välissä / Kungs brännboll

Välineet: pehmeä pallo

Muodostetaan kaksi joukkuetta. Pelikenttä laitetaan puoliksi ja kummankin puolen pätyyn jätetään tila ”kapteenille”. Joukkueet valitsevat joukostaan kapteenin, joka menee kentän toisen puolen pätyyn. Tarkoituksena on polttaa toisen joukkueen jäseniä heittämällä pallolla vyötärön alapuolelle. Osuman saaneet menevät kapteenin luokse kentän taakse ja saavat sieltä käsin jatkaa toisten polttamista. Kopista ei pala, ellei pallo tipahda maahan, ei myöskään maahan koskeneesta pallosta tai oman puolen jäsenen pallosta. Se joukkue joka saa ensin poltettua toisen joukkueen kaikki jäsenet on voittaja.

Huomioitavaa/sovellukset:

- ”kapteeni” pääsee omalle puolelle, kun ensimmäinen oman joukkueen pelaaja palaa tai kun kaikki muut oman joukkueen pelaajat ovat palaneet.
- polttajat ovat myös kentän sivuilla
- kaksi palloa

Seinäpolttopallo

Välineet: pehmeä pallo

Polttopalloa seinää/kaukaloa vasten niin, että toinen käsistä on koko ajan kiinni seinässä. Polttajat tulevat kentän keskelle.

Huomioitavaa/sovellukset:

- ei liian isolle ryhmälle, jotta liikkuminen seinää vasten mahdollista, eikä polttajia kasaannu liikaa.
- 2 palloa

Viirinryöstö

Välineet: kaksi viiriä (esim. puolueliivi, -nauha, sulkapallo)

Jaetaan leikkijät kahteen joukkueeseen. Leikkialue jaetaan kahteen osaan. Kummallakin joukkueella on oma puolensa, johon he laittavat viirinsä. Lisäksi alueen reunaan sijoitetaan vankila (johon vastajoukkueen leikkijät joutuvat kiinni jäätyään). Joukkueet yrittävät hakea toisen joukkueen viirin omalle kenttäpuolelle ja samalla suojella omaa viiriään. Mikäli vastustajajoukkueen jäsen saa kiinni omalla kenttäpuoliskollaan, joutuu kiinni saatu vankilaan. Vankilasta pääsee vapaaksi, kun oman joukkueen jäsenen tulee koskettamaan.

Huomioitavaa/sovellukset:

- voiko vankilasta pelastettu yrittää heti ryöstää viiriä, vai pitääkö hänen käydä oman joukkueensa

alueella ensin. Jos vapautettu joutuu käymään omalla alueellansa, ei häntä silloin voida ottaa kiinni.

- lyhyt turva-alue vastustajan viirille, jossa ryöstäjää ei voi ottaa kiinni.
- riittävän suuri pelialue, jotta ryöstäminen on mahdollista

Töpselihippa

Välineet: ei välineitä, jos suuri leikkijäjoukko kannattaa kiinniottajat merkata jotenkin. Hipan kiinniottama jää seisomaan käden lanteille, pelastus ”laittamalla töpselin seinään” eli halaamalla kaveria käsien välistä.

Huomioitavaa/sovellukset:

- kiinniottajien määrä ja pelialueen koko suhteutettava leikkijöiden määrän mukaan

Ketjuhippa

Välineet: ei välineitä, leikkialue rajattava

Hipat ovat ketjujen alkua. Kiinnijääneet muodostavat hipan kanssa käsistä kiinni pitäen ketjun, jonka reunimmat kädet saavat ainoastaan ottaa kiinniotettavia kiinni.

Huomioitavaa/sovellukset:

- hippojen määrä suhteutettava leikkijöiden määrän mukaan
- jos leikkijöitä paljon, voi ketjun laittaa jossain vaiheessa puoliksi, jotta sen liikkuminen on turvallista ja heidän on helpompi saada juoksijoita kiinni
- leikkialueen rajan ylittämisestä jää kiinni

Kissa ja hiiri

Välineet: hulavanteita tai maahan ympyrä

Leikkijät ovat pareittain hulavannepesässä. Kaksi leikkijää ei ole pesässä ja he ovat kissa ja hiiri.

Kissa jahtaa hiirtä. Hiiri voi mennä pesään turvaan, jolloin toisesta pesässä olevasta tulee uusi hiiri. Kun kissa saa hiiren kiinni, hiiri käy makaamaan maahan. Lähimmästä pesästä tulee yksi hiiri koskettamaan maassa olevaa hiirtä. Maassa olevasta hiirestä tulee kissa ja se joka tuli pelastamaan on uusi hiiri. Edellinen kissa menee siihen pesään josta tuli hiiri.

Kissa ja koira

Välineet: ei välineitä

Valitaan kolme koira ja yksi kissa. Muut leikkijät tekevät piirin ja pitävät kädet ylhäällä. Koirat yrittävät ottaa kissaa kiinni. Kissa on piirin sisällä. Koirat saavat juosta vain suoraan piirin läpi.

Huomioitavaa/sovellukset:

- raskasta pitää käsiä ylhäällä, joten voi miettiä pitääkö piiri kädet vaakatasossa.
- kun koirat saavat kissan kiinni, tulee piirissä seisovista uudet liikkujat

Sosiaalikävely

Välineet: ei välineitä

Rajataan leikkialue ja valitaan leikinjohtaja. Leikkijät kävelevät alueella. Johtaja huutaa jonkun luvun ja kehonosan. esim. ”5 kynärpää”, jolloin on muodostettava viiden henkilöiden ryhmiä kynärpää yhdessä. Leikistä tippuu ne, jotka eivät saa muodostettua ryhmää. Leikki loppuu, kun kaksi leikkijää on jäljellä.

Huomioitavaa/sovellukset:

- samalta leikkijältä vain yksi kehonosa
- leikistä tippuneet voivat toimia leikinjohtajana vuorotellen

Kivi

Välineet: ei välineitä, rajattava pesä

Valitaan kaksi kiinniottajaa, jotka ovat pesän ulkopuolella. Muut leikkijät ovat pesässä. Kiinniottajat alkavat sanoa: ulos, ulos, ulos... jonka aikana muiden leikkijöiden on käveltävä koko ajan pesästä pois päin niin kauan kunnes kiinniottajat sanovat ”kivi”. Leikkijät pysähtyvät kiviksi. Kun kivi on paikallaan, häntä ei saa ottaa kiinni. Kivet yrittävät juosta pesään ilman, että kiinniottaja saa hänet kiinni. Jos saa kiinni, hänestä tulee seuraavan kierroksen kiinniottaja. Pesään päässeet leikkijät voivat pelastaa muita kiviä menemällä koskettamaan heitä. Pelastettaessa leikkijä on turvassa, kun hän pitää toista leikkijää kädestä.

Huomioitavaa/sovellukset:

- samat kiinniottajat ovat esim. max 3 kertaa kiinniottajia, jonka jälkeen kiinniottajia vaihdetaan määrätysti elleivät kiinniottajat ole saaneet ketään kiinni
- pesä lähellä ei kannata olla esim. kiviä, koska sinne juostaan kovaan.
- jos pesä on leikkialueen keskellä, voi kiinniottajilla olla vaikeampaa ottaa kiviä kiinni

Armis (polttopallon ja pesäpallon yhdistelmä)

Välineet: pehmeä pallo, merkkauvälineet ringille ja kolmelle pesälle

Tehdään polttopallo rinki sekä merkataan kolme pesää (nimetään ne 1,2,3 ja rinki on kotipesä). Valitaan kaksi polttajaa ringin ulkopuolelle, jotka yrittävät polttaa ringissä olijoita kuten polttopallossa. Ringissä olevat pelaajat yrittävät juosta ykkös pesälle ja siitä järjestyksessä pesältä toiselle, kun pallo on liikkeessä. Juoksijoita voi polttaa, jos astuu jalan piiriin kun pallo kädessä ja huutaa palo ja juoksija ei ole ehtinyt pesään. Juoksija voi pysähtyä pesälle. Kun juoksija pääsee kierroksen ympäri takaisin rinkiin palamatta, hän saa elämän. Kun on hankittu elämä, ei pala

seuraavasta palosta vaan menettää vain yhden elämän. Jos ringissä oleva saa kopin, hän saa potkaista pallon mihin tahansa, jolloin on parempi mahdollisuus juosta useampi pesän väli. Polttajat voivat heittää palloa lähemmäs rinkiä polttajalta toiselle, kun yrittävät polttaa juoksijoita (kiinniottajan ei tarvitse juosta pallo kädessä polttamaan)

Huomioitavaa/sovellukset:

- mitä käy kun juoksija palaa ja hänellä on elämä? Hän palaa takaisin rinkiin, hänestä tulee polttaja eli elämät suojaavat vain polttopallossa
- saako kunnarista (kun kiertää kaikki pesät) kaksi elämää
- kaikki eivät voi olla samaan aikaan juoksemassa

Palo ja pommi

Välineet: pallo

Sovitaan kuka ottaa pallon kiinni ensimmäisenä. Joku heittää pallon ilmaan ja kiinniottaja ottaa sen kiinni. Sen jälkeen kiinniottaja yrittää osua pallolla muihin leikkijöihin. Mikäli heitto menee ohi, hakee kiinniottaja pallon ja yrittää uudelleen niin kauan, että osuu johonkin. Sen jälkeen ensimmäinen kiinniottaja heittää pallon ylöspäin ja hän keneen pallo osui ottaa sen kiinni ja yrittää sen jälkeen osua muihin leikkijöihin.

Huomioitavaa/sovellukset:

- vastaava kuin Stop-pallo ilman leikkijän nimen huutoa.

Jänis ja kettu

Välineet: ei välineitä

Leikkijät ottavat itselleen parin, jonka kanssa käydään kasvokkain kädet parin hartioilla ”pesäksi”. Yksi pari valitaan juoksijoiksi eli hippa on kettu ja kiinniotettava on jänis. Jänis pääsee turvaan menemällä ”pesään” kasvokkain pesän jäsenen kanssa, jolloin selän taakse jäänyt pesänosa muuttuu uudeksi jänikseksi. Kun kettu saa jäniksen kiinni, osat vaihtuvat.

Huomioitavaa/sovellukset:

- leikkialueen voi rajata
- pesäparit kannatta sijoittaa melko lähelle toisiaan jotta kaikki parit pääsevät mukaan leikkiin (ei kuitenkaan ihan kiinni seinässä, jotta pesän pääsee kiertämään turvallisesti).
- pesäparit voivat seistä, maata, olla kyykyssä vastakkain tai vierekkäin.