

Tervapata

Maahan piirretyn ympyrän kehälle piirretään jokaiselle leikkijälle oma puoliympyrän muotoinen paikka. Yhdestä leikkijästä tulee kiertäjä ja muut asettuvat ympyrän kehälle omiin paikkoihinsa.

Kiertäjä kulkee leikkijöiden takaa kepin/kävyn/tikun kanssa ja pudottaa sen mahdollisimman huomaamattomasti jonkun leikkijän kohdalle tämän taakse.

Kepin tms. taakseen saanut leikkijä nappaa sen ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin kiertäjä. Molemmat yrittävät päästä tyhjäksi jääneeseen paikkaan.

Se, joka EI ehdi ensimmäisenä perille, jatkaa kiertäjänä. Ympyrän keskelle on piirretty myös pienempi ympyrä eli tervapata, sinne joutuu, jos ei huomaa keppiä sillä aikaa, kun kiertäjä on tehnyt kepin jätön jälkeen kokonaisen kierroksen.

Tervapadasta pääsee pois, kun seuraava leikkijä joutuu sinne tai miten erikseen sovitaan.



10 tikkua laudalla

Peliin tarvitaan vähintään kolme pelaajaa, mutta heitä voi olla kuinka monta tahansa. Lisäksi tarvitaan:

- kymmenen puutikkua
- lauta
- kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle

Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon.

Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: "*Kymmenen tikkua laudalla!*" ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautaa kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään.

Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetyt jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.



Polttopallo

Yksi tai useampi pelaaja yrittää "polttaa" muita pelaajia osumalla pelaajiin heittämällänsä pallolla.

Muut pelaajat asettuvat maahan piirretyn ympyrän keskelle ja yrittävät väistellä palloa. Kun pallo osuu ympyrän keskellä olevaan pelaajaan, hänestä tulee heittäjä ja hän siirtyy ympyrän ulkopuolelle.

Peliä jatketaan, kunnes keskellä ei ole enää pelaajia. Viimeinen ympyrän sisällä oleva pelaaja on voittaja.

Yleensä tapana on, että vain pään alapuolelle osuneet heitot hyväksytään..



Ruutuhyppely

3. Näin edetään vasenta puolta ylös ja oikeaa alas koko ajan hypäten ja potkaisten samalla jalalla.

4. Sitten hän heittää kiven toiseen eli keskimmaiseen ruutuun, hyppää ensimmäiseen, siitä toiseen ja potkaisee tästä kiven kolmanteen ruutuun jne.

2. Ensimmäinen hyppääjä asettuu ruudukon lyhyen sivun **vasemmanpuoleisen** ruudun eteen ja heittää kivensä siihen.

Sitten hän hyppää yhdellä jalalla, potkaisee samalla jalalla kiven keskimmaiseen ruutuun ja hyppää itse perässä.

5. Sama leikkijä jatkaa hyppäämistä niin kauan kuin hän selviää virheittä. Virheeksi lasketaan jalan osuminen tai kiven pysähtyminen viivalle, toisen jalan paneminen maahan tai kiven heittäminen väärään ruutuun.

1. Maahan piirretään suorakaiteen muotoinen, kuuteen yhtä suureen osaan jaettu ruudukko. Pieni litteä kivi etsitään konkkauskiveksi.

6. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle.
Kun ensimmäisen vuoro tulee uudelleen, hän jatkaa siitä ruudusta mihin jäi.

Puuhippa

Jokainen leikkijä valitsee itselleen puun,
jossa asuu.

Yksi leikkijöistä on ilman puuta.

Kun hän huutaa:

"Talo palaa, pakko vaihtaa",
täytyy kaikkien leikkijöiden
vaihtaa puuta.

Ilman puuta ollut leikkijä yrittää
samalla saada itselleen puun.

Se, joka jää ilman puuta, jää uudeksi
huutajaksi.



Väri

Yksi lapsista on "väri" ja seisoo seinää vasten selkä muihin päin. Muut leikkijät seisovat lähtöviivalla jonkun matkan päässä väristä.

Väri sanoo esim. *"Se, kenellä on päällään jotakin punaista, saa ottaa kaksi askelta eteenpäin"*.

Tällöin kaikki, joilla on vaatteissaan punaista, ottavat kaksi askelta. Värejä ja askeleiden lukumäärää vaihdellaan leikin aikana. Leikissä voidaan käyttää myös eri askeltyyppejä, esim. jättiaskel, tipuaskel jne. Se, joka ensimmäisenä pääsee värin luokse, pääsee seuraavana väriksi.



Hiiirenhäntä

Yksi leikkijöistä pyörittää naruja
matalalla.

Toiset leikkijät seisovat pyörittäjän
ympärillä ja yrittävät hypätä
naruun yli aina kun se tulee
kohdalle.

Jos joku sotkeutuu naruun, hänestä
tulee pyörittäjä.



Peili

Yksi leikkijöistä on peili, joka seisoo selin muihin.

Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän peilistä ja yrittävät liikkua kohti peiliä.

Peili kääntyy silloin tällöin, yllättäin, liikkujiin päin. Jos peili huomaa jonkun liikkuvan, tämä joutuu palaamaan takaisin lähtöviivalle.

Se, joka ensimmäisenä ehtii koskettamaan peiliä ja huutamaan oman nimensä on seuraava peili. Tämä on todellinen perinneleikki!



Maa, meri ja taivas

Pelialueelle on merkitty erikseen

maa, meri ja taivas

(esim. pelialueen päädyissä
maa ja meri ja
keskellä taivas).

Pelin vetäjä huutaa jonkun edellä
mainituista paikoista, esim. maa, ja
leikkijät lähtevät juoksemaan maaksi
merkitylle alueelle.

Se, joka juoksee väärään paikkaan tai on
hitain, putoaa pelistä.

