



Kaiken maailman leikit

# idea pakka<sup>®</sup>



**PLANGLOBAALIKOULU:**  
Globaalien pihaleikkien  
ideapakka



## MIKÄ

- Pihaleikkejä joka puolelta maailmaa lasten leikittäväksi Suomessa.

## MIKSI

- Lapsella on oikeus leikkiin ja vapaa-aikaan.
- Avaa uusia näkökulmia muihin maihin ja kulttuureihin:
  - useimpien leikkien perusajatus on tuttu
  - leikkien erilaiset hahmot ja säännöt kertovat paikallisesta kulttuurista paljon
  - leikkien pääsee lähelle muualla maailmassa asuvaa ikätoveriaan
- Kehittää yhteisöllisyyttä ja vahvistaa solidaarisuutta.
- Kannustaa toimintaan ryhmässä.
- Vaalii ja rikastaa leikkimisen perinnettä.
- Tarjoaa välituntileikkeihin käyttökelpoisia globaaleja vaihtoehtoja.

## KIITOKSET

- Kiitämme kaikkia leikkejä lähettäneitä henkilöitä sekä Floridan yliopiston IFAS-instituuttia, jonka julkaisusta Games Around the World (4H LAL 90) useat peleistä ovat peräisin. Pelikokoelma on julkaistu vuonna 1989 ja tarkistettu vuonna 2012. Se löytyy osoitteesta <http://edis.ifas.ufl.edu/pdf/files/4H/4H05500.pdf>

Plan Suomi ja Ideakoski  
ovat koostaneet  
**KAIKEN MAAILMAN LEIKIT**  
osana PlanGlobaalikoulua.



Plan on vuonna 1937 perustettu, yksi maailman suurimmista lapsen oikeuksiin keskittyvistä kehitysyhteistyöjärjestöistä. Suomessa Plan aloitti toimintansa vuonna 1998.

Plan Suomi on kehitysyhteistyöjärjestö, joka parantaa kehitysmaiden lasten elämänlaatua pysyvästi. Työn perustana on usko lapsiin.

Tavoitteenamme on maailma, jossa ihmisoikeuksia kunnioitetaan ja lapsilla on mahdollisuus toteuttaa itseään yhteiskunnan täysivaltaisina jäseninä. Keskitymme erityisesti auttamaan kaikkein syrjityimpiä: tyttöjä, etnisiä vähemmistöjä, vammaisia lapsia ja katulapsia.

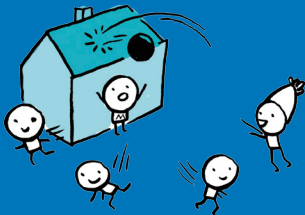
TUETTU ULKOMINISTERIÖN  
KEHITYSYHTEISTYÖVAROIN

Ideapakka on Ideakosken tuotemerkki.  
Ideakosken panostus tuotteeseen talkootyötä.

KAIKEN MAAILMAN LEIKIT



Tästä  
ideapakasta  
pihaleikit  
oivaltaa





NICARAGUA



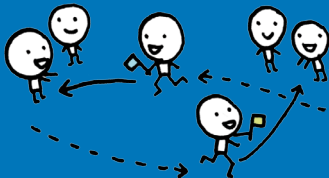
# LIPPULEIKKI

## MIKÄ

- Nicaragualainen lipunkuljetus- ja juoksuleikki.
- Kisailua yhteistyön hengessä.

## MITÄ TARVITAAN

- 2 lippua.
- Leikkijöitä vähintään 6 tai enemmän.



# LIPPULEIKKI



## VALMISTELUT

- Muodostetaan kaksi joukkuetta, joissa on sama määrä leikkijöitä.
- Valitaan molemmista joukkueista yksi, jolla on lippu.

## SÄÄNNÖT

1. Kaikki laskevat yhdessä espanjaksi **Uno, Dos, Tres!**
2. Lippua kantavat leikkijät juoksevat vastakkaisen joukkueen luo, antavat lippunsa ensimmäiselle leikkijälle toisesta joukkueesta ja jäävät tämän paikalle seisomaan.
3. Leikkijä joka saa lipun, juoksee taas toisen joukkueen luo ja antaa siellä lipun vastakkaisen joukkueen leikkijälle.
4. Näin jatketaan kunnes kaikki ovat kuljettaneet lippua.
5. Se joukkue voittaa, joka on valmis ensimmäisenä.

UNO!  
DOS!  
TRES!

## idea

- Kierroksia voi olla putkeen useampia.
- Ensimmäisen kierroksen jälkeen toinen kierros käänteisessä järjestyksessä.



ISO-BRITANNIA



- Peiliä ja hippaa muistuttava leikki Iso-Britanniasta.

- Leikkijöitä vähintään 3, hausempaa jos enemmän.



WHAT'S THE TIME, MR. WOLF?

## VALMISTELUT

- Valitaan herra tai rouva Susi.
- Herra Susi asettuu pelialueen yhteen päähän, selin toisessa päässä oleviin muihin leikkijöihin.

## SÄÄNNÖT

1. Kaikki paitsi herra Susi kysyvät yhteen ääneen "paljonko kello on, herra Susi?"
2. Herra Susi voi vastata kahdella tavalla. Hän voi vastata kellonajalla ("kello on kaksi"), jolloin muut leikkijät ottavat kellonaikaa vastaavan määrän askelia laskien ääneen ("yksi, kaksi") leikkijälle toisesta joukkueesta ja jäävät tämän paikalle seisomaan. Kellonaikaa kysytään uudelleen.
3. Herra Susi voi myös vastata kysymykseen "Päivällisaika!". Tällöin herra Susi kääntyy ja yrittää saada yhden leikkijöistä kiinni ennen kuin tämä ehtii takaisin aloitusviivalle.
4. Mikäli herra Susi ei saa leikkikaveria kiinni, pelataan uudelleen.
5. Mikäli herra Susi saa leikkikaverin kiinni, jää tämä seuraavaksi herra Sudeksi.

## idea

- Leikki voidaan leikkiä englanniksi jolloin Susi vastaa "It's two o'clock."





KAMERUN



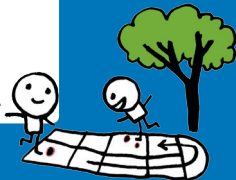
TABALA

## MIKÄ

- Tasapainoa vaativa taitolaji Kamerunista.

## MITÄ TARVITAAN

- Leikkijöitä vähintään 2
- Rajat maahan (liitu jos rajat tulevat asfalttiin).
- Suuri siemen, kivi tai muu potkimiseen kelpaava esine.



# TABALA

## VALMISTELUT

- Piirretään maahan kahdeksan ruutua, aina kaksi vierekkäin, päälle puoliympyrä.
- Pelaajat heittävät pelivälineensä mahdollisimman korkealle puoliympyrässä. Se, jonka väline pysyy sisällä ja korkeimmalla, saa aloittaa.



## SÄÄNNÖT

1. Pelaajat asettavat pelivälineensä maahan oikean alakulman alle ja potkivat sitä vuorollaan ruudusta toiseen.
2. Mikäli pelaaja potkaisee välineensä rajojen yli, on palattava alkuun.
3. Voittaja on se pelaaja, joka ensimmäisenä onnistuneesti potkaisee välineensä vasemmassa alakulmassa olevan ruudun rajan yli.

## idea

- Sääntöjä voi muunnella! Voitte sopia esimerkiksi, että on sallittua potkia pelivälinettä monen ruudun yli tai vain yhden kerrallaan.



ETELÄ-KOREA



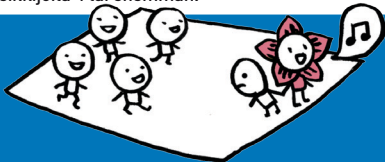
MugooGhwa  
Ggot e Pi Ut  
Seop Ni  
Da

## MIKÄ

- Leikki Koreasta.
- Jännittävä muunnos kotimaisesta peilistä.

## MITÄ TARVITAAN

- Leikkijöitä 4 tai enemmän.



MUGOONGHWA KUKKII

## VALMISTELUT

- Leikkijät kokoontuvat leikkitilan yhteen päähän.
- Valitaan Sool-Rae, joka siirtyy tilan toiseen päähän (10-20 m päähän toisista).

## SÄÄNNÖT

1. Sool-Rae kääntyy selin toisiin ja laulaa *"Mugoonghwa Ggot e Pi Ut Seop Ni Da."*
2. Leikkijät liikkuvat kohti Sool-Raeta ja pysähtyvät kun Sool-Rae kääntyy.
3. Mikäli Sool-Rae näkee jonkun leikkijöistä liikkuvan, joutuu tämä vangiksi ja siirtyy pitämään Sool-Raeta kädestä.
4. Peli jatkuu ja kun Sool-Rae laulaa taas *"Mugoonghwa Ggot e Pi Ut Seop Ni Da"*, laulun aikana leikkijät yrittävät vapauttaa vangit irrottamalla Sool-Raen ja vankien kädet toisistaan.
5. Pelastamisen jälkeen leikkijät juoksevat pois Sool-Raen luota.
6. Mikäli Sool-Rae saa toisen leikkijän kiinni, tulee tästä seuraavan kierroksen Sool-Rae.

## idea

- Laula Sool-Raen laulua haluamallasi sävelellä.
- Keksi Sool-Raelle omat suomenkieliset sanat.





2

4



## MIKÄ

- Leikki Koreasta.
- Oletko kyllin nopea laskemaan?

## MITÄ TARVITAAN

- Leikkijöitä 4 tai enemmän.



3 - 6 - 9

3 - 6 - 9

## VALMISTELUT

- Leikkijät kokoontuvat ja istuvat ympyrässä.
- Pelin aloittaja valitaan leikkijöiden joukosta.

6

9

## SÄÄNNÖT

1. Pelin aloittaja laskee ääneen "yksi."
2. Seuraava (myötäpäivään, aloittajan vasemmalla puolella) laskee "kaksi."
3. Kolmas henkilö lyö kädet yhteen (kolmen laskemisen sijaan).
4. Peli jatkuu ja aina kolmella jaollisen numeron kohdalla (esim. 3, 6, 9, 12...) taputetaan ääneen laskemisen sijaan.
5. Luvun 29 jälkeen peli vaikeutuu: kolmella jaollisten lukujen lisäksi kaikki muut luvut joissa on numero kolme taputetaan (esim. 43). Luvut kolmella jaolliset luvut, joissa on numero kolme taputetaan kahdesti (esim. 33).
6. Pelaaja joka tekee virheen ensimmäiseksi, aloittaa seuraavan pelin.
7. Voittaja on viimeiseksi jäävä pelaaja.

3

*idea*

- Kokeile myös muita kertotauluja!



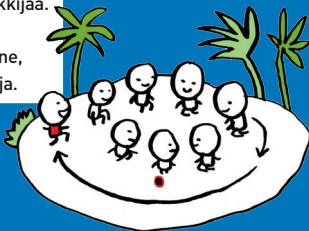
ANTOKYIE

## MIKÄ

- Nopeutta ja nokkeluutta vaativa leikki Ghanasta. Muistuttaa tervapataa.

## MITÄ TARVITAAN

- Vähintään viisi leikkijää.
- Paljon tilaa.
- Käteen sopiva esine, joka kestää kolhuja.



## VALMISTELUT

- Leikkijät kyykistyvät ympyrän muotoon.

## SÄÄNNÖT

1. Yksi leikkijöistä juoksee muiden ympyrän ulkolaitaa laulaen ja pelivälinettä kädessään pitäen.
2. Haluamanaan ajankohtana hän pudottaa esineen jonkun pelaajista selän taakse.
3. Henkilön, jonka selän taakse esine on pudonnut tehtävänä on huomata se, nostaa esine ja saada juoksija kiinni ennen kuin tämä ehtii juosta ringin ympäri.
4. Mikäli juoksija ehtii kierroksen ympäri, kiinniottaja jää seuraavalla kerralla pudottajaksi.

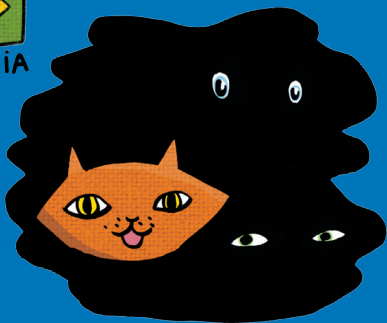
*idea*

- Vaikeusastetta saa lisää käyttämällä kevyttä esinettä, josta ei kuulu pudottaessa kovaa ääntä.





BRASILIA

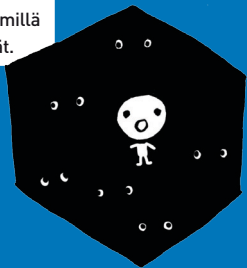


## MIKÄ

- Piilos- ja arvuutusleikki Brasiliasta.

## MITÄ TARVITAAN

- Leikkijöitä.
- Pimeä tila tai jotain millä peittää etsijän silmät.



GATO MIA - KISSA NAUKUU

## VALMISTELUT

- Yksi leikkijöistä "jää".
- Muut menevät piiloon ja jäävät sinne liikkumatta.

## SÄÄNNÖT

1. Etsijä yrittää löytää piiloon menneitä sokkona.
2. Kun etsijä löytää yhden piiloon menneistä, hän pyytää "kissaa naukumaan".
3. Löydetyt pitää naukia kuin kissa.
4. Etsijä arvaa kenestä on kyse.
5. Mikäli arvaus osuu oikeaan, löydetty jää etsijäksi seuraavalla kierroksella.

### *idea*

- Sääntöjä voi muuttaa siten, että piilossa olijat saavat liikkua etsinnän aikana.





SAAME



## MIKÄ

- Suosittu ulkoleikki Inarinsaamen alueella.

## MITÄ TARVITAAN

- Yksi tai kaksi palloa.
- Eri värisiä pyykkipoikia.



VASANMERKINTÄ

## VALMISTELUT

- Valitaan kaksi tai useampi poromies eli pallonheittäjä.
- Poromiehille jaetaan pyykkipoikia, kullekin eri väriä.
- Maahan piirretään ympyrä.

## SÄÄNNÖT

1. Muut leikkijät pysyvät ympyrän sisällä poroina.
2. Poromiehet yrittävät osua palloilla poroihin.
3. Se, johon pallo osuu, merkitään heittäjän merkillä (esim.punainen pyykkipoika).
4. Se poromies, jolla on lopuksi eniten poroja, on voittanut.

## idea

- Voidaan pelata myös liikuntasalissa.
- Viimeiseksi ympyrään jäänyt poro voi jäädä seuraavaksi poromieheksi.





POHJOIS-  
AMERIKAN  
INTIAANIT

## MIKÄ

- Peliä on pelattu useiden Pohjois-Amerikan intiaaniheimojen keskuudessa.



## MITÄ TARVITAAN

- Luun tai puun pala (pieni käteen mahtuva esine).
- 30 nuolta (30 pientä keppiä pisteiden laskuun).
- Suorakaiteen muotoinen matto, joka asetetaan poikittain lattialle/maahan, "itä-länsi -suunnassa".
- Tukki maton molempiin päihin, "pohjoinen-etelä -suunnassa" (kaksi liikuntasalin penkkiä tai muuta pitkää esinettä).
- Rumpukepit puolelle ryhmästä (rytmikapulat).

## VALMISTELUT

- Jaetaan nuolet kahtia maton molempiin päihin.
- Jaetaan ryhmä kahteen heimoon. Heimot asettuvat istumaan riveihin maton molemmin puolin.
- Arvotaan, kumpi heimo saa aloittaa luupalan kierrättämisen. Toinen heimo saa rumpukapulat.
- Leikin ohjaaja toimii päällikkönä.



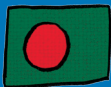
INTIAANIENT RUMPUPIIRI

## SÄÄNNÖT

1. Heimo, jolla on rumpukapulat sulkee silmänsä sillä aikaa, kun päällikkö ojentaa luupalan yhdelle vastustaja hiemon jäsenistä. Luupalan saanut kätkee sen käteensä. Luupalan saanut joukkue asettaa kädet eteensä nyrkissä.
2. Päällikkö antaa toiselle heimolle luvan avata silmänsä. Heimo alkaa rummuttaa.
3. Rummutuksen aikana luupalan saaneen heimon on tarkoitus siirtää luupalaa rivissä kädestä käteen (edestakaisin) ilman, että toinen heimo huomaa, kenen kädessä pala on.
4. Kun joku rummuttavan heimon jäsenistä luulee tietävänsä, kenen kädessä luupala sillä hetkellä on, hän huutaa "Hii-i!" ja osoittaa rumpukepeillään henkilö, jonka kädessä luulee luupalan olevan.
5. Rummutus pysähtyy ja pelaaja, jota osoitetaan rumpukepillä, avaa kätensä.
6. Jos luupala on pelaajan kädessä, päällikkö siirtää yhden nuolen oikein arvanneen heimon pinnoon. Jos luupala ei ole pelaajan kädessä, päällikkö siirtää yhden nuolen arvanneen heimon pinosta toiselle heimolle.
7. Vaihdetaan heimojen rooleja.

*idea*

- Nuorempien pelaajien kanssa voidaan poistaa aluksi esim. rummutus tai pistekepit ja pelata yksinkertaisesti arvaten.



BANGLADESH

## MIKÄ

- Peliä pelataan Bangladeshin maaseudulla.



## MITÄ TARVITAAN

- Kaksi pelaajaa.
- 45-50cm pitkä puinen keppi, *Dung*.
- Kananmunan kokoinen pala puuta, *Guli*.

## VALMISTELUT

- Määritellään lyöjä ja syöttäjä:
1. Tehdään maahan levyinen painauma, johon Guli asetetaan (kuin golfissa).
  2. Pelaaja 1 lyö Dungilla Gulia ja asettaa tämän jälkeen Dungin poikittain painauman päälle.
  3. Pelaaja 2 menee siihen kohtaan, jonne Guli laskeutui ja ottaa sen käteensä. Pelaaja yrittää osua maassa olevaan Dungiin heittämällä Gulia.
  4. Jos pelaaja 2 osuu Dungiin, on hänen vuoronsa lyödä, kuten kohdassa 2.
  5. Vuoroja vaihdetaan niin kauan, kunnes toinen ei osu heittämällä Dungiin.
  6. Pelaajasta, joka ei osu hiettovuorollaan Dungiin tulee lyöjä ja toisesta pelaajasta syöttäjä.

DUNG GULI -PESÄPALLO

# DUNG GULI -PESÄPALLO

## SÄÄNNÖT

1. Lyöjä yks seisoo painauman kohdalla ja pitelee Dungia kuin pesäpallomailaa.
2. Syöttäjä seisoo muutaman metrin päässä (pelaajan heittotaidoista riippuen) lyöjästä ja heittää hiljaa Gulin lyöjää kohti.
3. Lyöjä yrittää lyödä Gulia (kuten pesäpalloa).
4. Jos lyöjä osuu Guliin, hän mittaa Dungilla, **DUNG** kuinka kauas Guli lensi.
5. Yksi Dungen mitta vastaa yhtä pistettä (esim. jos Dung mahtuu neljä kertaa pelaajan lyömään matkaan, pelaaja saa neljä pistettä). Pisteeet merkataan maahan.
6. Lyöjän ja syöttäjän vuoroa vaihdetaan, osui lyöjä tai ei.
7. Toistetaan kohtaa 1-6, kunnes jompi kumpi on saanut 50 pistettä. Ensimmäisenä 50 pistettä saanut voittaa.

## idea

- Loppupisteiden määrää voidaan muuttaa pelaajien taitojen mukaan.



**DUNG**





BANGLADESH



## MIKÄ

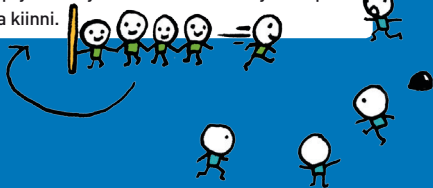
- Bangladeshilainen ulkoleikki.
- Sana *chhut* tarkoittaa bengalin kielellä juoksemista.

## MITÄ TARVITAAN

- Keppi (tai harjanvarsi, pesäpallomaila...)
- Isohko kivi.

## VALMISTELUT

- Kaivetaan keppi maahan niin, että se pysyy pystyssä. Kepin ympäristöstä tulee leikin keskusta, *Golla* ('ympyrä').
- Asetetaan kivi noin 10 metrin päähän kepeistä.
- Jaetaan ryhmä kahdeksi joukkueeksi. Joukkueet valitsevat joukostaan johtajan, *Godan*. Päätetään kumpi joukkue jää ensin kiertämään ja kumpi ottaa kiinni.



GOLLACHHUT

## SÄÄNNÖT

1. Kiertävän joukkueen Goda ottaa toisella kädellään kiinni maahan upotetusta kepeistä. Muu joukkue asettuu Godan rinnalle. Joukkueen jäsenet ottavat toisiaan käsistä kiinni muodostaen ketjun.
2. Goda alkaa kiertää kepin ympäri pitäen siitä samalla kiinni toisella kädellä. Muu joukkue kiertää mukana käsistä pidellen.
3. Vuorotellen jokainen kiertävän joukkueen jäsen irrottautuu ketjusta ja yrittää juosta koskettamaan maalina toimivaa kiveä.
4. Toisen joukkueen pelaajat väijyvät pelialueen ympärillä ja yrittävät koskettaa irrottautunutta pelaajaa ennen kuin hän ehtii koskettamaan kiveä.
5. Jos toinen joukkue onnistuu koskettamaan pelaajaa, kiertävä joukkue jää pisteittä. Jos toinen joukkue ei ehdi koskettaa häntä, kiertävä joukkue saa pisteen.
6. Goda yrittää juosta viimeisenä koskettamaan kiveä.
7. Kaikkien yritettyä juosta vaihdetaan vuoroja.

*idea*

- Kiertävän joukkueen pelaajat voivat siirtyä kiinniottajiksi, jos heidät saadaan kiinni ennen kuin he ehtivät koskea kiveä.



INDONESIA

# VARVASPELI

## MIKÄ

- Indonesialainen hauskanpitoleikki, jota voi pelata missä tahansa ulkosalla.
- Hyvää motoriiikan harjoittamista.

## MITÄ TARVITAAN

- Vähintään kaksi pelaajaa.
- Jokaiselle pelaajalle kivi, jonka he pystyvät asettamaan koukistettujen varpaidensa alle.



## VALMISTELUT

- Piirretään maahan viiva, jolle pelaajat asettuvat.
- Jokainen pelaaja koukistaa varpaansa kiven ympärille (kuin pitäisi kiveä kämmenen sisällä).

## SÄÄNNÖT

1. Pelaajat seisovat saman viivan takana ja yrittävät heittää jalallaan kiveä mahdollisimman pitkälle.
2. Pisimmälle heittänyt voittaa.
3. Lyhimmälle kivensä heittänyt joutuu ottamaan voittajan reppuselkäänsä.
4. Lyhimmälle heittänyt kuljettaa voittajan reppuselässään voittajan kiven luokse.
5. Jokainen ottaa kivensä ja kisa voidaan aloittaa uudelleen.

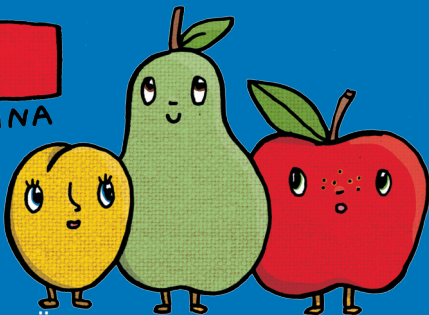
## idea

- Liikuntasalissa kiven tilalle voi vaihtaa esimerkiksi hernepussit.





Kiina



## MIKÄ

- Kiinalainen hedelmien metsästyspeli, joka vaatii pientä ongelmanratkaisua.

## MITÄ TARVITAAN

- Huivi silmien peittämiseen.

## VALMISTELUT

- Jaetaan ryhmä kahdeksi joukkueeksi.
- Joukkueet asettuvat riveihin toisiaan vastakkain.
- Kummankin joukkueen jäsenet päättää, mikä hedelmä haluavat olla. Nimet kerrotaan vastapuolen joukkueelle.



SYLLISET HEDELMÄT

## SÄÄNNÖT

1. Yksi pelaaja toisesta joukkueesta astuu joukkueiden väliin keskelle ja leikin ohjaaja peittää hänen silmänsä.
2. Yksi vastakkaisen joukkueen pelaaja lähtee hiipimään keskellä olevan pelaajan luokse. Hiipivä pelaaja yrittää mennä mahdollisimman ääneti keskellä olevan pelaajan luokse ja koskettaa tätä. Kosketettuaan pelaaja palaa hiljaa takaisin omaan riviinsä.
3. Keskellä olevalta pelaajalta poistetaan huivi silmiltä ja pelaajan tulee arvata, kuka vastapuolen joukkueesta kävi koskettamassa häntä.
4. Syyllinen voi paljastua paikanvaihdon tai hymyilyn takia. On selvitettävä, kuka näyttää syylliseltä!
5. Keskellä olevan pelaajan tulee nimetä hedelmä, jonka hän luulee koskettaneen häntä.
6. Jos keskellä oleva arvaa oikein, syyllinen hedelmä siirtyy keskellä olevan riviin. Jos hän arvaa väärin, hän siirtyy syytettyjen riviin.
7. Toisen joukkueen pelaaja tulee keskelle ja peli jatkuu samalla tapaa.
8. Peliä voidaan jatkaa, kunnes kaikki pelaajat ovat yhdellä puolella.

*idea*

- Voidaan ottaa hedelmien muistaminen isompaan rooliin: jos keskellä oleva ei muista syyttämänsä henkilön hedelmää, hän joutuu siirtymään syytetyn riviin (vaikka hän arvaisikin oikeaa henkilöä).



ISRAEL



## MIKÄ

- Israelilainen sokkoleikki, jossa kisaillaan ryhmänä.

## MITÄ TARVITAAN

- Vähintään 10 pelaajaa.
- Jokaiselle pelaajalle huivi silmien peittämiseen.



SOKEAT LEHMÄT

## VALMISTELUT

- Valitaan joukosta karjapaimen.
- Jaetaan muu ryhmä lehmiksi joukkueisiin (esim. kolme neljän hengen ryhmää).
- Piirretään maahan lähtöviiva.

## SÄÄNNÖT

1. Lehmät asettuvat ryhminä rinnakkain viivalle. Jokaisen lehmän silmät peitetään huivilla.
2. Karjapaimen huutaa lehmille tavan, jolla lehmien tulee edetä (esim. marssien, kontaten, yhdellä jalalla hyppien).
3. Lehmien on välittömästi lähdettävä liikkeelle karjapaimenen antaman ohjeen mukaisesti. Lehmäryhmän tulee pysytellä mahdollisimman kasassa.
4. Kun karjapaimen huutaa "Halt!", lehmien tulee pysähtyä.
5. Lehmäryhmä, joka on pysynyt parhaiten kasassa voittaa.
6. Vaihdetaan karjapaimen ja tehdään uudet lehmäryhmät. Uusi karjapaimen keksii uuden etenemistavan.

## idea

- Vanhempien leikkijöiden kanssa voidaan ottaa voittokriteeriksi myös pituus. Ryhmä, joka pysyy kasassa ja ehtii edetä pisimmälle, voittaa.





TURKKI



# EBE-LÄPSY

## MIKÄ

- Turkkilainen nopeuspeli, jota voidaan pelata esimerkiksi ryhmäytymistarkoituksessa.

## MITÄ TARVITAAN

- Vähintään 10 pelaajaa.



# EBE-LÄPSY

## VALMISTELUT

- Valitaan yksi ryhmästä, joka jää *Ebeksi* (lausutaan Eh-beh)
- Muu ryhmä asettuu piiriin, pelaajien väliin jätetään noin käsivarren verran väliä.
- Ebe asettuu piirin keskelle.

## SÄÄNNÖT

1. Piirissä olevat alkavat taputtaa käsillään (kuin kannustaen).
2. Ebe juoksee piiriä ympäri ja yrittää läpsäyttää jonkin leikkijän käsiä.
3. Piirissä olevat leikkijät yrittävät taputuksen lomassa väistellä Eben läpsyä sujauttamalla kätensä selän taakse.
4. Taputuksen on jatkettava leikin läpi, joten kaikki eivät voi yhtä aikaa piilotella käsiään.
5. Kun Ebe onnistuu läpsäyttämään jonkun kättä, Ebe siirtyy tämän paikalle ja läpsäytyksen saaneesta tulee seuraava Ebe.

## idea

- Käden sijaan Ebe voi yrittää läpsäyttää toisten käsiä esim. sukalla tai lapasella.
- Taputuksen sijaan voidaan ottaa esim. rytmikapulat ja sopia tietty rytmi.





KUUBA



## MIKÄ

- Opettavainen leikki Kuubasta.
- Sopii hyvin esimerkiksi ympäristö- ja luonnontiedon tunnille.

## MITÄ TARVITAAN

- Ei tarvita välineitä.



KADONNEET KUKAT

## VALMISTELUT

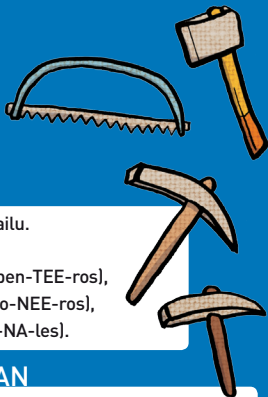
- Leikin ohjaaja tai yksi leikkijöistä nimeää jokaisen pelaajan jonkin kukan mukaan. Pelaajan tulee muistaa, mikä kukka hän on.
- Pelaajat asettuvat piiriin istumaan.

## SÄÄNNÖT

1. Leikin ohjaaja tai leikkijä, joka nimesi kukat aloittaa sanomalla: "Kävin puutarhassa, ruusu oli kadonnut."
2. Saman tien henkilön, joka nimettiin ruusuksi, tulee vastata: "Ei ruusu ole kadonnut, minä näin sen. Tulppaani oli kadonnut."
3. Tähän tulppaanin täytyy heti vastata: "Ei tulppaani ole kadonnut, minä näin sen. Orvokki oli kadonnut."
4. Peli etenee näin, kunnes kaikki kukat on käyty läpi.
5. Pelin tulee edetä ripeästi, jotta kaikkien täytyy olla valppaina.
6. Pelaaja, joka ei vastaa heti vuorollaan, joutuu "sakkona" luettelemaan koko piirin kukat.

*idea*

- Pelissä nimettävät asiat on helppo vaihtaa leikkijöiden tason mukaan: eläintarha & eläimet, kasvimaata & kasvit, karttapallo & maat jne.



## MIKÄ

- Meksikolainen kisailu.
- Lausumisohteet:  
*Carpenteros* (kar-pen-TEE-ros),  
*Carboneros* (kar-bo-NEE-ros),  
*Cardinales* (kar-di-NA-les).

## MITÄ TARVITAAN

- Ei tarvita välineitä.

## VALMISTELUT

- Leikin ohjaaja voi toimia johtajana. Voidaan myös valita joku leikkijöistä johtajaksi.
- Jaetaan ryhmä kahtia. Toinen joukkue on carpenteros (kirvesmiehet), toinen carboneros (kaivosmiehet).
- Joukkueet asettuvat vastakkain riveihin noin metrin päähän toisistaan.
- Piirretään molempien rivien taakse noin kymmenen metrin päähän viiva.



CARPENTEROS, CARBONEROS JA CARDINALES

## SÄÄNNÖT

1. Johtaja ohjaa leikkiä. Jos johtaja huutaa "Carpenteros!", tämän joukkueen täytyy kääntyä ympäri ja yrittää juosta takanaan olevalle viivalle.
2. Toinen joukkue lähtee myös liikkeelle ja yrittää ottaa viivalle juoksevan joukkueen jäsenet kiinni ennen kuin he ehtivät viivalle.
3. Pelaaja, joka saadaan kiinni, siirtyy pois joukkueesta ja menee johtajan avuksi.
4. Jos taas johtaja huutaa "Carboneros!", tulee heidän kääntyä ja yrittää juosta omalla puolellaan olevalle viivalle. Ja toinen joukkue yrittää saada heidät kiinni.
5. Jos johtaja huutaakin "Cardinales!", kumpikaan joukkue ei saa liikkua. Jos joku pelaajista liikkuu, hän siirtyy pois joukkueesta ja menee johtajan avuksi.
6. Joukkue, jolla on leikin lopuksi eniten jäseniä jäljellä, voittaa.

### idea

- Voidaan pelata myös ilman joukkueesta pudottamista: pelaaja, joka jää kiinni tai liikkuu väärällä hetkellä, siirtyy johtajaksi ja johtaja menee hänen tilalleen joukkueeseen.





HAVAIJI



PUHENEHENE

## MIKÄ

- Arvausleikki Havaijilta.
- Sopii esimerkiksi ryhmäytymisleikiksi.

## MITÄ TARVITAAN

- Iso kangas.
- Pieni kivi tai muu pieni esine.



## VALMISTELUT

- Joka kierroksella kaksi leikkijöistä toimii avustajina. Tai vaihtoehtoisesti yksi leikkijä avustaa leikin ohjaajaa.
- Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmät istuvat lattialle riveihin. Rivit asettuvat vastakkain, kasvot toisiaan päin.

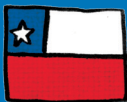
## SÄÄNNÖT

1. Avustajat virittävät kankaan ryhmien väliin niin, että kumpikaan ryhmä ei näe toista ryhmää.
2. Avustaja antaa toiselle ryhmälle kiven. Yhden ryhmäläisistä täytyy piilottaa kivi (vaatteidensa alle, kämmenen sisälle, nutturaan...).
3. Avustajat sanovat piilottavalle ryhmälle "Puheoheo". Jos ryhmä on valmis, he vastaavat "Puheoheo", jolloin avustajat voivat pudottaa kankaan ryhmien väliltä.
4. Toinen ryhmä yrittää nyt arvata, kenellä kivi on piilossa.
5. Jos ryhmä arvaa oikein, he saavat pisteen.
6. Tämän jälkeen on arvanneen ryhmän vuoro piilottaa kivi.

### *idea*

- Jos kangas ei ole riittävän iso peittääkseen ryhmiä, ryhmät voivat istua kahdessa rivissä hieman limittäin.





CHILE



KUKA SE ON?

## MIKÄ

- Arvausleikki Chilestä.
- Sopii esimerkiksi tutustumisleikiksi.

## MITÄ TARVITAAN

- Ei tarvita välineitä.

## VALMISTELUT

- Leikkijät muodostavat suoran jonon.



## SÄÄNNÖT

1. Leikki alkaa jonon ensimmäisen kysyessä: "Oletteko nähneet ystävääni?", johon muut leikkijät vastaavat: "Emme ole."
2. Ensimmäinen jatkaa: "Tiedätkö, missä ystäväni on?", johon muut leikkijät vastaavat: "Kyllä tiedämme!"
3. Tämän keskustelun jälkeen jonon ensimmäinen ottaa hitaasti yhdeksän askelta eteenpäin.
4. Askeleiden aikana muut leikkijät vaihtavat jonossa paikkaa ja yksi leikkijöistä hiipii hiljaa aivan askeleita ottavan leikkijän taakse.
5. Jonoon jääneet leikkijät huudahtavat: "Kukahen se on?"
6. Tämän jälkeen askeleet ottanut leikkijä saa esittää muille leikkijöille kolme kysymystä arvataksaan, kuka hänen takanaan seisoo. Kysymykset voivat olla esimerkiksi: "Onko hän tyttö? Onko hänellä vaaleat hiukset? Onko hän pitkä?" Muut leikkijät vastaavat kysymyksiin.
7. Kolmen kysymyksen jälkeen jonon ensimmäisen tulee arvata, kuka hänen takanaan seisoo. Jos hän arvaa oikein, hän siirtyy jonoon ja joku toinen valitaan ensimmäiseksi. Jos hän vastaa väärin, hän jatkaa jonon ensimmäisenä.

*idea*

- Voidaan myös vaihtaa jonon ensimmäinen joka arvauksen jälkeen, oli arvaus oikein tai ei.



## MIKÄ

- Arvaus- ja laskupeli Tansaniasta.
- Leikkiä voidaan käyttää esimerkiksi lukumääriä opeteltaessa.

## MITÄ TARVITAAN

- Esimerkiksi helmiä, kuivattuja herneitä tai nappeja. Alkujaan tansanialaiset lapset ovat käyttäneet pihalta löytyviä pikkuesineitä, kuten pikkukiviä.

## VALMISTELUT

- Leikkiä leikittään pareittain.
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan saman verran helmiä, esimerkiksi 15 helmeä.



KUINKA MONTA?

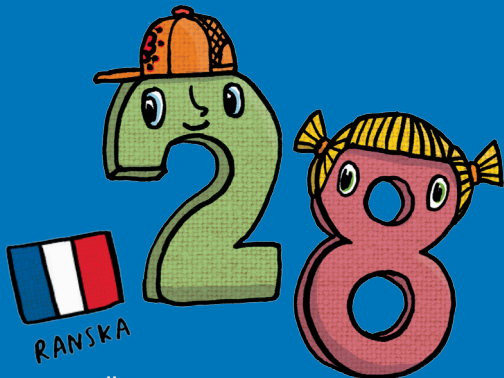
# KUINKA MONTA?

## SÄÄNNÖT

1. Pelaaja asettaa helmensä toisen kämmenensä sisälle.
2. Pelaaja yrittää pudottaa 1-5 helmeä vapaan kätensä kämmenen sisään ilman, että pari näkee, kuinka monta helmeä siirtyi kädestä toiseen.
3. Helmiä kädestä toiseen siirtänyt pelaaja kysyy pariltaan, "Kuinka monta?"
4. Parin tulee arvata, kuinka monta helmeä on siirtynyt kädestä toiseen.
5. Jos pari arvaa oikein, hän saa helmet itselleen. Jos pari arvaa väärin, helmet jäävät toiselle pelaajalle.
6. Vuorot vaihtuvat.
7. Voitettut helmet laitetaan sivuun. Peliä voidaan jatkaa, kunnes toisen pelaajan helmet loppuvat.

## *idea*

- Peliä voi myös pelata tietyn ajan. Se, jolla on peliajan päätyttyä enemmän helmiä, voittaa.

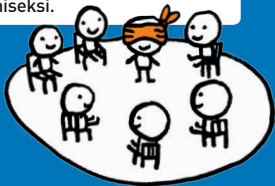


## MIKÄ

- Ranskalainen sokkopeli.
- Vaatii hieman ongelmanratkaisua.

## MITÄ TARVITAAN

- Tuoleja.
- Huivi silmien peittämiseksi.



SOKKOPENKKI

## VALMISTELUT

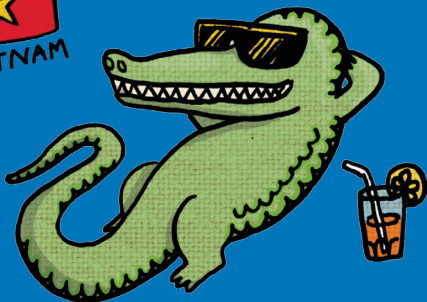
- Yksi leikkijöistä jää kiinniottajaksi.
- Muut leikkijät istuvat piirissä tuoleilla kasvot kohti piirin keskustaa. Leikkijät numeroidaan järjestyksessä (1- niin monta leikkijää kuin piirissä istuu).
- Kiinniottaja seisoo piirin keskellä ja hänen silmänsä peitetään huivilla.

## SÄÄNNÖT

1. Keskellä oleva pelaaja sanoo kaksi numeroa (esim. "kolme ja viisi").
2. Leikkijät, joiden numerot on sanottu, yrittävät vaihtaa paikkoja.
3. Keskellä oleva yrittää silmät sidottuna joko saada toisen paikanvaihtajista kiinni tai istuutua jommankumman paikalle.
4. Kiinni saatu tai paikatta jäänyt pelaaja joutuu keskelle kiinniottajaksi.
5. Ensimmäisen kierroksen jälkeen numerot eivät ole enää numerojärjestyksessä, joten peli muuttuu haastavammaksi.

### *idea*

- Voidaan palata aina kiinniottajan vaihtuessa takaisin numerojärjestykseen.
- Numeroiden sijaan voidaan myös käyttää esimerkiksi värejä, muotoja tai eri maita.



## MIKÄ

- Vietnamilainen kiinniottoleikki.

## MITÄ TARVITAAN

- Jotain jolla piirtää maahan joen ääriviivat.



KROKOTIILI OTTAA AURINKOJA

# KROKOTIILI OTTAA AURINKOA

## VALMISTELUT

- Piirrä maahan joen ääriviivat.
- Valitaan kivi-sakset-paperi -leikillä kuka jää krokotiiliksi.

## SÄÄNNÖT

1. Krokotiili "ui" joessa muiden seistessä rannalla.
2. Muut leikkijät hyppäävät jokeen tai pesevät käsiään tai jalkojaan joessa ja yrittävät varoa, ettei krokotiili nappaa kiinni.
3. Toisinaan krokotiili ottaa aurinkoa rannalla. Kun näin tapahtuu, kaikkien ihmisten tulee hypätä jokeen tai he voivat jäädä krokon saaliiksi.
4. Krokotiilin kynsiin jäänyt jää ensi kierroksella itse krokotiiliksi.

*idea*

- Enemmän krokoja, enemmän vaaratilanteita!





KREIKKA



KIVIJAHTI

## MIKÄ

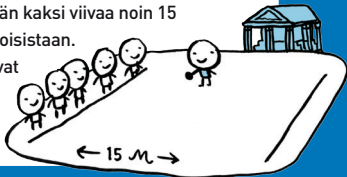
- Kreikkalainen hippaleikki.

## MITÄ TARVITAAN

- Pieni kivi tai muu pieni esine.

## VALMISTELUT

- Maahan piirretään kaksi viivaa noin 15 metrin päähän toisistaan.
- Leikkijät asettuvat viivalle riviin. Yksi leikkijöistä jää johtajaksi.



## SÄÄNNÖT

1. Rivissä seisovat pelaajat pitävät käsiä edessään, muodostaen kämmenistään kupin.
2. Johtajalla on kivi kädessään ja hän kävelee rivin edessä edestakaisin. Johtaja esittää tiputtavansa kiven jokaisen rivissä olevan käsiin.
3. Johtaja pudottaa kiven valitsemansa pelaajan käsiin.
4. Kiven saanut pelaaja joutuu juoksemaan kivi kädessään toiselle viivalle ja takaisin.
5. Muut pelaajat lähtevät myös rivistä ja yrittävät ottaa kiveä kuljettavan pelaajan kiinni, ennen kuin hän ehtii takaisin lähtöviivalle.
6. Pelaaja, joka saa juoksijan kiinni, pääsee seuraavaksi johtajaksi. Jos kukaan ei saa juoksijaa kiinni, hän pääsee johtajaksi.

*idea*

- Peliä voidaan myös pelata niin, että kaikki laittavat kädet selkensä taakse ja johtaja tiputtaa kiven jonkun käteen rivin takana. Kun johtaja on kävellyt rivin loppuun, saa kiven saanut pelaaja lähteä juoksemaan.



ENGLANTI



## MIKÄ

- Englantilainen leikki, jossa kisailaan ryhmänä.

## MITÄ TARVITAAN

- Palloja.

## VALMISTELUT

- Jaetaan leikkijät ryhmiin. Jokainen ryhmä saa yhden pallon.
- Piirretään maahan kaksi viivaa, noin 2-5 metrin päähän toisistaan.



KEILAUSVIESTI

## SÄÄNNÖT

1. Ryhmät asettuvat toisen viivan taakse jonoihin. Jonojen ensimmäisillä on pallo käsissään.
2. Jonojen ensimmäiset vierittävät pallo riittävällä voimalla, jotta pallo vierii toiselle viivalle.
3. Lähetettyään pallonsa, jonojen ensimmäisten tulee juosta pallon perään ja ottaa pallo kiinni, kun se on ylittänyt toisen viivan. Jos pallo vierii liian hitaasti ja pysähtyy ennen viivaa, pelaajan tulee vierittää uudelleen siitä kohtaa, mihin pallo pysähtyi.
4. Kun pelaajat ovat saaneet pallon kiinni, heidän tulee juosta takaisin jononsa luokse ja ojentaa pallo seuraavalle jonossa.
5. Seuraava jonossa vierittää palloa ja jono jatkaa samalla tapaa, kunnes jonon viimeinen ojentaa pallon ensimmäisenä olleelle. Joukkue, joka on ensimmäisenä valmis, voittaa.

*idea*

- Palloa voidaan vierittää eri tavoilla (esim. takaperin jalkojen välistä, istuen tai maaten).
- Pelistä voi tehdä myös reaktioharjoituksen: jonoissa toisena olevat vierittävät palloa ja ensimmäisenä oleva säntää hakemaan pallon.



ISRAEL



## MIKÄ

- Pantomiimileikki Israelista.
- Saman tyylistä leikkiä leikitään myös Yhdysvalloissa.

## MITÄ TARVITAAN

- Tuoli valtaistuimeksi.

## VALMISTELUT

- Yksi leikkijöistä valitaan kuningattareksi tai kuninkaaksi, joka asettuu istumaan valtaistuimelleen.



TEIDÄN KORKEUTENNE!

## SÄÄNNÖT

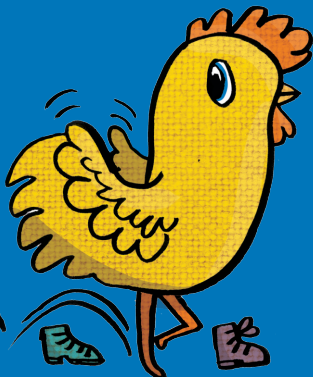
1. Leikkijät keksivät tarinan, jonka voi esittää pantomiimina. Jokaiselle leikkijälle keksitään rooli.
2. Leikkijät siirtyvät hallitsijan valtaistuimen luokse ja tervehtivät "Päivää teidän korkeutenne!", johon hallitsija vastaa "Päivää! Missä olette olleet?", leikkijät vastaavat vielä "Kaukana metsän takana." ja hallitsija kysyy "Mitä te siellä teitte?"
3. Tämän jälkeen leikkijöiden täytyy esittää pantomiiminsa hallitsijalle.
4. Hallitsija yrittää arvata, mitä ryhmä on ollut tekemässä.
5. Jos hallitsija arvaa oikein, hän säilyttää paikkansa hallitsijana ja ryhmä keksii uuden pantomiimin. Jos hallitsija ei arvaa oikein, hän valitsee jonkun toisen tilalleen hallitsijaksi ja siirtyy itse mukaan keksimään uuden pantomiimin.

### *idea*

- Amerikkalaisessa versiossa ryhmäläisten tulee juosta hallitsijaa karkuun, jos hallitsija arvaa oikein. Jokaisesta kiinni saadusta voidaan esimerkiksi antaa piste hallitsijalle.



KIINA



KIINALAINEN KANA

## MIKÄ

- Tasapainoilupeli Kiinasta.
- Harjoittaa muun muassa ketteryyttä.

## MITÄ TARVITAAN

- Kenkiä tai esimerkiksi hernepusseja.

## VALMISTELUT

- Asetetaan 10-20 kenkää jonoon noin 25 sentin päähän toisistaan.



## SÄÄNNÖT

1. Leikkijä hyppää kenkien yli yhdellä jalalla.
2. Leikkijä etenee hyppien kaikkien kenkien yli ja pysähtyy ennen viimeistä kenkää.
3. Leikkijä potkaisee yhdellä jalalla viimeistä kenkää ja yrittää tämän jälkeen hypätä kengän luokse edelleen yhdellä jalalla.
4. Jos leikkijä pääsee kengän luokse, hän ottaa kengän käteensä yhdellä jalalla seisoen.
5. Kun leikkijä on saanut kengän käteensä, hän hyppii takaisin kenkäjonon eteen ja asettaa viimeisenä olleen kengän sivuun. Leikkijä aloittaa uudelleen kenkien yli hyppimisen ja potkaisee viimeistä kenkää. Leikin tavoitteena on saada kaikki jonon kengät sivuun.
6. Jos leikkijä ei pääse potkaisemansa kengän luokse tai hänen tasapainonsa pettää kenkää poimiessa, leikkijä joutuu asettamaan kengän takaisin jonon viimeiseksi ja palaamaan alkuun.

*idea*

- Leikkijä voidaan pelata esim. lämmittelyleikkinä niin, että jokaisella on oma kenkäjono, jonka kanssa leikitään tietty aika. Vaihtoehtoisesti voidaan myös tehdä leikistä viesti, jossa jokaisella joukkueella on oma jono ja joukkueiden jokainen pelaaja hyppii vuorollaan kenkien yli ja joukkue, joka ensimmäisenä saa kaikki kengät sivuun, voittaa.





KERRO LISÄÄ



PARAGUAY

### MIKÄ

- Arvausleikki Paraguayasta.

### MITÄ TARVITAAN

- Ei tarvita välineitä.



## VALMISTELUT

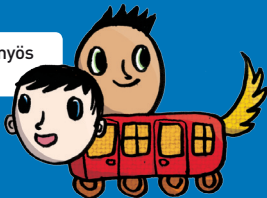
- Yksi leikkijöistä valitaan arvuuttajaksi.

## SÄÄNNÖT

1. Arvuuttaja esittää muille leikkijöille arvuutuksen. Hän sanoo esimerkiksi: "Millä on kuusi jalkaa, kaksi kättä, naisen pää ja se liikkuu näin...?" (Oikea vastaus: tuolilla istuva nainen)
2. Arvuuttaja esittää liikkumistyylin muille.
3. Arvuuttaja voi jatkaa: "Siinä on myös useita värejä..."
4. Muut leikkijät yrittävät arvata samalla kun arvuuttaja jakaa vihjeitä. Leikkijä, joka arvaa oikein, pääsee seuraavaksi arvuuttajaksi.
5. Arvuutuksissa on hyvä olla useampi asia yhdessä (esim. rullaluisteleva poika, hiihtävä pappi, junassa matkustava koira...)

## idea

- Leikkijä voi esittää myös pantomiinina.





ZUM ZUM

## MIKÄ

- Hippaleikki Myanmarista.

## MITÄ TARVITAAN

- Ei tarvita välineitä.



## VALMISTELUT

- Rajataan esim. neliskanttinen alue, joka jaetaan keskeltä viivalla.
- Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Alkuperäisessä versiossa on neljä pelaajaa, kaksi per joukkue.



## SÄÄNNÖT

1. Joukkueet asettuvat viivan molemmin puolin.
2. Yksi pelaaja toisesta joukkueesta juoksee toisen joukkueen puolelle ja alkaa huutaa "Zuuuuuu...m".
3. Hän jatkaa huutamista niin kauan kuin yhdellä hengenvedolla pystyy. Samalla kun hän huutaa, hän yrittää ottaa toisen joukkueen jäseniä kiinni. Huutajan ja kiinniotettavan joukkueen täytyy pysyä rajatulla alueella.
4. Kun huutaja ei enää pysty huutamaan, hän yrittää juosta takaisin omalle puolelleen. Joukkue, jota äsken otettiin kiinni, yrittää nyt ottaa huutajan kiinni ennen kuin hän ylittää viivan.
5. Joukkue, joka saa toisen joukkueen jäsenen kiinni, voittaa. Jos kumpikaan joukkue ei saa toisen joukkueen jäsentä kiinni, peli jatkuu alusta.

idea

ZUUUUUUUM!

- Jos leikkijöitä on paljon, usempi henkilö voi huutaa ja juosta viivan toiselle puolelle.
- Alkuperäisessä versiossa on vielä loppuhuipennus: Voittanut joukkue saa itselleen solmitun nenäliinan (vaihtoehtoisesti pallo). Voittajat asettuvat hävinneiden reppuselkään. Voittajat yrittävät kopitella nenäliinaa ollessaan hävinneiden reppuselässä. Kun nenäliina jossain vaiheessa tippuu maahan, voittajat hyppäävät ratsujensa selästä ja kaikki yrittävät rynnätä ensimmäisenä nenäliinan luokse. Joukkue, joka ehtii ensimmäisenä ottaa nenäliinan maasta, saa aloittaa uuden huutokierroksen.



KENIA



## MIKÄ

- Polttopalloa muistuttava leikki Keniasta.
- Ehditkö täyttää pulloa hiekalla ja samalla väistää palloa?

## MITÄ TARVITAAN

- Pullo, kasa irtohiekkaa
- Käteen sopiva kevyt pallo, joka ei pompi, Keniassa useimmiten paperipallo

NYURO

## VALMISTELUT



- Piirretään ympyrä, jonka sisällä poltettava täyttää pulloa sekä viiva, jonka takaa poltetaan.
- Polttojoukkue valitsee joukostaan kaksi polttajaa
- Pulloa täyttävä joukkue valitsee joukostaan ensimmäisen täyttäjän.

## SÄÄNNÖT

1. Pullojoukkueen jäsen yrittää saada täytettyä pullon mahdollisimman monta kertaa hiekalla.
2. Kun pullo on täynnä, hiekka kaadetaan takaisin maahan ja täyttää pullon uudelleen. Jokaisesta onnistuneesta täyttökerrasta joukkue saa pisteen.
3. Polttojoukkueen kaksi jäsentä yrittää osua vastakkaisilta puolilta yhdellä pallolla pulloa täyttävään vastapuolen pelaajaan. Pulloa täyttävä joutuu osumasta pelistä pois ja seuraava joukkueesta siirtyy täyttämään pulloa.
4. Kun kaikki pulloa täyttävän joukkueen jäsenet ovat palaneet, lasketaan pisteet yhteen ja joukkueet vaihtavat osia keskenään.
5. Pulloa ensiksi täyttäneen joukkueen kaksi ensin palanutta yrittävät polttaa toisen joukkueen hiekanpullottajia.

## idea

- Kun viivat ovat kauempana hiekkakasasta, peli vaikeutuu ja kestää kauemmin.
- Pisteitä voi saada enemmän, jos lisää pulloja.



DOROKEI

## MIKÄ

- Japanilainen hippaleikki, joka muistuttaa paljon Suomessa leikittävää rosvoa ja poliisia.
- Vaatii tiimityöskentelyä sekä rosvoilta että poliiseilta!

## MITÄ TARVITAAN

- Iso leikkialue
- Pallo tai muu aarteeksi sopiva iso esine



JAPANI

## VALMISTELUT

- Jaetaan leikkijät kahteen joukkueeseen: rosvoihin (Dorobo) ja poliiseihin (Keiatsu).
- Sovitaan vankilan paikka, esim. maahan piirretty ympyrä tai puun ympärys.

## SÄÄNNÖT

1. Rosvot asettuvat vankilaan ja poliisit laittavat aarteen sovittuun paikkaan.
2. Poliisien tehtävä on ottaa rosvot kiinni ja saada heidät vankilaan. Rosvot yrittävät varastaa aarteen poliiseilta.
3. Kun rosvo saadaan kiinni, joutuu leikkijä vankilaan. Vapaana juoksevat rosvot voivat pelastaa vangitut rosvot koskettamalla.
4. Peli päättyy kun kaikki rosvot on saatu kiinni tai kun rosvot onnistuvat sieppaamaan poliisien vartioiman aarteen. Tämän jälkeen voidaan vaihtaa rooleja.

*idea*

- Pohtikaa miten saatte puijattua rosvot ansaan! Entä voiko poliiseja hämätä?
- Pallo voidaan myös kätkeä.



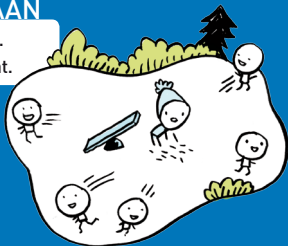


## MIKÄ

- Klassikkopiiloleikki. Omat nimet kirjoihin vai tikut ilmaan?
- Tunnetaan myös nimillä Pallo purkissa, Purkkis, Purkki(nen), Purkka, Rönttö(nen), Pöttis, Törppö, Pöntterö ja Kurppa.
- Kirkonrotan sukulaisleikki.

## MITÄ TARVITAAN

- 10 tikkua ja lauta.
- Leikkialueen rajat.



KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

## VALMISTELUT

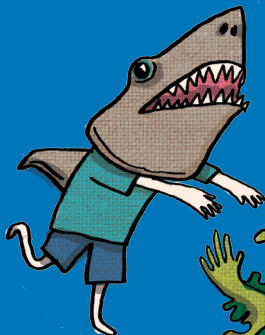
- Lauta asetetaan maahan ison kiven päälle siten, että laudan toinen pää on reilusti ilmassa ja toinen pää tukee maahan.
- Laudalle asetetaan riviin 10 tikkua.
- Valitaan etsijä, muut ovat piiloutujia.

## SÄÄNNÖT

1. Joku leikkijöistä polkaisee lautaa niin, että tikut lentelevät. Piiloutujat juoksevat piiloihinsa.
2. Etsijä kerää tikut huutaen **10 tikkua laudalla!** ja ryhtyy etsimään muita.
3. Kun etsijä näkee jonkun piilossa olevan, hän juoksee laudan luo asettaen jalan laudan päälle ja huutaa esim. **Elsa nähty!**
4. Elsa voi yrittää juosta laudan luokse ennen etsijää ja huutaa **Omat nimet kirjoissa!**, jolloin hän on turvassa loppukierroksen ajan.
5. Kun yksi tai useampia leikkijöistä on löydetty, voivat toiset leikkijät yrittää pelastaa heitä juoksemalla laudan luokse ennen etsijää ja polkaisemalla laudan uudestaan.
6. Tällöin kaikki löydetyt ja "omat nimet" sanoneet piiloutuvat uudelleen. Etsijä kerää tikut ja aloittaa etsinnät alusta.
7. Ensimmäisenä löydetty on seuraavan kierroksen etsijä paitsi jos hän ennätti laittamaan "omat nimet kirjoihin" ennen etsijää.

## idea

- Leikkiä voi nopeuttaa siten, että etsijä vaihtuu, kun esim. kolme leikkijöistä on löydetty.
- Purkkis ja Rönttö ovat leikin sama versio, mutta tikkujen ja laudan asemesta on pallo, joka pitää potkaista ilmaan mahdollisimman kauas. Pelissä huudetaan **Purkki kotona!** ja jonkun löydyttyä **Urho purkissa!**



AUSTRALIA



HAIT JA KALAT

## MIKÄ

- Juoksu- ja hippaleikki Australiasta. Leikki on levinnyt kaikkialle maailmaan.
- Suomessa leikki tunnetaan nimellä "Kuka pelkää mustekalaa"

## MITÄ TARVITAAN

- Iso leikkialue, joka voi olla esim. pelikenttä tai nurmialue.

## VALMISTELUT



- Valitaan kolme haita, muut ovat kaloja.
- Merkitään viivoilla kentän päätyihin kalojen turva-alue ja kentän keskelle merkitään ympyrä haiden alueeksi.

## SÄÄNNÖT

1. Kalat seisovat turva-alueella ja hait ovat omalla alueella ympyrän sisällä.
2. Kun hai nappaa kalan, tämä leikkijä jää seisomaan paikalleen ja hänestä tulee merilevä.
3. Merilevä seisoo paikallaan, mutta saa liikuttaa käsiään ottaessaan kiinni jäljellä olevia kaloja. Kun merilevä koskee kalaa, tulee leikkijän jäädä samaan paikkaan merileväksi.
4. Leikki jatkuu kunnes kaikki kalat on saatu kiinni.

