

# VENÄLÄISIÄ LEIKKEJÄ

<https://supercook.ru/det-prazdnik/det-prazdnik-27.html>

## 1. Салки-догонялки/ Hipra



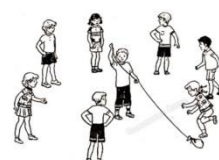
Yhden leikkijän on otettava muita kiinni. Kun kiinniottaja koskettaa jotakuta, tulee kiinnijääneestä uusi hippa, joka yrittää ottaa muita kiinni. Hän juoksee pitäen kiinni siitä kehonosasta, mistä kiinniottaja sai hänet kiinni. Hippoja voi olla monta. Samalla on hyvä tietää, että muut leikkijät voivat auttaa kiinniotettua, kun tämä pysähtyy, vetää kädet sivuille ja huutaa apua. Jos muut onnistuvat koskettaa hänen kättään ja hän muuttuu jälleen tavalliseksi leikkijäksi.

## 2. Гуси / Hanhet



Piirretään kaksi linjaa 10 - 15 m etäisyydellä toisistaan. Toisen linjan takana on hanhien koti ja toisen linjan takana on niiden omistajan koti. Kotien välissä on suden alue. Omistajaa kutsuu hanhia kotiin, mutta susi ei päästä niitä. Suden tehtävä on saada hanhet kiinni ja sitten kiinniotetut hanhet muuttuvat susiksi ja jatkavat muiden hanhien kiinniottamista.

## 3. Удочка / Onki



Tässä pelissä onki on hyppynaru ja kalastaja pitää kädessään hyppynarun toista päätä kuten kuvassa. Leikkijät eli kalat ovat piirissä ja kalastaja on keskellä. Kalastajan tehtävä on pyörittää onkea nopeasti maata pitkin ja yrittää koskettaa sillä leikkijöiden jalkoja. Hyppynarua voi pyörittää molempiin suuntiin, mutta sitä ei saa nostaa korkeammalle kuin 10 cm maasta. Leikkijöiden tehtävä on hyppiä ongen yli ja pysyä paikallaan. Leikkijöiden välissä täytyy olla riittävästi tilaa, jotta he eivät häiritse toisiaan. Jos kalastaja koskettaa jonkun kalan jalkoja, kyseinen leikkijä / kala vaihtuu kalastajaksi ja jatkaa peliä keskellä.

## 4. Кошки-мышки / Kissa-hiiret



Leikkijöistä valitaan yksi kissa ja yksi hiiri, mutta voi olla myös enemmän kissoja ja hiiriä. Muut leikkijät ovat piirissä ja pitävät toisiaan käsistä kiinni muodostaen aidan. Kissan tehtävä on ottaa hiiri kiinni eli koskettaa sitä kädellä. Kissa ja hiiri saavat juosta piirin sisä- ja ulkopuolella. Muut leikkijät ovat hiiren puolella ja auttavat sitä kaikin voimin (esim. he päästävät sen sisäpiiriin ja samalla he sulkevat aidan kissan nenän edessä tai he päästävät hiiren ulos, mutta kädet laskemalla estävät

kissan ulosmenon). Tässä leikissä kissalla on nopeat hoksottimet, se on nopea ja ovela. Kun kissa saa hiiren kiinni, valitaan leikkijöistä uusi kissa ja hiiri.

## 5. Тише едешь / Liikkeelle



Valitaan yksi pääleikkijä. Piirretään kaksi linjaa 5 - 6 metrin etäisyydelle toisistaan. Pääleikkijä seisoo toisen linjan takana kääntäen selkensä muille ja muut ovat vastakkaisen linjan takana. Leikkijöiden tehtävä on nopeasti lähestyä pääleikkijää ja koskettaa häntä. Leikkijä, joka tekee sen nopeammin, vaihtuu pääleikkijäksi. Leikkijät saavat liikkua vain silloin, kun pääleikkijä sanoo "Liikkeelle!". Kun pääleikkijä sanoo "Seis!", kaikki leikkijät jähmettyvät paikoille. Pääleikkijä kääntyy ja tuijottaa muita. Jos joku leikkijöistä tekee liikkeen, hän palaa takaisin linjan taakse. Pääleikkijä saa naurattaa muita. Se, joka nauraa, palaa takaisin linjan taakse. Leikki jatkuu edelleen.

## 6. Пол, нос, потолок / Lattia, nenä, katto



Tämä leikki on hyvä tarkkavaisuuden harjoitus. Opettaja on leikin ohjaaja. Hän osoittaa hitaasti lattiaa ja sanoo "Lattia", lapset tekevät samaa. Sitten ohjaaja koskee nenäänsä ja sanoo "Nenä" ja sen jälkeen hän osoittaa kattoa ja sanoo "Katto", lapset tekevät samaa. Sen jälkeen ohjaajan tehtävä on yrittää saada lapset harhautettua. Ohjaaja sanoo "Nenä", mutta osoittaa kattoa. Lasten on oltava tarkkoja, huomattava virhe ja osoittaa oikeaa kohdetta. Ohjaaja saa antaa hauskoja kommentteja. Leikkiä nopeutetaan ja voittaja on se, joka ei ole tehnyt virheitä.

## 7. Укротители диких зверей / eläintenkesyttäjä



Leikin ohjaaja sanoo jokaiselle leikkijälle jonkun eläimen nimen (voi olla villi- tai kotieläin). Tarvitaan yksi tuoli vähemmän kuin leikkijöitä. Valitaan yksi pääleikkijä, muut istuvat tuoleilla piirissä. Pääleikkijä on eläintenkesyttäjä. Hän kävelee hiljaa ympyrää ja nimeää eläimiä. Se, jonka eläin on tullut mainituksi, nousee ylös ja seuraa eläintenkesyttäjää. Kun eläintenkesyttäjä sanoo "Varokaa metsästäjiä!", kaikki kiiruhtavat istumaan vapaaseen tuoliin, mukaan lukien eläintenkesyttäjä. Hän, joka jää ilman tuolia, on seuraava eläintenkesyttäjä. Leikki jatkuu samalla tavalla edelleen.

## 8. Угадай, кто главный / Arvaa, kuka on "pomo"

Valitaan yksi pääleikkijä, joka poistuu hetkeksi huoneesta. Sillä aikaa lapset valitsevat yhden "pomon". Kun pääleikkijä palaa takaisin, kaikki ovat piirissä. Pomo tekee huomaamatta erilaisia liikkeitä (esim. nyökkäilee tai koputtaa varovasti jalalla lattiaa), lapset toistavat samaa. Lapset eivät saa paljastaa esim. katseellaan pomoa. Pääleikkijän tehtävä on arvata, kuka on pomo. Kun hän arvaa oikein, pomosta tulee seuraava pääleikkijä.