

## Kattilat ja Kannet

Pelaajat jaetaan kahteen enintään viiden hengen joukkueeseen (Kattilat ja Kannet). Kartioista rakennetaan ”ruudukko”, jossa on esim. 3 x 3 tai 4 x 4 kartiota. Puolet kartioista seisoo oikein päin (kannet) ja puolet ylösalaisin (kattilat). Kannet-joukkue yrittää saada kaikki kartiot oikein päin, Kattilat-joukkue ylösalaisin.

Jos pelaajia on paljon, kentälle voi rakentaa useampia rinnakkaisia ratoja.

Joukkueet seisovat omissa jonoissaan ruudukon vastakkaisilla puolilla, noin viiden metrin päässä reunimmaisista kartioista. Merkin saatuaan ensimmäiset lähtevät juoksemaan ja kääntävät yhden kartion toisinpäin. Tämän jälkeen he juoksevat takaisin ja lähettävät seuraavan pelaajan liikkeelle läpsäisemällä tämän kättä.

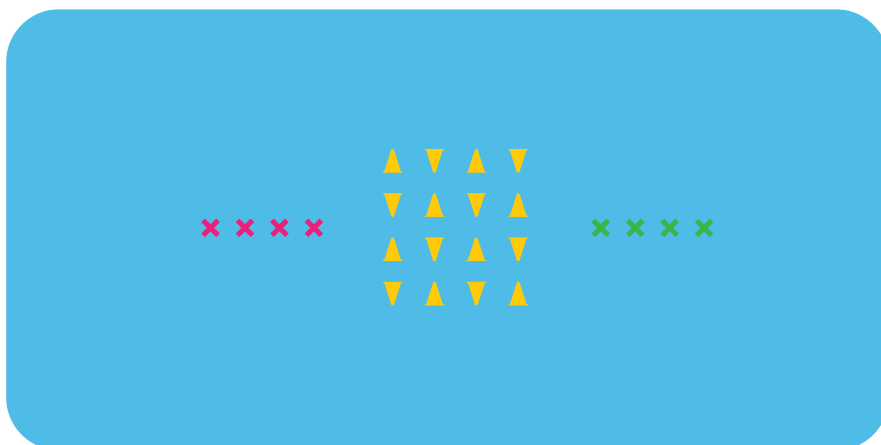
Kisan voittaa joukkue, jolle on käännetty enemmän kartioita annetussa ajassa.

**Variaatio 1:** Viestikapulana käytetään mailaa, joka annetaan vaihdossa seuraavalle.

**Variaatio 2:** Jokaisella pelaajalla on oma maila, ja viestikapulana käytetään palloa.

**Variaatio 3:** Peliä pelataan kolmella joukkueella, joista jokaisella on oman väriset kartiot. Tällöin jokainen ryhmä pyrkii kääntämään oman ryhmän kartioita oikein päin ja muiden kartioita ylösalaisin.

**Variaatio 4:** Kartiot sijoitellaan eri puolille kenttää, jolloin kaikki pelaajat voivat olla kääntelemässä niitä yhtäaikaan.



## Ristinolla

Pelaajat jaetaan kahteen enintään viiden hengen joukkueeseen. Kartioista rakennetaan "ruudukko", jossa on 3 x 3 tai 4 x 4 kartiota.

Jos pelaajia on paljon, kentälle voi rakentaa useampia rinnakkaisia ratoja.

Joukkueille jaetaan eri väriset liivit: 3 x 3 -versiossa kolme liiviä / joukkue, 4 x 4 -versiossa neljä liiviä / joukkue. Kumpikin joukkue yrittää saada omat liivinsä peräkkäisten kartioiden päälle ristinollan tapaan.

Joukkueet seisovat omissa jonoissaan ruudukon vastakkaisilla puolilla, noin viiden metrin päässä reunimmaisista kartioista.

Merkin saatuaan kummankin jonon ensimmäinen lähtee juoksemaan liivinsä kanssa ja sijoittaa sen valitsemansa kartion päälle. Tämän jälkeen hän juoksee takaisin ja lähettää seuraavan pelaajan liikkeelle.

Kun kaikki liivit ovat kentällä, pelaajat vaihtelevat niiden paikkaa, kunnes jompikumpi joukkue on onnistunut "huputtamaan" kolme/neljä peräkkäistä kartiota.



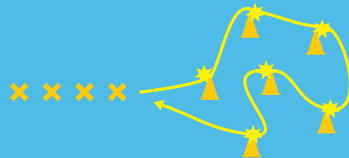
# Marjanpoimintarata

Pelaajat jaetaan muutaman hengen ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle tehdään kuuden kartion rykelmä 3–4 metrin päähän lähtöpaikasta. Kartioiden etäisyys toisistaan on noin metri.

Joukkueet seisovat omissa jonoissaan omien kartiorykelmiensä edessä. Kunkin joukkueen ensimmäinen pelaaja lähtee liikkeelle ohjaajan merkistä ja käy koskettamassa kädellä kaikkia oman joukkueensa kartioita haluamassaan järjestyksessä. Tämän jälkeen hän juoksee takaisin ja lähettää seuraavan pelaajan liikkeelle läpsäisemällä tämän kättä. Nopein ryhmä voittaa.

**Variaatio 1:** Kartioita kosketetaan polvella.

**Variaatio 2:** Pelaajat liikkuvat lähtöpaikasta kartioille eri tavoin, esim. juoksemalla, kylki edellä tai yhdellä jalalla hyppien.



## Nimihippa

Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään: takaa-ajajiin ja takaa-ajettaviin (esim. kymmenen hengen ryhmässä sopiva takaa-ajajien määrä on 2–3). Takaa-ajajille jaetaan liivit.

Liivilliset yrittävät saada liivittömiä kiinni. Jos he onnistuvat koskemaan liivittömiin, nämä istuvat maahan.

Muut liivittömät pyrkivät vapauttamaan kiinnijääneet. Tämä tapahtuu kätelemällä ja molemminpuolisella esittäytymisellä (esim. "Markus", "Ville"). Sekä vapauttaja että vapautettu jatkavat peliä.



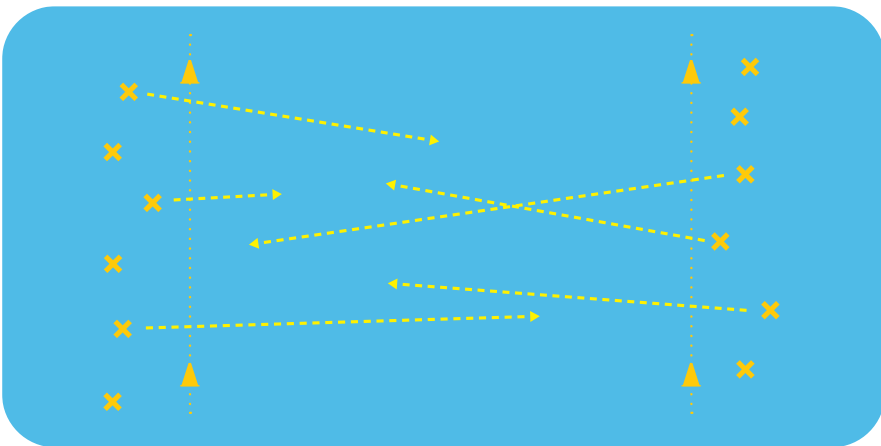
## Pidä puolesi puhtaana

Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmät menevät salin vastakkaisiin päätyihin. Molempiin päätyihin rajataan syöttöviiva, jonka takaa pelaajat syöttävät palloja nopeassa tahdissa vastakkaiselle puolelle. Kun pallo tulee pelaajaa kohti, hän syöttää sen heti takaisin.

Syöttöä ei tarvitse osoittaa tietyllä henkilölle, ainoastaan toiseen päätyyn. Pelaajat pysyvät koko ajan samoilla paikoilla (ellei toisin sovita). Ohjaaja voi syötellä keskelle jäävät pallot päätyihin.

Syötöt annetaan kovina maasyöttöinä. Palloa ei saa lämätä eikä mailalla huito: ohjaajan on huolehdittava, etteivät mailat nouse yli lantiotason.

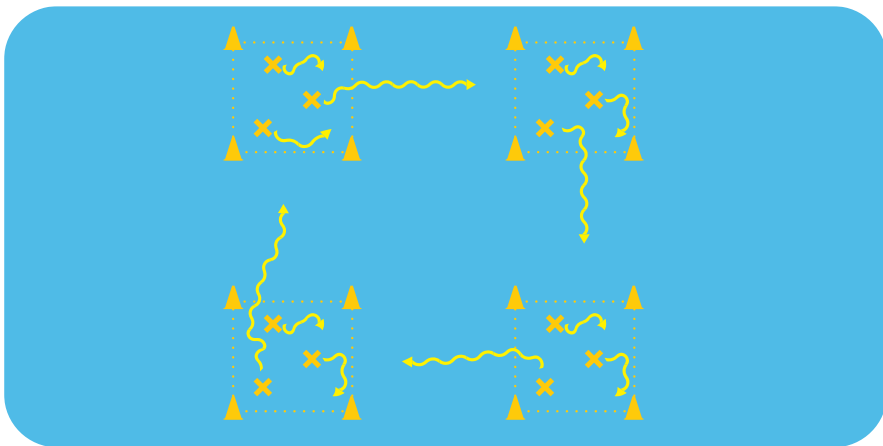
**Variaatio:** Kun harjoitus sujuu, syöttäjien taakse voidaan rajata maalialue, jonne vastakkaisen puolen pelaajat yrittävät saada pallon. Lopuksi lasketaan, kuinka monta palloa maalialueella on. Se joukkue, jonka takana on vähemmän läpipäästettyjä palloja, voittaa pelin.



## Saarelta toiselle

Tilaa tarvitaan puolen (täysimittaisen) kentän verran. Kartioilla rajataan neljä noin 6 x 6 metrin kokoista aluetta (saarta), jotka ovat noin kymmenen metrin päässä toisistaan. Jokaisella saarella on yksi joukkue ja jokaisella pelaajalla oma pallo.

Pelaajat kuljettavat palloa saarellaan ja odottavat valmentajan merkkiä. Merkin saatuaan kaikki pelaajat lähtevät kuljettamaan palloaan seuraavalle saarelle myötä- tai vastapäivään, sopimuksen mukaan. Joukkue, jonka kaikki pelaajat ehtivät ensimmäisenä seuraavalle saarelle, voittaa "erän".

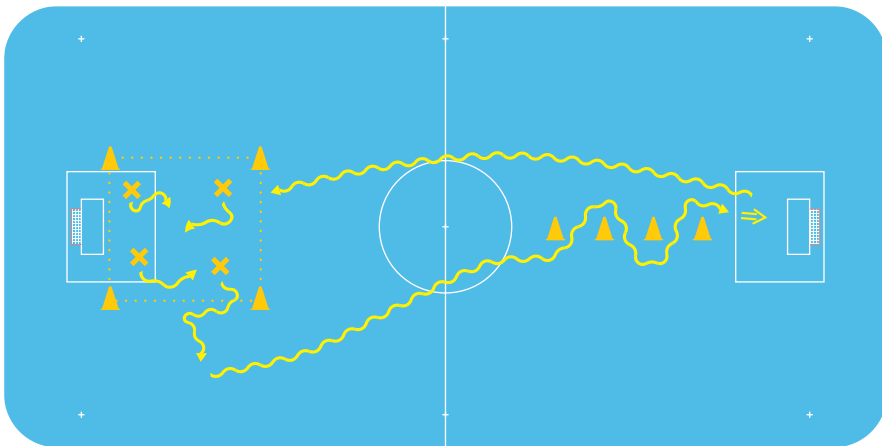


# Ikuisuusvisa

Yhteen kenttäpäätyyn, maalin edustalle, rakennetaan pujottelurata. Toiseen päätyyn rajataan kartioilla alue, jolle kaikki pelaajat kerääntyvät. Jokaisella pelaajalla on pallo.

Tavoitteena on pitää oma pallo hallussa ja saada muiden pallot pois alueelta.

Kun pelaajan pallo ajautuu alueen ulkopuolelle, hän hakee sen, kuljettaa pallon pujotteluradan läpi ja laukoo maalin. Tämän jälkeen hän voi palata jatkamaan ikuisuusvisaa.



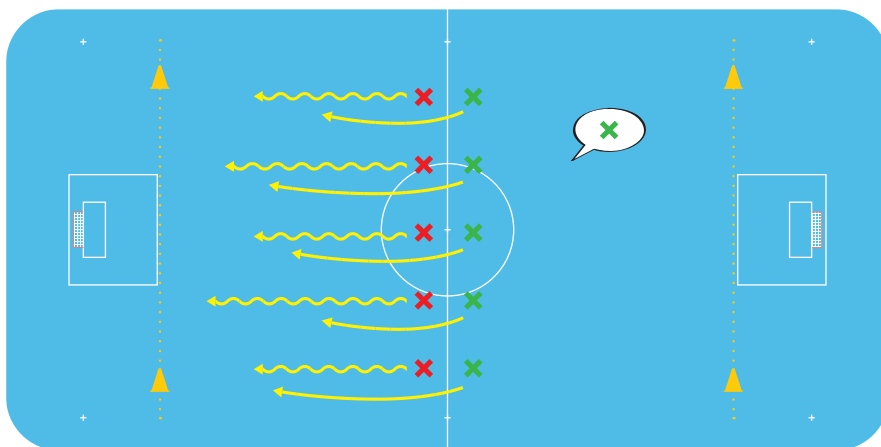
## Kissat ja koirat

Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään.  
Toinen ryhmä on kissoja, toinen koiria.

Ryhmät asettuvat keskiviivalle  
vastakkaisiin riveihin. Kaikilla on pallot.

Kun ohjaaja huutaa "kissat", koirat  
kääntyvät ja lähtevät kuljettamaan  
palloja omalle turva-alueelleen.  
Kissat jättävät omat pallonsa  
paikoilleen ja yrittävät ryöstää pallot  
koirilta. Kun ohjaaja huutaa "koirat",  
koirat yrittävät ryöstää kissojen pallot.

Peli alkaa alusta keskiviivalta, kun  
kaikki takaa-ajetut ovat päässeet  
turvaan tai menettäneet pallonsa.





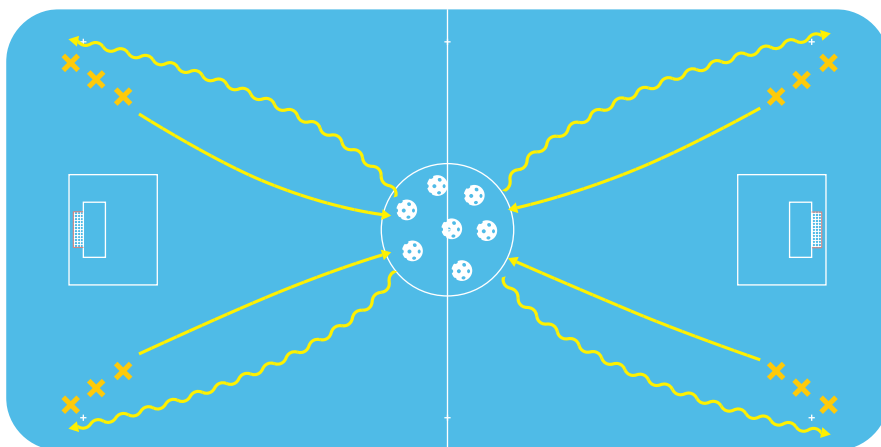
## Leipurin leivät

Pelaajat jaetaan neljään joukkueeseen. Jokainen joukkue asettuu kentän yhteen kulmaan ja muodostaa siellä jonon. Pallot (yhtä monta palloa kuin pelaajaa) ovat keskiympyrässä.

Jokaisen joukkueen ensimmäinen hakee keskiympyrästä pallon sovitulla tavalla (esimerkiksi juoksemalla etu- tai takaperin tai hyppimällä yhdellä jalalla). Seuraava pelaaja lähtee matkaan, kun edellinen on palannut takaisin omaan kulmaansa.

Tehtävän nopeimmin suorittanut joukkue voittaa kisan.

**Variaatio:** Keskiympyrässä on (reilusti) enemmän palloja kuin pelaajia. Pelaajat hakevat palloja sovitulla tavalla niin kauan, että ne loppuvat / aika loppuu. Tehtävän voittaa eniten palloja kerännyt joukkue.



## Pujottelukisa

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmille joukkueille on osoitettu oma maali sekä kentän vastakkaisessa päässä, vastustajan maalin edustalla oleva pujottelurata.

Kummassakin maalissa on vähintään saman verran palloja kuin ko. joukkueessa on pelaajia.

Pelaajat ovat jonossa oman maalinsa tuntumassa. He hakevat yksitellen pallon maalista ja kuljettavat sen vastustajan maaliin pujotteluradan kautta. Tämän jälkeen he palaavat kentän laitaa seuraten oman jononsa päähän. (Molemmat joukkueet pysyttelevät pitkittäissuunnassa omalla kenttäpuoliskollaan. Kaikki pelaajat ovat liikkeessä samaan aikaan.)

Kisa kestää ennalta määrätyn ajan. Sen voittaa joukkue, jonka maalissa on ajan loputtua vähemmän palloja.

