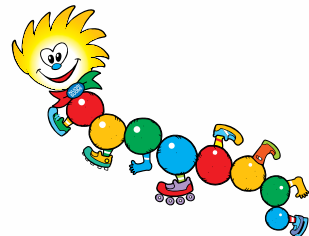
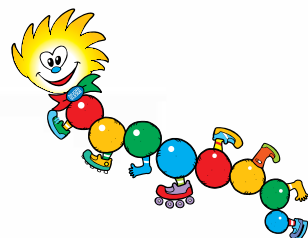


SEIKKAILU PEIKKOMETSÄSSÄ



TAIDETEOS



SEIKKAILU PEIKKOMETSÄSSÄ

1. Peikot ovat taitavia ylittämään metsän esteitä.

Miten voitte ylittää kiven, ison oksan tai kaatuneen puun?

2. Peikot tykkäävät tasapainotella kaatuneen puun rungon päällä.

Tasapainottelua voi kokeilla etu- ja takaperin, sivuttain sekä kontaten.

3. Peikot ovat hyvin voimakkaita. Onnistuuko puun kaato?

Ottakaa tukeva ote puusta ja työntäkää käsillä, hieman jalkojakin apuna käyttäen. Voitte näyttää seikkailukavereille omat voimapatit!

4. Peikot ovat arkoja ja osaavat kulkea ihan äänettömästi.

Onnistuuko täysin hiljainen kulkeminen metsässä? Mitä ääniä kuulette?

5. Peikoilla on tarkka näkö ja ne näkevät kauas.

Harjoitelkaa puuhun tai kivelle kiipeämistä ja kertokaa, miltä metsä näyttää korkealta katsottuna.

6. Peikot tykkäävät asustaa luolissa ja kulkea matalien esteiden ali.

Onnistuuko oksan tai kaatuneen puun alitus ilman, että kosketatte esteeseen?

7. Peikot osaavat liikkua niin, etteivät jätä jälkiä.

Miten voitte liikkua jälkiä jättämättä?

8. Peikkometsän oma aarre.

Jokainen saa etsiä itselleen aarteen muistoksi peikkometsän seikkailusta. Aarre voi olla esimerkiksi raskas, vihreä, kevyt, pieni, pehmeä, pyöreä, kaunis tai hyvätuoksuinen.



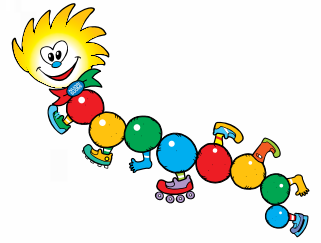
TAIDETEOS

Etsikää pihalta tai maastosta ohjaajan antaman vihjeen mukaan erilaisia luonnonmateriaaleja, kuten jotain kovaa, pehmeää, tuoksuva, märkää, pyöreää, kulmikasta, pitkä, lyhyttä jne.

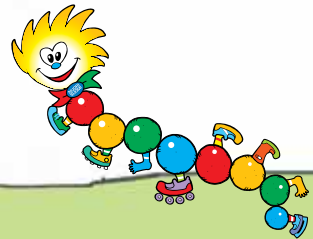
Asetelkaa luonnonmateriaalit maassa olevaan, kepeillä kehystettyyn "tauluun". Jokainen voi tehdä oman taideteoksen.



SANASUUNNISTUS



SOLMU



SANASUUNNISTUS

Laittakaa pihalle sanakortteja ja merkitkää sanakorttipaikat nauhalla tai huivilla. Jakakaa lapset pareihin. Jokainen pari saa yhden sanakortin. Parit lähtevät etsimään sanakorttia vastaavan sanan vertaamalla kortteja toisiinsa. Kun samanlainen sanakortti löytyy, pari tulee vaihtamaan uuden sanakortin ja etsintä jatkuu.

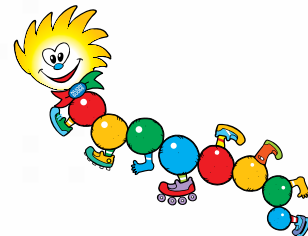


SOLMU

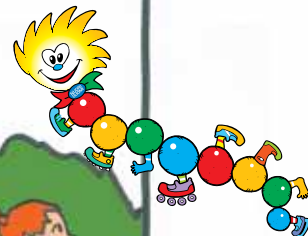
Valitkaa yksi solmun avaajaksi. Muut menevät riviin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni. Letkassa olijat "sotkevat" itsensä solmuun koko ajan käsistä kiinni pitäen. Kierähtäkää esimerkiksi ympäri ja astukaa käsiparin yli. Solmun selvittäjän tehtävänä on aukaista solmu. Käsiä ei saa irrottaa. Jos solmu on jumissa, voidaan yksi käsipari irrottaa hetkeksi.



HÖYHENEN SAALISTUS



NURINKURIN PILOSTA



HÖYHENEN SAALISTUS

Leikkiä leikitään pareittain. Leikkijä, jolla on höyhen, lähtee juoksemaan höyhen kädessään käsi ylhäällä. Toinen leikkijä seuraa höyhenen kuljettajaa. Höyhenen kuljettaja irrottaa otteensa höyhenestä ennalta arvaamattomasti ja perässä tuleva leikkijä yrittää napata höyhenen. Vaihtakaa osia jokaisen kiinnioton jälkeen. Höyhenenä voi olla myös sanomalehden suikale.

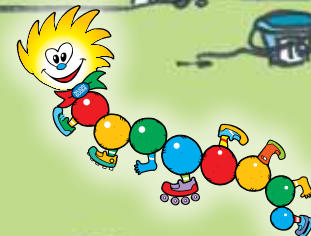


NURINKURIN PIILOSTA

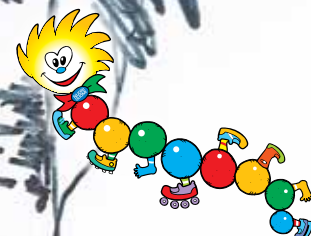
Yhtä lasta lukuun ottamatta kaikki sulkevat silmänsä. Yksi lapsi menee piiloon ja huutaa muille: "Saa etsiä!" Kaikki lähtevät etsimään. Kun etsijä löytää piilossa olijan, etsijä menee hiljaa ja huomaamatta samaan piiloon odottamaan muita etsijöitä. Leikitään niin kauan, että viimeinenkin on löytänyt piilon.



HERNEPUSSIGOLF



PUJOTTELUJUOKSU



HERNEPUSSIGOLF

Peliä pelataan kuten frisbeegolfia. Numeroikaa ämpärit 1–10 ja laittakaa ne ympäri pihaa. Jokaisella pelaajalla on oma hernepussi, jota hän heittää ämpäriin. Tavoitteena on päästä radan alusta loppuun numerojärjestyksessä mahdollisimman vähin heitoin. Heittovälineenä voi olla myös pehmeä pallo tai frisbee.

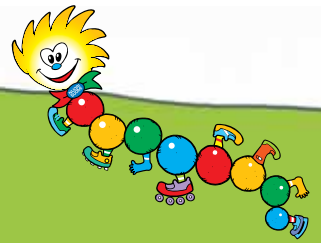


PUJOTTELUJUOKSU

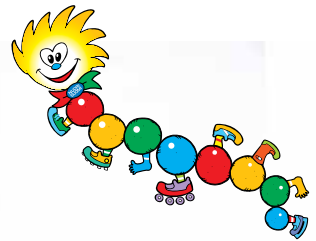
Tarvitaan pitkä kaistale tyhjää tilaa. Ottakaa rivissä käsistä kiinni. Venyttäkää kädet mahdollisimman leveäksi, jotta leikkijät ovat riittävän kaukana toisistaan. Päästäkää kädet irti ja menkää kyykkyyn. Jonon viimeinen lähtee pujottelemaan "tolppina" olevat lapset kävellen tai juosten. Pujottelun jälkeen juoksija asettuu jonon ensimmäiseksi. Seuraava lapsi lähtee melkein heti perään toisen lähdettyä liikkeelle.



ELÄINTARHA



POKSAHTAVA KETSUPPIPULLO



ELÄINTARHA

Kulkekaa alueen päästä päähän liikkumalla eri eläinten tavoin:

- Hyttysen sipsutusta
- Elefantin tömistyksiä
- Karhukävelyä
- Käärmeen kiemurtelua (juosten)
- Kukkokävelyä
- Jäniksen loikkia
- Rapukävelyä peruuttaen
- Hevosen laukkaa
- Mittarimato (kädet ja jalat maassa, siirretään ensin kädet mahdollisimman pitkälle, sitten tuodaan jalat lähelle käsiä)

Viimeisellä kierroksella jokainen saa itse keksiä, mikä eläin haluaa olla.



POKSAHTAVA KETSUPPULLO

Leikkikää hippaa siten, että ryhmän koosta riippuen mukana on 2-5 hippaa. Kun jää kiinni, pitää mennä kyykkyyyn. Pelastaminen tapahtuu niin, että kaveri tulee vastakkain kyykkyyyn. Molemmat hyppäävät täysillä ilmaan ja tekevät ilmassa X-asennon. Samalla voi sanoa poks!

