

PUU PALAA PAKKO VAIHTAA



HUUU-LEIKKI



PUU PALAA PAKKO VAIHTAA

Keskellä on yksi leikkijä ilman omaa pesää. Ilman omaa pesää oleva leikkijä huutaa: ”Puu palaa, pakko vaihtaa!”. Pesissä olevat leikkijät vaihtavat pesiä, jolloin keskellä oleva leikkijä yrittää päästää yhteen niistä. Ilman omaa pesää jäänyt leikkijä on uusi huutaja.

Tarvikkeet:

Pesiksi esimerkiksi puisia pölkkyjä tai auton renkaita. Pesiä on yksi vähemmän kuin leikkijöitä.



Kaikki osallistujat pääsevät vuoronperään huutajiksi.



HUHUU-LEIKKI

Yksi leikkijä on pöllö ja loput leikkijät ovat hiiriä. Hiiret seisovat viivan takana ja pöllö on keskellä leikkialuetta. Pöllö huutaa: ”Huhuu” jolloin hiiret lähtevät juoksemaan toiseen päähän leikkialuetta. Pöllö ottaa hiiriä kiinni ja kiinni jääneistä hiiristä tulee uusia pöllöjä. Leikki jatkuu näin kunnes kaikki hiiret on saatu kiinni.



Kaikki osallistujat pääsevät vuoronperään huutajiksi.



PEIKKO-LEIKKI



ELÄINLEIKKI



PEIKKO-LEIKKI

Yksi leikkijä on peikko. Muut leikkijät seisovat viivan takana ja peikko on keskellä leikkialuetta. Peikko huutaa: ”Hyvää päivää lapset” ja leikkijät vastaavat peikolle: ”Hyvää päivää peikko.” Peikko sanoo: ”Tulkaa lapset tänne” ja leikkijät kysyvät: ”Millä tavalla?” Tämän jälkeen peikko kertoo liikkumistyylin. Liikutaan esimerkiksi hyppimällä, juoksemalla, kyykkykävelyllä ja niin edelleen.



Peikko keksii liikkumistavan.
Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan peikoksi.

valo

ELÄINLEIKKI

Yksi leikkijä on kiinniottaja joka seisoo viivan takana ja loput leikkijät ovat leikkialueen toisessa päässä. Leikkijät miettivät yhdessä mitä eläintä he haluavat esittää. Leikkijät kävelevät kiinniottajan luokse ja esittävät yhdessä sovittua eläintä pantomiimina. Kiinniottaja yrittää arvata mitä eläintä leikkijät esittävät. Kun kiinniottaja arvaa eläimen jota lapset esittävät, leikkijät lähtevät juoksemaan takaisin leikkialueen toiseen päähän. Kiinniottaja yrittää saada yhden leikkijän kiinni, josta tulee uusi kiinniottaja.



Lapset keksivät itse eläimen, sekä miettivät millä tavalla eläin liikkuu.

valo

LINTUHIPPA



PURKKA-TIKKARI-JÄÄTELÖPALLO



LINTUHIPPA

Yksi leikkijä on hippa ja muut leikkijät juoksevat hippaa karkuun. Kun hippa koskettaa leikkijää, kosketettu leikkijä menee kyykkyyyn ja levittää kätensä sivuille siiviksi. Vapaana oleva leikkijä voi pelastaa istahtamalla kyykyssä olevan leikkijän siiven päälle. Jokainen halukas leikkijä on vuorollaan hippa.



Jokainen on vuorollaan kiinniottaja ja jokainen saa pelastaa kiinnijääneitä.

WALO

PURKKA-TIKKARI-JÄÄTELÖPALLO

Leikkialue on jaettu kolmeen viivoilla merkittyyn osaan. Jokaisen viivan luona seisoo yksi leikkijä, jolla on kädessä kuva. Muut leikkijät seisovat leikkialueen päässä. Yksi leikkijä jolla on kuva kädessä on huutaja. Hän huutaa: ”Tikkari” jolloin lapset juoksevat tikkari kuvan osoittamaan paikkaan ja seisovat yhdellä jalalla, kädet ylhäällä muodostaen ympyrän. Kun lapset menevät purkka kuvan kohdalle he hyppivät tasajalkaa paikoillaan ja jäätelöpallon kuvan luona lapset menevät kyykkyyyn pieneksi palloksi. Vaihdetaan kuvien pitäjiä ja huutajaa.



Lapset ovat piirtäneet kuvat itse purkkapaketista, tikkarista ja jäätelöpallosta. Jokainen lapsi voi halutessaan olla merkin pitäjä sekä huutaja.

WALO

KARHU NUKKUU -LEIKKI



SARDIINIPURKKI



KARHU NUKKUU -LEIKKI

Lauletaan laulua karhun ympärillä ja lopuksi juostaan karkuun heräävää karhua.

Leikkiä voi muunnella vaihtamalla leikkiin eri eläimiä tai satuhahmoja. Leikkijät voivat yhdessä miettiä missä paikassa kukakin nukkuu; kolossa, linnassa, sängyssä ja niin edelleen.



Jokainen lapsi on vuorollaan keskellä ”karhuna”.
Lapsi voi itse keksiä hahmon ja missä paikassa hahmo nukkuu.

valo

SARDIINIPURKKI

Aikuinen on piilossa ja lapset etsivät häntä. Sitä mukaa kun lapset löytävät aikuisen, menevät he itse samaan piiloon aikuisen kanssa jolloin lopulta kaikki leikkijät ovat samassa piilopaikassa.



Lapset voivat olla myös piiloutujana, jolloin muut etsivät häntä.
Pimeällä voidaan käyttää myös taskulamppuja.

valo

ARPAKUUTIO-LEIKKI

Yksi leikkijä vuorollaan heittää arpakuutiota jonka jälkeen tehdään yhdessä arpakuution kuvan osoittama liike. Leikkiä voidaan muunnella tekemällä liikkeitä ulkona eri paikoissa. Ohjaaja antaa lapsille vinkin missä liike tehdään. Esimerkiksi: ”Tee kuperkeikka siellä missä näet punaista tai jonkin pihaleikkivälineen luona.”

Tarvikkeet:

Valmistellaan ryhmässä arpakuutio maitotölkistä, johon mietitään yhdessä kuusi erilaista liikuntaliikettä.



Lapset voivat tehdä yhdessä arpakuution ja miettiä siihen tulevia liikkeitä.
Lapset heittävät arpakuutiota vuorotellen.



HEDELMÄSALAATTI

Yksi leikkijä on leikkialueen keskellä ja muut leikkijät ovat merkityillä paikoilla ympyrän kehällä. Ohjaaja antaa jokaiselle leikkijälle oman hedelmän kuvan, joka leikkijän tulee muistaa. Keskellä oleva leikkijä huutaa jonkun hedelmän nimen tai näyttää kuvan, jolloin ne leikkijät joilla on kyseinen hedelmä vaihtavat keskenään paikkaa. Jos leikkijä huutaa ”Hedelmäsalaatti”, vaihtavat kaikki leikkijät paikkaa.

Tarvikkeet:

Autonrenkaat, vanteet, kartiot, hiekkaan piirretty merkki, hedelmien kuvat huutajalle ja lapsille.



Lapset voivat olla huutajina ja hedelmän näyttäjinä.

