

LEIKKEJÄ JA PELEJÄ

1. Tutustuminen:

Hauska tutustumiskilpailu

Leikkijät muodostavat noin viiden hengen ryhmiä. Ryhmäläiset seisovat rivissä. Leikinjohtaja määrää, millaiseen järjestykseen he rivissä asettautuvat: esim. aakkosjärjestyksen, kengännumeron, pituuden tai iän mukaan. Ryhmän voi myös käskää muodostamaan erilaisia patsaita, eri kirjaimia jne. Ryhmät voivat mieltä toisilleen tutustumistehtäviä. Ryhmille annetaan nopeus- ja nokkeluuspisteitä.

Lankakeräleikki

Leikkijät istuvat piirissä ja heittelevät lankakerää ristiin rastiin. Ensimmäinen heittäjä sitoo langanpään sormeensa, heittää kerän seuraavalle ja sanoo: "Minä olen Marja, kuka sinä olet?". Tämä ottaa langasta kiinni ja heittää kerän edelleen haluamalleen henkilölle. Kerää heitellään, kunnes lanka kulkee ristiin rastiin leikkijöiden välillä. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa. Leikki vaatii ryhmältä yhteistoimintaa, jottei lanka sotkeudu ja kerä pysyy koossa.

Syntymäpäivä

Leikissä muodostetaan jono, jossa leikkijät seisovat syntymäpäiväjärjestyksessä. Kun leikkijä etsii omaa paikkaansa jonossa, hän ei saa puhua, vaan hänen on selvitettävä asia elehtimällä.

Ihminen ihmiseen

Leikkijät ottavat oikealla puolella piirissä olevan parikseen. Leikinhjaaja sanoo esim. "Peukalo olkapäähän", jolloin jokaisen on laitettava peukalonsa parin olkapäähän. Jotkut suoritukset edellyttävät ongelmanratkaisutaitoa, jotta kummankin onnistuu tehdä tehtävä yhtä aikaa (esim. kyynärpää polveen). Muutaman ohjeen jälkeen leikinhjaaja sanoo: "Ihminen ihmiseen", jolloin vaihdetaan paria. Se joka jää ilman paria on seuraava ohjeiden antaja. Jos leikkijöitä on tasaparit, viimeiseksi toisensa löytänyt pari on yhdessä ohjeiden antaja.

Hassua anatomiaa

Ollaan piirissä leikinjohtajan ympärillä. Johtaja aloittaa leikin sanomalle jollekulle piirissä olevalle, että tämä on nenäni ja hän voi osoittaa esimerkiksi polveaan. Piirissä olijan on osoitettava nenäänsä ja sanottava, että tämä on polveni. Jos vastaaja tekee jutun väärin on hänen vaihdettava paikkaa johtajan kanssa. Jos vastaaja vastaa oikein on leikinjohtajan esitettävä jollekulle toiselle samankaltainen juttu.

Hedelmäsalaatti

Leikkijät jaetaan kolmeen tai useampaan ryhmään leikkijöiden lukumäärästä riippuen. Jokaiselle ryhmälle annetaan jonkin hedelmän nimi: esim. omenat, banaanit, appelsiinit. Leikkijät istuvat tuoleilla piirissä ja yksi menee keskelle seisomaan. Keskellä olija huutaa jonkun ryhmän nimen esim. 'omenat', jolloin kaikki omenat vaihtavat nopeasti keskenään paikkaa. Myös huutaja yrittää saada paikan itselleen ja tällöin ilman tuolia jäänyt siirtyy keskelle uudeksi huutajaksi. Jos huutaja huutaa 'hedelmäsalaatti', vaihtavat kaikki paikkaa. Viereiselle paikalle ei saa istua.

2. Reaointia:

Silmänisku

Leikkijät asettuvat pariin kasvat keskustaan päin, niin että kukin pari on peräkkäin. Takimmainen laittaa kätensä selkäänsä taakse. Yksi leikkijä jää piirin keskelle ja yrittää saada itselleen paria silmäniskuun. Kun hän iskee jollekin sisäpiiriläiselle silmää, tämän takana seisova yrittää huomata sen ja kiertää kätensä edessä olevan ympärille. Jos takana oleva ei huomaa silmäniskua, hän joutuu uudeksi silmäniskijäksi.

Sähkösanoma

Leikkijät asettuvat jonoon kyljittäin, käsistä kiinni pitäen. Ensimmäinen lähettää kädenpuristusviestin seuraavalle jne. Kun viesti saavuttaa jonossa viimeisenä olevan hän irrottaa käsiotteet, juoksee jonon ensimmäiseksi ja lähettää uuden viestin jne. Leikki päättyy, kun ollaan alkuperäisessä järjestyksessä.

Presidentinlinnaan meno

Leikkijät asettuvat piiriin ja kukin miettii itselleen asun linnan juhliin. Leikinohjaaja kyselee leikkijöiltä, mitä he aikovat laittaa päälleen linnan juhliin ja leikkijät koettavat päästä linnan kertomalla, mitä he laittavat päälleen. Ideana on, että asu katsotaan vasemmalla puolella istuvalta. Jos vaatevalinta menee väärin, ohjaaja kertoo, että tuossa asussa et linnan pääse. Leikkiä voidaan mennä useita kierroksia, kunnes idea selviää kaikille.

Matkimisleikki

Leikkijät asettuvat piiriin yhden jäädessä keskelle. Tämä peittää silmänsä, ja sillä aikaa muut valitsevat huomaamatta johtajan. Johtaja tekee salaa erilaisia liikkeitä ja muut matkivat häntä. Hän voi ravistaa päätään, taputtaa käsiään jne. Keskellä olija pyrkii arvaamaan kuka on johtaja. Johtajan yrittää tietenkin vaihtaa liikettä aina, kun keskellä olija katsoo muualle. Kun arvaus osuu kohdalle, johtaja siirtyy keskelle. Jos keskellä olija arvaa neljästi väärin, joutuvat ringissä istuvat vaihtamaan johtajaa.

3. Ryhmiin jako:

Puhumatta...

Puhumatta ikäjärjestyksessä: Puhumatta pitää löytää pari jolla on samankokoinen kenkä kuin itsellä jne

Ryhmiin järjestyminen

Leikin nimi kertoo jo kaiken mitä tällä leikillä ajetaan takaa. Leikki toimii näin: Ohjaaja huutaa eri numeroita, joiden mukaan leikkijät ryntäävät ryhmiin, joissa on ko. määrä henkilöitä. Kukaan "ylimääräinen" ei putoa pois leikistä, vaan jatkaa sitkeästi mukana. Numeroiden tilalla voidaan ja ehkä kannattaakin käyttää muitakin ryhmienjakoperusteita. Esimerkiksi näillä tavoilla saat leikistä hauskemman:

- ✓ Viisi vasenta kättä lattialle päällekkäin
- ✓ Neljä oikean käden peukaloa tuolin alle
- ✓ Kolme vasemman jalan isoa varvasta vastakkain
- ✓ Kaksi korvaa vastakkain
- ✓ Kymmenen polvea ympyrässä lattialla tai vastakkain jos pienempi määrä
- ✓ Neljä oikean jalan kantapäätä yhdessä
- ✓ Pysäytä leikki siinä vaiheessa, kun ryhmissä on sopiva määrä ihmisiä

4. Muuta:

Sylipallo

Kaikki leikkijät istuvat piirissä jalat suorina edessä, melkein kiinni toisissaan. Kädet ovat tukena selän takana. Tarkoituksena on saada pallo liikkumaan sylistä syliin ilman käsien apua

Aaltoilu

Leikkijät muodostavat piirin. Leikinohjaaja kääntyy oikealle 90 astetta niin, että hän seisoo oikealla puolella olevaa leikkijää kohti. Seuraava leikkijä hänen vasemmalla puolellaan kääntyy myös 90 astetta ja katsoo leikinohjaajaan päin. Samoin kolmas leikkijä jne. Kaikki piirissä olevat tekevät saman. Heti kun leikinohjaaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän aloittaa uuden liikkeen, esimerkiksi nostaa käden ylös. "Suuri aalto" toteutuu taas. Kun leikinohjaaja taas huomaa liikkeen kulkeneen piirin ympäri, hän alkaa uuden liikkeen (nojaa, kumartuu tms.).

Pemu

Mennään piiriin seisoen haara-asennossa. Pallo laitetaan liikkeelle piirin sisällä. Kukin yrittää käsin estää palloa pääsemästä omien jalkojen välistä piirin ulkopuolelle. Polvien tulee olla suorina. Kun pallo menee jonkun jalkojen välistä, hän saa yhden kirjaimen. Ensin P, sitten E, M ja U. Kun leikkijä on päästänyt pallon neljä kertaa, hän putoaa pelistä. (Toinen versio: jalkojen välistä mennyt joutuu kääntymään selin, jos pallo livahtaa toisen kerran, joutuu pelistä pois.)

Irvistys kiertämään

Istutaan ringissä ja joku lähettää irvistuksen kiertämään ringissä: kun sinulle on irvistetty toiselta puolelta → irvistä toisella puolella istuvalla kaverille. Irvistys kiertää kunnes, joku päättää vaihtaa ilmettä esim. hymyksi, jolloin suunta kääntyy. Ottakaa nyt käyttöön ne kaikista kamalimmat ja ihanilla ilmeenne.

Hymyn heitto

Istutaan tiiviissä piirissä siten, että jokainen voi nähdä toisensa. Leikin aloittaja hymyilee avoimesti ja katsoo toista leikkijää silmiin. Sitten hän pyyhkäisee hymynsä kädellään kasvoiltaan ja heittää sen valitsemalleen leikkijälle. Tämä ottaa hymyn "kiinni" ja levittää sen hetkeksi kasvoilleen. Sitten hän pyyhkii oman hymynsä pois ja heittää sen seuraavalle. Kenenkään muun ei tule hymyillä ja heittäjän kasvoille ei saa jäädä jälkeäkään siinä olleesta hymystä. Tämä leikki onnistuu tietysti silloinkin, kun se epäonnistuu.

Solmu

Tehdään rinki, ojennetaan molemmat kädet ringin keskustaan. Tartutaan sattumanvaraisesti joidenkin käsistä. Kuitenkaan viereisen kädestä ei saa ottaa kiinni eikä molemmilla käsillä saa ottaa saman kädestä. Sitten kun kaikkien kädet ovat kiinni, lähdetään selvittämään solmua puikkelehtimalla käsien välistä, yltä ja alta..

Kivettyneet

Tämä on hyvä esiintymisharjoitus. Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen ryhmä seisoo rivissä selkä muihin päin. Toinen ryhmä alkaa esittää yhdessä aluksi päättämäänsä asiaa (esim. kanaa). Ääniä ei saa päästellä. Jossain vaiheessa pelinjohtaja huutaa, että kivettykää! Silloin esiintyjät kivettyvät eli pysähtyvät ja ne, jotka olivat selin esittäjiin kääntyvät ympäri ja arvaavat mitä kivettyneet patsaat esittävät. Jos he eivät arvaa, otetaan uusi kivetytys. Jos he arvaavat, joukkueet vaihtavat osia. Eli ne, jotka arvasivat esiintymään jne.

Monenlaiset ihmiset -jumppa

Ohjaaja kertoo ja näyttää esimerkkiä, muut tekevät perässä.

On olemassa monenlaisia ihmisiä. Toiset ovat hyvin pitkiä (seistään varpaillaan, kädet ylhäällä), tai erikoisen pitkiä (nostetaan käsiä vieläkin ylemmäksi), monet kasvavat koko ajan lisää pituutta (venytetään sormetkin suoriksi ja kurotetaan ne niin ylös kuin saadaan).

Toiset ihmiset ovat pikkuisia (rojahdetaan veltona lattialle), niin pikkuisia että he ovat aivan jyvän kokoisia (kyyristytään lattialle vielä pienempään tilaan).

Monet ovat lihavia (pullistetaan mahaa ulospäin), niin lihavia, että vatsa aivan roikkuu (työnnetään vatsaa kaarelle eteenpäin). Useat urheilevat (hyppy haara-asentoon).

Hyvässä kunnossa pysyminen edellyttää jatkuvaa liikkumista ja treenaamista (hyppyjä perus- ja haara-asentoon, samalla kädet sivukautta suorana pään ylle ja reisiin. Reipasta liikettä ainakin puoli minuuttia).

Myös lepo on ihmiselle hyväksi (lysähdetään lattialle makaamaan nukkuma-asentoon)

Unen jälkeen monet venyttelevät ja haukoott...televaat (venyttelyä ja haukottelua, silmien hieromista).

Jotkut ihmiset ovat levottomia kuin tuuliviirit (kädet sivuille, edestakaisin liikettä ylävartalo pyörien), toiset liikkuvat hätäisesti paikasta toiseen ja miettivät ehtivätkö joka paikkaan (pompitaan paikalla tasahyppelyä).

Vanhukset ovat joskus kovin koukkuselkäisiä (seisotaan jalat suorassa, kumarrutaan eteenpäin ja asetetaan sormet/kämmenet lattiaan). Lapset sen sijaan ovat vikkeliä ja villedä (hullunkurista disco-liikehdintää)

Lopuksi kaikki voivat hieman venytellä ja istahtaa lepäämään.