

Eskarviikon leikkien tarkemmat ohjeet:

Leikkejä on vaikka kuinka paljon, ja samasta leikistä voi olla monta eri muunnosta, monella eri nimellä. Kokosimme tähän Eskariviikon liikuntaohjeissamme vilahtaneiden leikkien tarkempia ohjeita. Sivun lopusta löydät myös lähde- ja linkkivinkkien luettelon.

Muistipeli

Tulosta muistipelin kuvat *tästä (linkki pdf:iin)* . Halutessasi voit lasten ensin värittää kuvat ja liimaa ne paksummalle pahville. Laminoi tai päällystä kuvat kontaktimuovilla. Kun palat ovat valmiit, levitä palaset pihalle sokin sokin, ja merkistä lapset saavat lähteä etsimään pareja. Muistipelin sääntöjen mukaan, palan saa kääntää kurkatakseen, mutta paloja ei saa haalia itselleen, ellei tiedä missä pari on. Jos muistaa väärin, pitää palanen palauttaa paikoilleen.

Muistipeliä voi pelata myös joukkueena.

Sovi etukäteen min löydetty kuvaparit tuodaan, jotta pisteinen lasku on selvää.

Vinkki: mitä enemmän kuvia, sitä enemmän etsimistä – piirtäkään siis lisää kuvia lasten kanssa itse!

Polttopallo

Piirrä maahan ympyrä, jonka sisään muut kuin polttajiksi valitut leikkijät asettuvat. Yksi tai useampi polttaja yrittää ympyrän ulkopuolelta ”polttaa” leikkijöitä heittämällä pallolla. Kun pallo osuu ympyrän sisällä olevaan leikkijään, hän siirtyy ympyrän ulkopuolelle ja hänestä tulee yksi polttajista. Peliä jatketaan, kunnes ympyrän sisällä ei ole enää pelaajia. Viimeinen sisällä oleva pelaaja on voittaja. Yleensä vain vartaloon osuneet heitot hyväksytään.

Voit myös soveltaa polttopallon ***Kaikki polttaa kaikkia -peliksi:***

Rajaa pelialue. Säännöt:

- 1) kaikki polttaa kaikkia
- 2) suorista heitoista palaa navasta alaspäin, mutta
- 3) kopista palaa heittäjä ja
- 4) pallon kanssa ei saa liikkua.

Mikäli pelaaja palaa, hän joutuu sivuun odottamaan ja pääsee takaisin peliin, kun hänen polttajansa palaa.

Rosvot ja poliisi

Pelin alussa valitaan osa poliiseiksi, ja loput ovat rosvoja. Sovitaan myös leikkialue ja ”vankila”. Vankila voi olla mikä vain paikka tai hiekkain piirretty alue.

Poliisit laskevat ääneen esim kymmeneen, minkä aikana rosvot etsivät piilopaikat itselleen. Sitä mukaa, kun poliisit saavat rosvoja kiinni, vievät heidät ”vankilaan”. Rosvot voivat vapauttaa toisiaan, jos joku heistä pääsee vankilalle koskettamaan rosvoja. Tällöin **koko** rosvojoukko vapautuu.

Peli jatkuu, kunnes poliisit ovat saaneet kaikki rosvot vangituiksi ja tuotua vankilaan.

Professori Pöllön sulkavenytys voi olla myös Nalle Karhun kevättervehdys. Yhdistä erilaisia venytyksiä eri kerroilla. Perustakaa eläintarha! Luonnossa on paljon eläimiä, joita matkimalla liikutamme itseämme sekä monipuolisesti, mutta myös perin hauskasti. Saku Sammako, Liina Lohi, Kaapo Kurki nyt vaikka vain mainitaksemme – toivottakaa kaikki tervetulleiksi kanssamme venyttelemään!

Lipunryöstö

Rajaa pelialue ja jaa leikkijät kahteen joukkueeseen. Jaa pelialue kahteen osaan, kummallekin joukkueella oma puoli. Sopikaa, missä ovat joukkueiden ”vankilat”. Kummallakin joukkueella on oma lippu ja se laitetaan joukkueiden kotipesiin näkyvälle paikalle. Lippu voi olla myös jokin esine.

Tavoitteena leikkissä on saada toisen joukkueen lippu/viiri omalle alueelle, ilman että jää kiinni. Jos vastapuolen pelaaja on toisen joukkueen alueella, hänet voidaan ottaa kiinni ja laittaa ”vankilaan”. Oman joukkueen jäsen voi pelastaa ”vangin” juoksemalla ”vankilaan” ja koskettamalla ”vankia”. ”Vanki” ja pelastaja ovat turvassa, kun ovat päässeet oman joukkueensa puolelle.

Lipun tai vankilan luona ei saa vartioida.

Sopikaa ennen leikin alkua, saako lippua siirtää. Jos saa, lipun voi varastaa käymättä vastustajan puolella, jos joku on ensin onnistunut siirtämään lipun lähemmäs rajaa.

Voit varioida leikkiä niin, että liput ovatkin piilotetut, ja se pitää ensin löytää.

Leikki loppuu, kun toinen joukkue onnistuu lipun ryöstössä ja tuo sen omaan kotipesäänsä.

Tiput ja kotkat -hippa

Valitaan 4 kotkaa, jotka sijoittuvat salin/leikkialueen kulmiin. Loput ovat tipuja. Kun leikki alkaa, kaikki lähtevät liihottelemaan. Kotkien tehtävänä on ottaa tipuja yksi kerrallaan kiinni ja viedä kotipesäänsä. Voittaja on se kotkista, jolla on eniten tipuja. Toinen tipu voi käydä pelastamasta pesään joutuneen tarttumalla kädestä ja liihottelemalla yhdessä pesästä pois.

Vessanpönttöhippa

Valitaan hippa(/hipat), joka ottaa muita kiinni sovitulla alueella. Kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, laittaa tämä toisen polven maahan, nostaa käden ylös ja huutaa ”vessanpönttö”. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet istumalla ”vessanpöntölle” polvelle ja vetämällä vessan eli laskemalla käden alas. Leikki päättyy kun kaikki leikkijät on muutettu vessanpöntöiksi tai valitaan uusi hippa.

x-hippa

Valitaan hippa. Muut lähtevät liikkumaan sovitulla alueella, ja hippa koettaa saada heitä kiinni. Kiinni saadut leikkijät pysähtyvät ja menevät X-asentoon: jalat haralleen ja kädet ylhäällä. Toinen leikkijä voi vapauttaa X:ksi jähmettyneen konttaamalla tämän jalkojen välistä. Hippa jatkuu, kunnes kaikki leikkijät ovat muuttuneet X:ksi tai valitaan toinen hippa.

Taikurihippa:

Valitaan hippa eli Taikuri. Taikuri ottaa kiinni muita, ja sanoo kiinniottaessaan Puu, Kivi tai Silta. Kiinnijäänyt Puu jää seisomaan kädet suorina sivuille. Puu voidaan pelastaa juoksemalla käden alta. Kiinnijäänyt Kivi menee maahan sykkyrään, ja hänen voidaan pelastaa hyppäämällä kiven yli. Kiinnijäänyt Silta (pelaaja nojaa lattiaan käsillään) voidaan pelastaa konttaamalla sillan alta. Hippa päättyy, kun kaikki leikkijät on saatu kiinni tai valitaan toinen Taikuri.

10 tikkua laudalla

Tarvittavat välineet: 10 tikkua, lauta, kalikka laudan alle

Valitkaa yksi tikuttaja, eli etsijä ja sopikaa leikkialue. Aseta kalikka laudan alle puoliväliin ja 10 tikkua laudalle riviin. Joku polkaisee lautaa niin, että tikut lentävä mahdollisimman hajalleen. Tikuttaja käy keräämään tikut ja muut menevät sillä aikaa piiloon. Kerättyään tikut laudalle etsijä huutaa: *10 tikkua laudalla!* ja rupeaa etsimään. Kun tikuttaja löytää piilossa olevan, huutaa hän ” ---- nähty!”. Löydetyt kerääntyvät laudan luona olevaan ”pesään”. Piilossa olevat leikkijät voivat pelastaa ”pesästä” löydetyt polkaisemalla lautaa, jolloin tikut lentävät uudelleen ja huutamalla: *10 tikkua laudalta!* Tällöin kaikki menevät uudelleen piiloon, etsijä kerää tikut ja leikki jatkuu kuten alussa. Kun kaikki leikkijät on löydetty ”pesään”, joutuu ensimmäiseksi löydetty tikuttajaksi eli uudeksi etsijäksi.

Voit varioida leikkiä lisäämällä esim. tikkujen määrää.

Tervapata

Aloita piirtämällä maahan suuri ympyrä. Valitkaa yksi kiertäjä, joka asettuu ympyrän ulkopuolelle. Muut osallistujat asettuvat tasaisesti ympyrän ulkokaarelle ja piirtävät ympärilleen pienen puoliympyrän (kuin kukkien terälehdet isolle ympyrälle).

Kiertäjälle annetaan jokin esine - keppi, avaimet tai vaikka hernepussi. Leikki alkaa, kun kiertäjä lähtee pelaajien takana kulkemaan. Jossain vaiheessa hän hiljaa tiputtaa esineen jonkun pelaajan taakse jatkaen omaa kierrostaan.

Se pelaaja, jonka taakse esine pudotettiin, lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan yrittäen kiertää koko ympyrän ja ehtiä takaisin paikalleen ennen kiertäjää, joka yrittää varastaa vapautuneen paikan. Se, kumpi oli hitaampi, tulee seuraava kiertäjä.

Lähteet ja linkit:

www.leikkipankki.fi

[Leikki tekee hyvää. Kaikille. - Leikkipäivä \(leikkipaiva.fi\)](http://www.leikkipaiva.fi)

www.lapsennimi.com

[Palloleikit-ja-pelit-2.pdf \(peda.net\)](http://peda.net)

[Elävä perintö -wiki \(aineetonkulttuuriperinto.fi\)](http://aineetonkulttuuriperinto.fi)