



Voit tulostaa leikit kopiopaperille. Leikkaa ja liimaa kortit sitten kartongille tai pahville. Kontaktimuovilla tai laminaatilla saat korteista kestävämmät. Jos tulostimesi ottaa vastaan paksumpaa paperia tai kartonkia voit tulostaa pelin suoraan sille. Tee pelille pussi värikkästä kankaasta. Leikkaa myös alla oleva peliohje talteen ja säilytä yhdessä leikkien kanssa.

Leikkipussi

Pussi sisältää 36 korttia. Korteissa on erilaisia pieniä leikkejä. Osaan leikeistä tarvitaan leikkivälineitä, ne on merkitty pienellä pallolla ●

Leikkipussi on hyvä apu monessa tilanteessa. Sen voi ottaa esille sopivan väliajan piristykseksi tai opetustuokion päätteeksi. Valitse pussiin ikäryhmälle ja aiheeseen sopivat leikit ja laita toiset kortit syrjään.

Ikäsuositus: 6-16v.

Copyright © Lastenmissio 2012

Leikkipussi

Nimilappu pussinnauhaan,
peliohje pussiin.

Arvaa kuka koputtaa

Yksi leikkijä istuu selkää toisiinsa päin, joku tulee ja koputtaa kädellä istujan selkään ja sanoo: Arvaa kuka koputtaa. Jos istuja arvaa oikein, pääsee koputtaja arvaajaksi.

Välikaikkia

Kaksi leikkijää kerrallaan istuvat lattialla jalat vastakkain. Käsissä yhteinen puukalikka, jota vetävät itseään vasten. Kumpi saa toisen pepun nousemaan lattiasta on voittanut. Voittaja jatkaa leikkiä uuden vastustajan kanssa tai otetaan kokonaan uusi pari.

Ilmakoripallo

Leikkijät piirissä, kädet edessä renkaana. Yksi leikkijä keskellä yrittää heittää ilmapalloa koreihin. Piirissä olijat saavat auttaa koria siirtämällä, mutta paikallaan seisoen. Jos pallo osuu koriin, korina ollut istuu alas. Kun kaikki korit istuvat, ensimmäisestä istujasta tulee heittäjä.

Hattutanssi

Leikkijät istuvat piirissä. Hieno hattu kiertää päästä päähän soiton tahdissa. Kun soitto lakkaa, se leikkijä, jonka päässä hattu on, saa tulla piirin keskelle esittämään hattutanssin soiton säestyksellä. Lopuksi hän kumartaa ja leikki jatkuu.

Aarre piilossa

Ohjaaja piilottaa aarteen toiseen kämmeneensä selän takana ja laittaa kädet nyrkkiin eteensä. Yhdessä sanotaan: Aarre on piilossa, aarre on piilossa, arvaa missä kolossa kullan kallis aarre on. Yksi leikkijä saa arvata, jos aarre löytyi, hän pääsee kätäjäksi.

Käärme

Leikkijät jonossa pitäen edessä olevaa vyötäröltä kiinni. Käärmeen pää yrittää saada kiinni häntää. Kun häntä on saatu kiinni, pää joutuu hännäksi ja leikki jatkuu.

Arvaa mitä esitän

Sovitaan aihepiiri mitä esitetään, esim. ammattia, eläintä, Raamatunhenkilöä jne. Yksi leikkijä esittää jotain ilman sanoja. Toiset yrittävät arvata. Oikein arvannut jatkaa esittäjänä.

Aatamin eläimet

Sokko-Aatami piirin keskelle. Toiset leikkijät pyörivät piirissä kunnes Aatami sanoo seis. Istutaan lattialle ja Aatami osoittaa kädellä ja sanoo eläimen nimen. Se, johon käsi osoittaa, matkii eläimen ääntä. Jos sokko arvasi oikein, matkija joutuu Aatamiksi.

Varo häntääsi

Kaikille narunpätkä (n. 40cm) roikkumaan hännäksi. Leikkijät koettavat napata toisilta hännän ja samalla väistää toisia saamasta omaa häntää kiinni. Joka menettää häntänsä, joutuu pois pelistä. Se, jolla on lopussa eniten häntiä, on voittanut.

● Kadonneet esineet

Erlaisia (outoja) esineitä piilotetaan ympäri huonetta niin, ettei mitään tarvitse siirtää esineen löytämiseksi. Yksi etsijä kerrallaan lähtee löytöretkelle. Löytöjä kertoo mihin esinettä käytetään ja valitsee seuraavan etsijän. Leikki jatkuu kunnes kaikki esineet on löydetty.

Laiva-Vene-Hyökyaalto

Lattiaan kolme viivaa, keskellä hyökyaalto. Leikkijät juoksevat ohjaajan käskystä laiva ja vene viivoille. Kun huudetaan hyökyaalto, juostaan keskiviivalle ja mennään kyykkyy. Siellä ohjaaja = Jeesus, tyyntyyttää myrskyn koskemalla jokaisen leikkijän olkapäähän ja leikki jatkuu.

Nenä hippa

Leikkialueen koko määrätään. Yksi valitaan hipaksi. TURVA on, kun seisoo yhdellä jalalla ja pitää nenästään kiinni. Turvassa olijaa ei saa ottaa kiinni, mutta turvassa ei saa olla liian kauan.

● Asunnon vaihto

Tuolit sekaisin ympäri huonetta. Tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikkijät vaihtavat keskenään paikkoja, jolloin asunnon yrittää saada paikan itselleen. Jos muutto on liian hidasta, huutaa asunnon: Talo palo, pakko vaihtaa. Silloin kaikkien on vaihdettava paikkaa.

Jordan-Jeriko-Jerusalem

Huoneesta sovitaan nämä kolme paikkaa. Ohjaaja huutaa mihin pitää juosta. Jos leikkijä juoksee väärään paikkaan tai on viimeinen, hän istuu sinne loppupelin ajaksi. Lopuksi huudetaan yhdessä oman paikan nimi, Jordan, Jeriko, Jerusalem.

Kalat verkossa

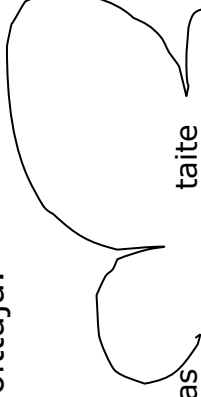
Leikkijät jaetaan 2 ryhmään. Toiset tekee piirin = verkko, toiset piirin keskelle = kaloja. Kalat yrittää päästä verkosta pois. Verkko yrittää estää kalojen karkaamisen. Kun kaikki kalat on päässeet verkosta, vaihdetaan tehtäviä.

● Helmenkalastus

Ohjaaja levittää herneitä lattialle ympäri huonetta. Leikkijöille annetaan keräilyastiat. Eniten "helmiä" kerännyt voittaa.

● Perhosen pyydystys

Paperista tehtyjä perhosia piilotetaan ympäri huonetta. Leikkijät etsivät ja kuka löytää eniten on voittaja.



Perhosenpuolikas

taite

Lammas ja susi

Leikkijät piirissä. Yksi valitaan lampaaksi ja yksi sudeksi. Susi yrittää saada lampaan kiinni. Piirissä olijat päästävät lampaan kulkemaan, mutta estävät sutta. Kun lammas on saatu kiinni tulee Hyvä Paimen = ohjaaja, ja vapauttaa lampaan suden suusta.

Tunteet

Miltä näytät, kun olet; iloinen, surullinen, vihainen, onneton, yksinäinen, riemastunut, onnellinen, rakastunut, tympääntynyt, kiukkuinen, jännittynyt, yllättynyt, harmistunut, häpeissäsi, nälissäsi, vilustunut, salaperäinen, uninen jne.

Osaatko yksin?

- Hyppiä kyykkyyn ylös 6 kertaa.
- Hyppiä haara-perus hyppyjä paikallasi.
- Juosta paikallasi silmät kiinni.
- Pyöriä paikallasi kädet selän takana.
- Hyppiä yhdellä jalalla 15 kertaa.
- Keksi itse lisää...

Nooan arkkiin

Kirahvi – kana – kilpikonna
Kirahvi, kädet ylös ja varpailleen.
Kana, kädet koukkuun siiviksi.
Kilpikonna, kyykkyyn lattialle.
Ohjaaja sanoo aika nopeasti peräkkäin ketä meni Nooan arkkiin ja leikkijät yrittävät pysyä perässä, hitain pois pelistä.

Mitä on muuttunut?

Leikkijät sulkevat silmänsä. Sillä välin ohjaaja nostaa hihan ylös. Saa avata silmät! Kuka ensin hoksaa mitä on muuttunut saa tulla toisten eteen jatkamaan leikkiä. Hän vuorostaan tekee jotain muutosta itsessään tai huoneen järjestyksessä.

Esittele itsesi

Esittele itsesi toisille. Kerro nimi, ikä, missä asut, keitä kuuluu perheeseesi ja mikä sinusta tulee isona. Lopuksi niaa tai kumarrat ja vuoro siirtyy toiselle. Jokainen leikkijä saa vuorollaan kertoa toisille itsestään.

● Laiva on lastattu

Sovitaan millä laivaa lastataan ja jokainen vuorollaan sanoo uuden asian ja heittää pelivälineen seuraavalle, jos ei keksi, putoaa pelistä pois.

Esim. Raamatunkirjoilla, henkilöillä, kaupungeilla, ammateilla jne.

Osaatko yhdessä?

Seisokaa parin kanssa vastakkain kädet käsissä. Pyörikää yhdessä ympyrää käsien alta niin kovaa kuin pääsette.

Pyöritä kaveria paikallaan pystyasennossa.

Esittele Raamatun henkilö

Jokainen halukas saa vuorollaan kertoa jostakin Raamatun henkilöstä.

Esim. Sakkeus oli pieni mies, ja hän nousi puuhun nähdäkseen Jeesuksen.

Toivepiiri

Istutaan piirissä, käsikädessä. Jokainen saa vuorollaan kertoa iloisen asian, mitä on viikon aikana tapahtunut. Vuoro siirtyy kädenpuristuksella toiselle. Voidaan myös kertoa toiveita, mitä iloista haluaisi tapahtuvan ensi viikolla. Lopuksi sanotaan: Rauhaa kaikkiin maailman kyliin.

● Tule sinäkin

Kaksi leikkijää, yksi hernepussi. Laulun loputtua yritetään ottaa pussi. Ilman jäänyt hakee uuden ystävän leikkiin. Samalla lisätään yksi hernepussi peliin. Peli jatkuu kunnes kaikki on mukana tai hernepussit loppuvat.

● Kaveria ei jätetä

Tuoleja tai pieniä mattoja piiriksi yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikkijät kävelevät piirissä, kun ohjaaja helistää tamburiinia tms. etsitään istuin toisille tilaa antaen. Poistetaan tuoli ja leikki jatkuu tilan käydessä vähemmän. Lopussa voidaan laittaa käsi tuolille, että mahdollistaan.

● Miksi Saara naurooi?

(huivi)

Leikkijät seisovat piirissä. Yksi on keskellä huivi kädessä. Hän heittää sen korkealle, kaikkien pitää nauraa niin kauan kuin huivi on ilmassa. Kun huivi koskee lattiaan nauru loppuu.

● Osaatko kaverin kanssa?

Kuljetusleikki pareittain. Kokeillaan pystytäänkö kuljettamaan (pallo, hernepussi, kenkä tms.) esine huoneen päästä päänäkö käyttämättä käsiä. Esim. lantioiden-, selkien-, mahojen-, käsivarsien- tms. välissä.

● Rakkaat ystävykset

Soiton kuuluessa leikkijät kävelevät vapaasti. Soiton loputtua, kaksi haluaa toisiaan ja jatkavat käsikädessä. Soitto jatkuu ja seuraavaksi pari haluaa toista paria ja jatketaan käsikädessä. Lopuksi kaikki halaavat toisiaan.

Tässä vieressäni

Tässä vieressäni istuu ystäväni Sanna ja hän kutiaa kainalosta. Leikkijä kutittaa kainalosta samalla kun sanoo sen. Leikki jatkuu eteenpäin ja kutitettava vasta tulee kutittaja. Kaveria voi kutittaa esim. polvesta, varpaasta, sormenpäätä jne.

Ikioma orkesteri

Istutaan piirissä. Jokainen keksii oman soittoäänensä; taputtaa, viheltää, koputtaa, napsuttaa jne.

Kun jokainen on esitellyt oman soitimensa, esitetään yhdessä tuttu lyhyt laulu.

Koske keltaista

Ohjaaja sanoo: Koske keltaista! Kaikki leikkijät etsivät vaatteistaan keltaista ja koskevat siihen. Jos itsellä ei ole keltaista voi koskea toisen keltaiseen kohtaan. Peli jatkuu ja ohjaaja sanoo toisen värin, jne.

Kaksi kättä

Ohjaaja sanoo: Kaksi kättä yhteen! . Leikkijät yrittävät tehdä ohjeiden mukaan. Kolme olkaa yhteen... Kaksi korvaa... kymmenen sormea... kolme kylkeä... viisi polvea... kuusi päätä jne. Jos leikkijä ei ehdi löytää paria, jää pelistä pois.