



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 leikeille pussi värikkästä kankaasta. Leikkaa myös alla oleva peliohje talteen ja säilytä yhdessä pelin kanssa.

Ryhmäleikit

Pussi sisältää 42 korttia. Korteissa on erilaisia sisä- ja ulko- leikkejä. Osaan leikeistä tarvitaan apuvälineitä.

Leikkipussi on hyvä apu monessa tilanteessa. Sen voi ottaa mukaan esim. leirille, retkelle tai illanistujaisiin. Varaa valmiiksi mukaan tarvittavat apuvälineet valitsemiisi leikkeihin.

Leikit on koonnut Kirsi-Klaudia Kangas.

Ryhmäleikit

Nimilappu pussinnauhaan,
peliohje pussiin.

Tervetuloa

Kaikki kävelevät sikin sokin edestakaisin ja kättelemällä toivottavat toisensa tervetulleeksi. Sitten leikin johtaja komentaa jokaisen pyörähtämään vastaantulijansa kanssa ympäri käsikynkkää ja toivottamaan samalla tervetulleeksi. Leikki jatkuu: koskettakaa vastaantulijan polvea omalla polvella, päälakea pääläella, lantioita, jalkapohjaa jne. Voidaan ottaa myös niin, että tervetuloitovotuksen sijasta esitellään itseämme.

Positiiviset nimet

Jokainen piirtää oman kuvansa lapulle ja kirjoittaa viereen vasemmalle puolelle oman nimensä kirjaimet allekkain. Hän vaihtaa naapurin kanssa lappuja ja kirjoittaa jonkin positiivisen adjektiivin jokaisen nimen alkukirjaimesta.

Syntymäkuukaudet

Leikkijät jaetaan syntymäkuukausien mukaan ryhmiin. Kerrotaan toisille nimi, ikä ja missä on hyvä. Kukin ryhmä valitsee joukostaan jonkun, joka saa esitellä ryhmäläisensä.

WC-paperipalat

Ohjaaja tuo vessapaperia ja kertoo, että jokaisen on nyt otettava sitä niin paljon, kuin arvelee leirin aikana tarvitsevansa. Jokainen joutuu sitten kertomaan itsestään niin monta asiaa kuin hänellä on paperin palasia.

Piinapenkki

Kukin istuu vuorollaan eteen tuolille "piinapenkkiin" ja muut saavat esittää mitä vain kysymyksiä.

Kenellä on keltaista...

Ohjaaja huutaa esim. ne joilla on vaatteissa keltaista, ne joilla on rillit jne. Nämä nousevat ja kertovat itsestään etukäteen sovitut asiat.

Kuka kukin on

Kaikille jaetaan laput ja kynät. Jokainen kirjoittaa siihen kaksi hyvää ja yhden huonon asian itsestään. Laput sekoitetaan ja jaetaan uudelleen. Kukin lukee lappunsa ääneen vuoron perään ja koettaa arvata kuka on kyseessä. Sama voidaan tehdä kirjoittamalla lappuun kaksi asiaa joista pitää ja yhden josta ei pidä.

Ilot ja harmit

Jokainen kirjoittaa lapulle omia ilon aiheitaan (tai harmin aiheita). Laput sekoitetaan ja jaetaan uudelleen. Jokainen koettaa arvata, kuka on hänen saamansa lapun kirjoittaja.

Etsi pari

Porukalle jaetaan laput, joissa on esim. puolikas jostain kuvasta (kasvot...) tai kahteen osaan kirjoitettu raamatun lause. Oikean parin löydettyään saa mennä mehulle tai muuta mukavaa.

Ryhmän muodostus

Ryhmä kävelee sikin sokin rauhallisesti. Leikin ohjaaja huutaa numeroita, jolloin väki muodostaa nopeasti sen kokoisia ryhmiä. Lopuksi ohjaaja huutaa saman numeron, kuin ryhmässä on yhteensä väkeä.

Vilttileikki

Kaksi ihmistä pitää vilttiä kahden joukkueen välissä. Joukkueet ovat molemmin puolin vilttiä kyykyssä. Viltti lasketaan nopeasti alas, jolloin ryhmistään valitut edustajat koettavat nopeasti muistaa vastapuolelaisen nimen. Häviöjä joutuu yksi kerrallaan pelistä pois. Nopeampi ja hyvämuistisempi joukkue voittaa.

Huivihippa

Istutaan ympyrässä tuoleilla, hippa jää huivin kanssa keskelle. Joku aloittaa huutamalla jonkun piirissä olijan nimen, esim. "Liisa". Hippa koettaa huitaista Liisaa ennen kuin hän ehtii huutaa jonkun toisen nimen. Se jota hippa ehtii huitaista, ennen nimen huutamista joutuu itse hipaksi.

Hiljaisuus

Kun väki meluaa, ohjaaja jakaa sen kolmeen ryhmään. Käskystä ykköset huutavat "Hyvä Suomi" ja kakkoset "Hyvä Ruotsi" ja kolmoset "maalivahti ulos". Huudetaan, kunnes määrätään hiljaisuus.

Aamujumppa

Ohjaaja jakaa kullekin lapun, jossa lukee joku lihas tai raaja. Jokainen vuorollaan tulee eteen ja keksii lapussa mainitulle kohteelle sopivan jumppaliikkeen. Toiset seuraavat.

Tulitikkurasia

Ryhmä istuu ringissä ja yksi on tuomarina keskellä. Tuomari antaa tulitikkurasian ensimmäiselle ja sanoo "auki, kiinni tai raollaan". Hän seuraa toisia ja sanoo osaavatko he tehdä antamisen oikein. Jutun idea on siinä, onko suu samalla tavalla kuin sanotaan. Rasia on siis vain rekvisiittaa.

Rusina-pim

Tuolilla on kasa rusinoita tai karamelleja. Yksi ryhmästä menee pois kun toiset valitsevat kasasta PIM-rusinan. Poissa ollut tulee paikalle, alkaa syödä rusinoita, kunnes osuu oikeaan ja ryhmä huutaa lujaa PIM!

Autolla ajo

Valitaan parit. Etummainen sulkee silmät eli on auto. Takimmainen ohjaa autoa painamalla yhdellä sormella selästä: Keskellä, oikealle, vasemmalle. Sormi irti selästä merkitsee pysähtymistä. Maahan voidaan tehdä "rata", jota pitkin ajetaan.

Nauhaleikki

Kaksi ryhmää. Kaikkien nilkkoihin sidotaan paperinauha niin, että pätkä siitä laahaa maata. Kummallakin ryhmällä on oma väri. Koetetaan astua vastapuolelaisten nauhojen päälle niin, että ne katkeavat.

Jooseppi

Piirin keskellä sokkona oleva osoittaa jotain ympärillään olijaa ja kysyy: "Oletko Jooseppi?" Toinen vastaa ääntään muuttaen: "Aivan oikein." Jos sokko arvaa kuka vastaaja oli, osat vaihtuvat.

Nimen vaihto

Leikkijät asettuvat ympyrään pareittain. Jokainen kirjoittaa nimensä lapulle, joka sitten vaihdetaan parin kanssa. Ollista tulee siis Pekka ja Pekasta Olli. Peli alkaa siten, että esim. Liisa istuu keskelle ympyrää ja huutaa luokseen Ollin, mutta saakin Pekan. Nyt Liisa ja Pekka vaihtavat nimilappuja. Parittomaksi jäänyt jatkaa nimen huutoa ja saa parikseen aivan eri leikkijän kuin oli kuvitellut.

Maalla – merellä

Leikkijät kiertävät piirissä mattoa. Leikin johtaja huutaa nopeasti sokin maalla tai merellä. Leikkijät hyppäävät mereen (matolle) tai pysyvät maalla (lattialla). Väärin hypänneet joutuvat pois pelistä.

Hedelmäsalaatti

Istutaan ympyrässä tuoleilla yhden eli lusikan jäädessä ilman paikkaa. Lusikka huutaa esim. sinisilmät. Kaikki sinisilmäiset nousevat ja etsivät tyhjän tuolin. Joka jää tuolitta on vuorostaan lusikkana. Jos lusikka huutaa hedelmäsalaatti, kaikki nousevat ja koettavat vaihtaa paikkaa. Koskaan ei saa istua viereiselle tuolille.

Muunnelma: Jokaiselle jaetaan pelin alussa lappu, jossa on jonkin hedelmän nimi.

Eläinparit

Ryhmälle jaetaan laput, joissa on eri eläimien nimiä aina kaksi samaa eläintä. Ryhmä kävelee tilassa, matkii eläimensä ääntä, kuuntelee toisia ja koettaa näin löytää parinsa. Pareille voidaan määrätä nyt tehtävä tms.

Minne olen matkalla

Yksi leikkijöistä poistuu huoneesta ja tällä välin muut keksivät hänelle matkakohteen. Matkustaja tulee sisään ja koettaa kyselemällä vuoron perään toisilta arvata matkakohteensa. Vastausvuorossa oleva kertoo jonkin asian tai voidaan sopia, että vastata saa vain kyllä tai ei. Se jonka kohdalla kohde paljastuu, joutuu matkustajaksi.

Muunnelma: Mitä tiedät ystävästäni? Kuka minä olen?

Hessu Hopo lähti matkalle

Ensimmäinen leikkijä sanoo: Hessu Hopo lähti matkalle ja otti mukaansa repun. Seuraava jatkaa: Hessu Hopo lähti matkalle ja otti mukaansa repun ja kamman. Seuraava jatkaa taas uudella esineellä.

Esterata

Huoneeseen rakennetaan yhdessä esterata, jossa narut ovat eri korkeudella. Leikkijät lähetetään ulos huoneesta ja jokainen tulee vuorollaan sisään silmät sidottuina. Hän yrittää ylittää tai alittaa naruja huoneessa olevien neuvojen mukaan. Maalissa odottaa palkinto (karkki tms.) Sitten hän saa ottaa siteen silmiltään, ja hämmästys on suuri, kun hän huomaa, että narut onkin otettu pois.

Tulkaa tänne kaikki lapseni

Ohjaaja menee pihan toiselle puolelle ja huutaa: Tulkaa tänne kaikki lapseni! Lapset kysyvät: Millä tavalla? Ohjaaja vastaa: Tasajalkaa hyppien, lentokoneella, polkupyörällä, jäniksenä, karhuna, tms. Väki koettaa matkia annettua välinettä, eläintä tms. Huutaja vaihtuu.

Pantomiini

Väki jaetaan esim. kolmen ryhmiin, joille annetaan laput, joissa on joku raamatun paikka. Esim. Sakkeus, sokea saa näkönsä, laupias samarialainen, maailman luominen, Jairuksen tytär, Nooa rakentaa arkin, Eeva ja Aatami, Pietari kävelee veden päällä, viikunapuu, jne. Ryhmille annetaan aikaa esim. 10 min, jonka aikana he kehittyvät koreografian pantomiimiinsa. Katselijat koettavat arvata mikä on kyseessä.

Kokkisota

Väki jaetaan kahden- neljän ryhmiin ja kullekin annetaan mitä kummallisimmat ruoka-aineet. Eivät välttämättä valmista ruokia, mutta kirjoittavat reseptit ja keksivät ruoalle hauskan nimen (nepalilaisen munkin päiväuni) ja tarjoiluehdotuksen. (Illallinen kahdelle, lastenkutsut, synttärikakku, perhelounas...) Raati ratkaisee voittajat.

Peili

Pareista toinen on peili ja toinen ihminen. Katsovat toisiaan silmiin ja ihminen tekee hitaasti liikkeitä, joita peili seuraa. Saman voi tehdä ryhmässä musiikin tahdissa niin, että etummainen on selin muihin, jotka seuraavat hänen liikkeitään. Sitten käännetään 45 asteen kulmassa ja joku toinen ottaa johtajan roolin, kunnes taas käännetään. Näin käydään koko neliö läpi.

Muuntumisleikki

Ohjaaja sanoo vuoronperään esim, kirjahylly, sauna, silmälasit, kahvikattaus, sukset ja hiihtäjä yms. ja ryhmä esittää pikaisen suunnittelun jälkeen muodostelmassa aiheen. Apuvälineitä ei saa käyttää. Voidaan tehdä pareittainkin. Esim. lautanen ja kuppi, haava ja laastari, kissa ja lankakerä, neula ja lanka, hyppyri.

Tunnetila

Jokainen esittää yleisön edessä jonkin tunnetilan vallassa dramatisoiden ja näytellen jonkin lauseen. Esim. kuka minä olen, kuka sinä olet, missä me olemme, olemme eksyneet, me olemme leirillä, jne. Toiset arvaavat mikä tunne oli kyseessä.

Valehtelijoitten klubi

Ohjaaja laittaa kiertämään jonkin esineen, josta kukin saa vuorollaan sepittää tarinan ja keksiä mielikuvituksellisen käyttötarkoituksen. ”Edellinen puhuja on täysin väärässä, sillä tämähän on selvästi...” Mitä oudompi esine, sen parempi.

Jatkokertomus

Ohjaaja antaa ensimmäiselle jonkin esineen, josta tämä alkaa kertoa keksimäänsä tarinaa, joka jää kesken, kun ohjaaja antaa seuraavalle leikkijälle jonkin toisen esineen. Tämä puolestaan jatkaa edellisen aloittamaa tarinaa siten, että hänelle ojennettu esine liittyy tarinaan. Näin jatketaan kunnes kaikki ovat kertoneet osan jatkokertomusta. Esineet voivat olla myös pussissa, josta jokainen vuorollaan ottaa ensin käteen osuvan tavarahan.

Tulitikun kuljetus

Väki jaetaan pareihin, jotka asettavat kämmenensä vastakkain niin, etteivät ne kosketa toisiaan. Avustaja laittaa kunkin parin vastakkaisten etusormien väliin tulitikut, joita he koittavat tasapainoillen pitää paikoillaan samalla kun he kävelevät määrätyn matkan. Perille päässeille pareille lisätään tulitikku tai pari vaikkapa vastakkaisten keskisormien väleihin jne. Lopulta jäljellä on pari, joka on onnistunut kuljettamaan mahdollisimman monta tulitikku perille. (Max 10 kpl).

Sormenjäljet

Kaikille jaetaan paperilaput, joihin jokainen kirjoittaa nimensä ja painaa vesiväriin kastetun sormen jälkensä. Aluksi keskustellaan värien tunnetta kuvaavista merkityksistä. Jokainen valitsee sen hetkisen tunnelmansa mukaisen värin. Laput voidaan esim. leirillä kiinnittää huoneitten oviin ja lisätä joka ilta uusi sormen jälki.

Purkin täyttäminen

Ota kaksi yhtä suurta lasipurkkia. Pyydä jotakin lasta laittamaan sinne valmiiksi keräämiäsi isohkoja kiviä niin paljon kuin mahtuu. Kysy sitten onko purkki täynnä, (vastaavat että on). Pyydä sitten jotakin toista lisäämään siihen pieniä kiviä ja kysy onko täynnä. Pyydä kolmatta lisäämään purkkiin hienoa hiekkaa ja kysy onko täynnä. Neljäs saa lisätä purkkiin vielä vettä. Nyt kaikki toteavat purkin olevan vihdoin täynnä. Ota sitten toinen tyhjä lasipurkki, joka täytetään päinvastaisessa järjestyksessä. Nyt kaikki aineet eivät mahdukaan sisälle. Kerro nyt elämän tärkeysjärjestyksestä. Tärkeimmät ensin...

Oma nimi otsalle

Jokainen kirjoittaa oman nimensä kartongin palalle, jota kaveri samalla pitää kirjoittajan otsalla. (lyijykynä....)

Possu tulee – possu menee

(leijona, enkeli jne.)

Lapset kävelevät vapaasti sikin sokin lattialla. Yksi on huovan kanssa toisessa huoneessa. Tullessaan huutaa "Possu tulee", jolloin kaikki kyykistyvät ja peittävät silmänsä. Possu peittää huovalla jonkun kyykistelijöistä. Sitten possu huutaa "Possu menee". Silmät avataan ja koetetaan muistella ja arvailla kuka on peitetty. Muistileikki. Huovan alla olija on seuraava possu.

Pillikuljetus

Jokainen saa pillin ja kaksi mukia, joista toisessa on paperinpaloja, herneitä tms. Hän koettaa pillillä imien ja puhaltaen siirtää tavarat toiseen mukiin. Nopein voittaa.

Sammuttamisnappi

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, joista toinen poistuu huoneesta. Huoneeseen jääneille jaetaan nuken roolit: joku ajaa autoa, leipoo leipää, hyppii narua, pesee pyykkiä, kirjoittaa, keittää ruokaa, kampa hiuksiaan, hakkaa halkoja, vilkuttaa, maalaa seinää, solmii kengän nauhojaan, pyyhkii pöytää, syö, juo, aivastaa, yskii, yms. Jokainen tekee niitä pantomiiminä konemaisesti ja hiljaa. Sen jälkeen toisesta ryhmästä kutsutaan väki yksitellen paikalle. Heidän pitää löytää kokeilemalla missä on kunkin nukan pysäytys-nappi. Se on sovittu aikaisemmin esim. nenän pää, olkapää, päälaki, polvi, leuka, peukalo, puseron nappi, korvan lehti, tms. Jokainen saa kokeilla sammuttaa yhtä nukkea viisi kertaa. Sitten pitää siirtyä seuraavaan. Eniten nukkeja sammuttanut voittaa.

Unelmia

Jokaiselle jaetaan A3-paperi, sakset, liimaa ja aikakauslehtiä. Jokainen etsii niistä mieluisia kuvia ja liimaa niistä paperilleen unelmansa, yhden tai useita. Myöhemmin nämä voidaan esitellä ja tehdä näyttely.