



PERINNELEIKIT

Kesällä on kiva pelata pihalla. Tässä pari perinteistä leikkiä vinkiksi. ”Hipan” voit valita vaikka lorulla, arvalla.

10 Tikkua laudalla

Peliin tarvitaan vähintään kolme pelaajaa, mutta heitä voi olla kuinka monta tahansa. Lisäksi tarvitaan kymmenen puutikkua sekä lauta ja kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle.

Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon.

Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: ”Kymmenen tikkua laudalla!” ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautaa kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään.

Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja huutaa esim. oman nimen ja kotota /pelastettu. Sitten hän juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetyt jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Samalla voi huutaa ”Kaikki pelastettu!” Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.

Väri

Sovitetaan askeleet, joilla leikissä edetään. Askeleet voi keksiä itse.

Hiiri: hyvin pieni sipsutus askel, puoli jalanmittaa kerrallaan.

Kukko: Jalka tiiviisti toisen eteen.

Kenguru: Tasajalkaloikka.

Gorilla: Tasajalkahyppy kädet maassa.

Jättiläinen: Pitkä askel paikoiltaan loikaten.

Hevonen:...

Määrääjä asettuu seinä tai puuta vasten selin toisiin leikkijöihin. Muut seisovat maahan merkityn viivan takana.

Määrääjä huutaa värin ja askeleet, jotka leikkijät saavat ottaa. Esimerkiksi "Ne, joilla on vaatteissa punaista, ottavat kaksi kukon askelta eteenpäin."

Leikkijät, joilla on väriä vaatteissaan, liikkuvat. Muut jäävät paikoilleen.

Leikki jatkuu, kunnes ensimmäinen leikkijä yletty koskettamaan määrääjän selkää. Koskettajasta tulee uusi määrääjä.

Polttopallo

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä. Leikkijät seisovat ympyrässä ja yksi leikkijöistä seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää pallolla osua ympyrän sisällä olevia polven alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Ne, joihin osuu joutuvat myös polttajiksi. Viimeiseksi ympyrään jäänyt on voittaja.

Maa- meri –taivas

Piirretään maahan viivat erottamaan kolme aluetta: maa, meri ja taivas.

Yksi leikkijä valitaan hipaksi, muut ovat juoksijoita. Hippa jää leikkialueen ulkopuolelle. Juoksijat menevät "maahan".

Hippa huutaa jonkin alueen nimen ja muut juoksevat sinne. Hippa voi huutaa myös tavan millä seuraavaan paikkaan mennään (pyörien, hyppien, tipuaskelin ..) Viimeiseksi perille saapunut jää hipaksi. Hippa voi hämätä juoksijoita huutamalla esimerkiksi "meri", vaikka juoksijat ovat jo "meressä". Jos joku juoksijoista lähtee "merestä", hänestä tulee hippa.

Leikissä voi olla alueita enemmän kuin kolme, silloin leikki on vaikeampaa. Aleuille voi keksiä mitkä tahansa nimet: Suomen kaupunkeja pohjoisesta etelään, eläimiä, maanosia, ruokia tai kaupunginosia.

Peili

Vedetään maahan pitkä viiva noin 20 askeleen päähän seinästä. Valitaan yksi pelaajista ”peiliksi”. Peili asettuu seinän viereen ja loput pelaajat viivan taakse.

Peili kääntyy selkä selin muihin pelaajiin. Silloin kun peili on kääntyneenä seinään päin, eikä näe muita pelaajia, saavat he liikkua kohti seinää. Aina kun peili kääntyy pelaajia kohti, pitää pysähtyä mahdollisimman nopeasti. Jos peili näkee jonkun liikkuvan, huutaa hän tämän pelaajan nimen.

Nähdyksi tulleen pitää palata takaisin lähtöviivalla ja aloittaa alusta. Pelin voittaa se, joka pääsee peilin huomaamatta ensimmäisenä koskemaan seinää. Voittaja saa toimia seuraavan kierroksen peilinä.

*Enten tenten teelikamenten
hissun kissun vaapulavissun
eelin teelin lot
viipula vaapula vot.*

*Maalari maalas taloa
sinistä ja punaista.
Illan tullen virkkoi hän
nyt mä lähden pois.*

*Ulle dulle doff,
kinkkelaade koff,
koffelaade kinkkelaade
ulle dulle doff.*

*Auto ajoi kilparataa,
mittari näytti kahtasataa,
yksi pyörä putosi pois.*

