

LEIKKIKORTIT

Sisältää 24 tulostettavaa korttia, joissa jokaisessa on yksi leikki. Kortit ovat alun perin tehty esikoulu-ikäisiä (ja isompaa ryhmää) varten, mutta toimivat varmasti muun ikäisille myös, joitakin leikkejä voi varioida tai helpottaa vähän. Kortit tulostetaan yksipuolisena ja sen jälkeen laminoidaan tai liimataan kaksipuoleiseksi (leikin nimi+kuva ja toisella puolella leikin ohje)

Suurin osa leikeistä ei vaadi mitään lisämateriaaleja, mutta osassa leikkejä on tarvikkeita kuten soittimia, kulkunen, pallo, viltti ja musiikkia. Jokaisessa kortissa on erikseen mainittu, jos tarvikkeita vaaditaan.

Kuvat: Papunet

Leikit: Mielenterveysseura:

Lapsen mieli – kirja, MLL

Leikkipankki

TARVIKKEET:

- Musiikki (cd tai kännykkä)
- Huivi silmille
- Viltti
- Erilaisia soittimia (marakassit, rytmikapulat yms)
- (pehmeä) pallo
- Kulkunen
- Erilaisia esineitä (väh. 3 kpl) joita voi pudottaa lattialle
- Tunnekortit joissa on erilaisia tunteita (voi leikkiä ilmankin)

LEIKKIKORTIT

Sisältää 24 tulostettavaa korttia, joissa jokaisessa on yksi leikki. Kortit ovat alun perin tehty esikoulu-ikäisiä (ja isompaa ryhmää) varten, mutta toimivat varmasti muun ikäisille myös, joitakin leikkejä voi varioida tai helpottaa vähän. Kortit tulostetaan yksipuolisena ja sen jälkeen laminoidaan tai liimataan kaksipuoleiseksi (leikin nimi+kuva ja toisella puolella leikin ohje)

Suurin osa leikeistä ei vaadi mitään lisämateriaaleja, mutta osassa leikkejä on tarvikkeita kuten soittimia, kulkunen, pallo, viltti ja musiikkia. Jokaisessa kortissa on erikseen mainittu, jos ja mitä tarvikkeita vaaditaan.



ELEOHJAUS

Tarvikkeet: suora rata eli esim. penkki, hyppynaru, narua

Tämä on paritehtävä. Tehdään suora rata (rajataan vaikka hyppynaruilla tai köydellä/penkeillä), mitä pitkin yhden pitää liikkua silmät suljettuina. Toinen ohjaa "sokeaa" kulkemaan radan läpi. "Kävele eteenpäin, käänny vasemmalle". Kun lapsi pääsee maaliin vaihdetaan osia.



IHMISSOLMU

Kaikki menevät piiriin olkapäät kiinni toisissaan. Kaikki laittavat silmät kiinni ja nostavat kädet eteen kohti ympyrän keskustaa ja kävelevät vielä lähemmäksi keskustaa kunnes koskettavat toisten käsiä. Etsitään molempiin käsiin jonkun toisen käsi ja otetaan siitä kiinni. Kun kaikille on löytynyt kädet, avaatte silmät. Tehtävänä on avata keskelle muodostunut "solmu" päästämättä irti kädestä, josta on ottanut kiinni. Huom! Solmu ei aina välttämättä aukenekaan loppuun asti!

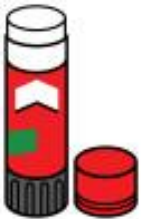


JÄHMETTYNEET TUNTEET

Tarvikkeet: musiikki

Kävellään rauhallisesti huoneessa ympäri musiikin soidessa taustalla. Kun musiikki lakkaa soimasta – pysähdytään ja kuunnellaan ohje:

Ota ilmeeksi yksi tunne: VIHA, RAKKAUS, SURU, ILO, KAUHU, INNOSTUNUT... jne. Musiikki alkaa soimaan ja voi taas liikkua ympäri huonetta. Aina kun musiikki pysähtyy leikin ohjaaja antaa seuraavan tunteen jota esitetään.



LIIMALEIKKI

Kaikki menevät piiriin makaamaan vatsalleen. Kaikki ottavat kiinni toistensa käsistä (käsikynkkään). Yksi tai kaksi lasta (tai aikuinen) yrittää vetää lapsia erilleen toisistaan. Kun yksi vedetään irti, hän liittyy joukkoon vetämään muita irti. Viimeiseksi jäänyt voittaa.



RYTMISOITINLEIKKI

Tarvikkeet: soittimia

Kaikki istuvat piiriin ja saavat oman soittimen. Tämän leikin voi tehdä joko silmät auki tai suljettuina. Kun aikuinen koskettaa lapsen olkapäätä saa tämä lapsi alkaa soittamaan. Aikuinen käy läpi jokaisen lapsen jolloin soittaminen yltyy. Soittaminen loppuu siihen, kun aikuinen koskettaa sen ensimmäisen lapsen olkapäätä, josta aloitti. (Vaihtoehtoisesti mennään piiri toisinpäin takaisin alkuun – aikuinen koskettaa olkapäätä ja sen lapsen pitää lopettaa soittaminen)



HIIRET JUOKSEE

Tarvikkeet: soittimia - rytmisoittimia jokaiselle lapselle ja aikuiselle rumpu tms.

Lapsilla on marakassi, rytmimuna tai jokin muu "sihistyssoitin". Kun aikuinen sanoo "hiiret juoksee, hiiret juoksee" mennään ympäri huonetta ja soitetaan soittimia. Kun aikuinen (tai valittu lapsi) pamauttaa rumpua ja huutaa "kissa tulee!" pitää pysähtyä, lakata soittamasta soitinta ja olla "hiirenhiljaa", koska kissa ei saa huomata heitä. Leikki jatkuu niin kauan kunnes lapset kyllästyvät!



KIVA KAVERI

Tarvikkeet: pallo, musiikki

Kaikki istuvat piirissä ja kun musiikki alkaa soimaan, pallo alkaa kiertämään piiriä. Kun musiikki lakkaa soimasta, se jolla on pallo saa kertoa yhden hyvää kaveria kuvaavan ominaisuuden (ei valehtele, ei kiusaa, on ystävällinen, osaa kuunnella jne).



MINÄ TYKKÄÄN

Lapset menevät piiriin seisomaan. Yksi aloittaa ja sanoo yhden asian josta hän tykkää (tykkään mansikoista/juoksemisesta/jalkapallosta). Jos joku piirissä tykkää myös mansikoista, hän ottaa yhden askeleen eteenpäin. Jokainen saa vuorollaan kertoa yhden asian mistä tykkää.



METROLEIKKI

Lapset menevät piiriin (seisomaan) ihan hiljaa, tässä leikissä ei saa puhua. Olemme metrossa, eikä ketään ei saa katsoa silmiin. Leikki alkaa niin, että jokainen piirissä oleva kääntyy katsomaan vasemmalla puolella olevaa leikkijää ja siirtää katseensa seuraavaan ja taas seuraavaan jne. Katseen pitää pysähtyä hetkeksi jokaiseen piirissä seisovaan. Jos kaksi ihmistä huomaa katsovansa toisiaan suoraan silmiin, he eivät siirrä katsettaan eteenpäin vaan vaihtavat hiljaa paikkoja keskenään (vaihtavat metroa). Uudella paikalla aloitetaan taas katsominen vasemmalla puolella seisovasta.



KUVANVEISTÄJÄ



Valitaan jokaiselle parit. Jokainen palauttaa mieleensä yhden tunnetilan (iloinen, surullinen, pettynyt), joita on sen päivän aikana kokenut. Leikkijä kuiskaa parilleen toisen näistä tunteista. Se, jolle kuiskataan on kuvanveistäjä. Hän muovailee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistämisen jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen. Tämän jälkeen osat vaihtuvat.

HARRASTUSTANSSI



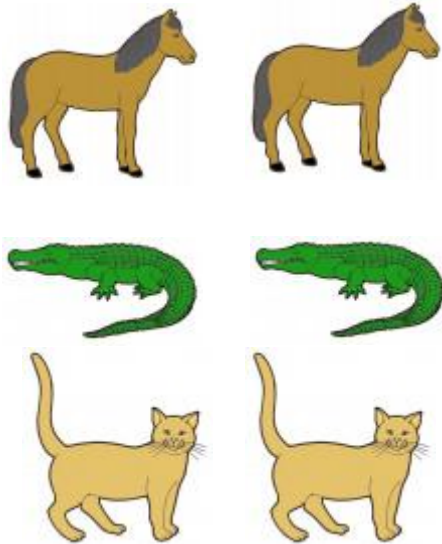
Tarvikkeet: musiikki

Kaikki lapset esittävät omaa lempiharrastustaan musiikin soudessa. Kun musiikki keskeytyy, osoittaa ohjaaja yhtä lasta, joka saa esittää omaa harrastustaan muille, ja muut saavat arvata. Sen jälkeen kaikki lapset esittävät hetken tätä harrastusta. Kun musiikki taas alkaa, alkavat lapset taas esittää omaa harrastustaan.



RIKKINÄINEN PUHELIN

Leikkijät istuvat piirissä. Leikin aloittaja kuiskaa jonkin lauseen vieressään istuvalle. Tämä kuiskaa viestin vieruskaverilleen. Näin jatketaan, kunnes jokainen leikkijä on kuullut huhun. Viimeinen sanoo ääneen, mitä kuuli ja ensimmäinen, mitä oli sanonut.



ELÄINPARIT

Jokaiselle leikkijälle kuiskataan jokin eläin siten, että eläimiä on aina kaksi samaa. Leikkijät lähtevät tämän jälkeen etsimään omaa pariaan äänтелеillä eläimen tavalla. Tähän leikkiin voi myös käyttää kortteja missä on eläinten kuvia, jos sellaiset on.



VAMPYRILEIKKI

Tarvikkeet: pallo tai pieni esine

Ollaan ringissä. Yksi leikkijöistä menee vampyyriksi keskelle. Vampyyri ottaa katsekontaktin toiseen leikkijään, joka on ringissä ja lähtee kävelemään tätä kohden "sähisten". Ringissä on "valkosipuli" eli pallo, jota pitää liikuttaa vampyyrin "kohteelle" turvaksi. Jos valkosipuli ehtii tulla kohteen käteen ennen vampyyriä, vampyyrin pitää löytää uusi kohde, jne. niin kauan kunnes vampyyri ehtii koskettaa uhriaan, ennen kuin valkosipuli ehtii uhrin luo. Tällöin vampyyri vaihtuu ja kohde muuttuu vampyyriksi. Tärkeätä on ottaa katsekontakti.



AURINKO JA PEIKKO



Tarvikkeet: viitta/viltti

Yksi leikkijöistä on aurinko ja muut peikkoja. Aurinko on piilossa (pienenä kyykyssä) ja peikot liikkuvat. Kun aurinko alkaa paistaa (nousee seisomaan), menevät peikot äkkiä piiloon(kyykkyy), koska aurinko häikäisee. Kun aurinko laskee (menee kyykkyy), peikot tulevat piiloistaan. Auringolla voi olla keltainen viitta/viltti ympärillään. Leikissä voi myös aikuinen sammuttaa valot aina kun aurinko laskee ja laittaa päälle kun aurinko nousee.



ELÄINSOKKO



Leikkijät muodostavat 5-10 hengen piirin. Yksi leikkijöistä menee keskelle ja hänen silmänsä sidotaan liinalla. Piiri liikkuu hetken kunnes sokko huutaa "Seis!" Hän osoittaa jotakuta piirissä ja kysyy "Mitä lehmä sanoo?" (tai kissa, auto ym.) Osoitettu vastaa äänтелеvästi sokon kysymykseen. Mikäli sokko tunnistaa hänet, osat vaihtuvat. Ellei, yritetään uudelleen.



VIESTILEIKKI

Aluksi päätetään kolme erilaista etenemistyyliä: esim. hyppiminen, uiminen, ratsastus, ja liikutaan sen mukaan. Lapset jaetaan viestijoukkueisiin.

Joukkueet joko kiertävät jonkun sovitun pisteen ja antavat läpsyn seuraavalle etenijälle tai sukkulaviestinä, jolloin puolet joukkueesta on juoksumatkan päässä. Tällöinkin seuraava etenijä lähetetään läpsäyttämällä käteen.

Samalla kun oman joukkueen etenijä on matkassa, häntä kannustetaan hurjasti rytmisellä käsiä taputtaen ja samalla huutaen kierroksen etenemistyyliä esim. "ui, ui, ui!" "ratsasta, ratsasta!" Voittaja on se joukkue jonka kaikki jäsenet ovat tehneet radan ja päässeet takaisin lähtöpaikalle.



KAPTEENI KÄSKEE

Ohjaaja tai yksi lapsista on kapteeni. Kun kapteeni sanoo "Kapteeni käskee..." ja määrää jonkun käskyn, tulee muiden totella ja tehdä kyseinen liike. Jos kapteeni sanoo pelkän käskyn, ilman "kapteeni käskee" -lausetta alussa, pelaajat eivät saa totella häntä. Jos joku lapsista tottelee ja tekee liikkeen kyseisessä tilanteessa tai ei tottele silloin kun kapteeni sanoo "kapteeni käskee", tämä putoaa. Kun kaikki paitsi yksi lapsista on pudonnut pelistä, tulee viimeisenä jäljelle jääneestä uusi kapteeni.



HERÄÄ, HERÄÄ VAHTIKOIRA

Tarvikkeet: Kulkunen tai muu vahtikoiran kadonnut esine

Yksi on vahtikoira (tai valitsemansa eläin), muut menevät piiriin ympärille, koira menee keskelle. Vahtikoira ei saa nähdä, mitä ringissä tapahtuu, joten hän pitää silmiään kiinni ja pään polvissa. Aikuinen valitsee yhden lapsen jolle antaa kulkusen ja kaikki laittavat kädet selkensä taakse.

Ringissä olijat sanovat "herää, herää vahtikoira, kellosi on kadonnut". Vahtikoira avaa silmänsä, nostaa päänsä ja lähtee etsimään kelloaan. Hän käy leikkijöiden luona ja pyytää kelloaan nostamalla tassunsa eli kätensä sen leikkijän polvelle, jolta kelloa etsii. Jos kelloa ei ole, leikkijä sanoo "Kello ei ole täällä." Kun vahtikoira löytää sen, kenellä kello on, annetaan kello vahtikoiran tassuun. Se, kuka piti kelloa, on uusi vahtikoira.



MITÄ PUTOSI?

Tarvikkeet: vähintään 3 esinettä joita voi pudottaa lattialle

Leikki alkaa sillä, että aikuinen esittelee esineet, ja pudottaa ne lattialle yksi kerrallaan. Pyydämme kiinnittämään huomiota siihen, miten esineet kolahtavat, tömähävät, kumahtavat, pamahtavat, rapisevat pudotessaan lattialle tai kivelle. Tämän jälkeen lapset sulkevat silmänsä tai kääntävät selkensä. Pudotamme jonkin esineistä. Lasten täytyy tunnistaa äänestä, mikä putosi maahan.

Lapset voivat myös kertoa, mistä materiaalista esineet on valmistettu. Ääneen vaikuttaa myös esineen koko. Lapset voivat kertoa, oliko pudotettu esine iso vai pieni.



AVAIMEN PILOTUS



Tarvikkeet: kuvakortteja esim. mato, koira ja lintu sekä kylmä ja kuuma-kortit, piilotettava esine/esineet

Leikin aluksi aikuinen selvittää, mitä vihjekuvat tarkoittavat. **Mato-kortti:** avain on piilossa lattiatasossa. **Koira:** avain on piilossa noin pöydän korkeudella. **Lintu:** avain on jossain korkealla. Yksi (tai useampi) valittu poistuu tilasta tai peittää silmänsä. Muut piilottavat avaimen/esineen. Kuuma ja kylmä-kortteja käytetään, kun etsijä joko lähenee tai loittonee avaimesta. Leikin voi myös tehdä ilman kortteja sanoittamalla: kuuma, kylmä, ja kertoa mistä tasosta etsitään: mato, koira vai lintu. Kun avain löytyy, vaihdetaan etsijää.



MILTÄ SINUSTA TÄNÄÄN TUNTUU?

Lapset asettuvat piiriin. Valitaan yksi lapsi, joka menee oven taakse piiloon. Silla aikaa muille lapsille annetaan tunnekortit (tai keksitään jokin tunne). Lapset miettivät kuinka sitä tunnetta voisi esittää.

Kutsutaan lapsi takaisin huoneeseen. Lapsi tulee toisen lapsen luokse ja kysyy "Miltä sinusta tänään tuntuu?" Tunnekortin saanut lapsi alkaa esittämään tunnettaan ja oven takana ollut lapsi yrittää arvata mistä tunteesta on kyse. Mikäli kysyjä arvaa oikein siirtyy hän seuraavan lapsen luo. Mutta mikäli kysyjä ei arvaa oikein pitää hänen sanoa "en tunnista tunnettasi". Lopuksi keskustellaan: Oliko se vaikeaa? Mikä tunne oli helppo tunnistaa / vaikea tunnistaa?



TERVEHDYS

Tarvikkeet: musiikki

Laitetaan soimaan musiikkia ja lapset lähtevät liikkumaan tilassa vapaasti. Musiikin soittaja voi halutessaan määrittellä kuinka lasten tulee liikkua. Sitten musiikki pysäytetään ja musiikin soittaja määrittelee millä tavalla tervehditään toista lasta esim. ”tervehditään pikkurilleillä”, ”tervehditään kättelemällä”, ”tervehditään nostamalla käsi lippaan” jne. Ja sitten laitetaan taas musiikki soimaan ja leikki jatkuu näin... (Pienten lasten kanssa leikkiessä aikuiset voivat osallistua leikkiin näyttäen mallia)



ETSITÄÄN YSTÄVÄ

Tarvikkeet: huivi

Lapset seisovat piirissä. Yksi lapsi valitaan keskelle. Keskellä olevan lapsen silmät sidotaan liinalla. Keskellä olijaa pyöritetään itsensä ympäri pari kertaa ja tämän jälkeen hän alkaa tunnustelemaan piirissä olijoita ja yrittää tunnistaa lapsen. Onnistuessaan tunnistamaan oikean lapsen vaihtuu keskellä olija lapsi niin, että tunnistetusta lapsesta tulee tunnustelija. Piirissä olijoiden tulee olla ihan hiljaa.