



LEIKKIEN OHJEITA

KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA PIILOLEIKKI

Tarvitaan n. 80 cm pitkä lauta, puupölkky (tai tiiliskivi) sekä 10 tikkua . Lauta asetetaan puupölkyn päälle (melkein keskelle) niin että laudan toinen pää on maassa ja toinen ilmassa. Tikut laitetaan laudan päälle siihen päähän, joka on maassa. Valitaan ensimmäinen etsijä. Joku pelaajista polkaisee ilmassa olevan laudan päähän niin, että tikut lentävät pois laudalta, mahdollisimman kauas. Sillä aikaa etsijä kerää tikkuja ja laittaa ne takaisin laudan maassa olevaan päähän, muut pelaajat menevät piiloihin. Kun kaikki 10 tikkua on paikoillaan etsijä huutaa "10 tikkua laudalla" ja rupeaa etsimään piilossa olevia pelaajia. Kun hän näkee jonkun pelaajan käy hän koskettamassa laudan päähän jalallaan ja sanoo löydetyin nimen. Kaikkien 10 tikun on pysyttävä koko ajan laudalla. Jos vaikka yksi tikku on pudonnut laudalta, joku jo löydetyistä pelaajista voi ponkaista laudan päähän ja huutaa " kaikki pelastettu", jolloin etsijäkerää tikut laudalle ja muut saavat mennä piiloihin. Piilossa olevalla pelaajalla on mahdollisuus pelastaa jo löydetyt pelaajat, jos hän ehtii ponkaisemaan tikut pois laudalta ja huutaa "kaikki pelastettu".

MUNITUS palloveli (mielellään isompi pallo kuin tennispallo)

Joku heittää pallon rakennuksen katolle (tai korkealle ilmaan) ja huutaa samalla jonkun pelissä mukana olijain etunimen, joka sitten yrittää ottaa pallon kiinni ja toiset juoksevat sinä aikana mahdollisimman kauas karkuun. Kun nimetty henkilö saa pallon kiinni ja huutaa seis niin kaikki pysähtyvät ja pallon kiinni saanut henkilö valitsee ketä yrittäisi heittää pallolla. Hän saa ottaa kolme pitkää loikkausta, päästäkseen lähemmäs valitsemaansa pelaajaa ennen heittoa. Jos hän osuu pelaajaan, se keneen osuu, joutuu seinän viereen, kasvot seinään päin ja silmät kiinni, "hiplattavaksi". Pallolla hiplattiin (=kosketeltiin) selkää ja jalkoja ja sen jälkeen pallo jätettiin maahan jommankumman jalan taakse, ja hän yrittää arvata potkaisemalla, kummalla puolella pallo on. Jos hän arvaa väärin, hän sai 2 "lisäkirjainta", ja jos hän arvasi oikein, hänestä tulee seuraava pallon katolle heittäjä. Jos palloa katolta kiinni yrittänyt pelaaja saa kopin, niin pallon katolle heittänyt pelaaja joutui hiplattavaksi, kopin saanut pelaaja hiplasi. Jos palloa kiinni yrittänyt ei heitollaan osunutkaan toiseen pelaajaan, hän joutui hiplattavaksi, pallon katolle heittänyt hiplasi. Pelin hävisi pelaaja, joka ensimmäisenä sai kaikki kirjaimet sanaan MÄTÄMUNA.

PEILIÄ

Peiliä leikitään siten että yksi lapsista menee kasvot seinää vasten ja muut noin 3 metrin päähän vedetyin viivan taakse seisomaan. Viivan takana olevat pyrkivät liikkumaan varovasti eteenpäin ja koskettamaan ensimmäisenä seinää vasten olevan selkää. Mutta mikäli seinää vasten oleva kääntyy ja näkee jonkun liikkuvan (=etenevän), tämä joutuu siirtymään uudestaan viivan taakse. Ensimmäisenä selkään koskeva pelaaja pääsee seuraavaksi seisomaan seinää vasten ja "ottamaan kiinni" liikkujat.

KATTOPALLO

Joku heitti pallon katolle ja huusi jonkun leikkijän nimen. Tämän oli saatava pallo kiinni sillä välin kun muut juoksisivat karkuun. Saatuaan pallon kiinniottaja huusi SEIS! ja rupesi polttopallon tapaan polttamaan muita leikkijöitä.

PEFFISTÄ

Nurmikentälle tehdään suorakaiteen muotoinen alue. Pelivälineenä on potkupallo tai vastaavan kokoinen pallo. Lapset jaetaan kahteen osaan ja molemmista joukkueista valitaan yksi heittäjä. Loput lapsista asettuu rajatun alueen sisäpuolelle istuma asentoon jalat vastapuolen kentän suuntaan. Heittäjien tavoite on heittää pallo vastapuolen istuvien pelaajien takamukseen, jos he onnistuvat, pelaaja siirtyy sivuun. Uhattu pelaaja taas yrittää potkaista palloa pois. Heittäjien tehtävänä on hakea pallo, apuna ovat kentältä pudonneet pelaajat. Vain heittäjät saavat olla rajatun alueen sisäpuolella, muut hakevat palloa kenttäalueen ulkopuolelta ja pallon saatuaan antavat sen oman puolueen heittäjälle. Joukkueen heittäjä, joka saa pallon pääsee taas pommittamaan vastapuolta. Jo pudonneet pelaajat juoksevat siis kilpaa potkaistun pallon perään, jotta saisivat sen oman joukkueen heittäjille. Se joukkue häviää, jolta loppuvat kentällä istuvat pelaajat.

EKSYTYS

Kaksi joukkuetta ja rajattu alue, jolta ei saa poistua. Etsittävät jättävät jälkiä ja vihjeitä olinpaikastaan etsijöille (esim. piirrettyjä nuolija tai esineitä ym.) Kun piilossa olijat on löydetty, joukkueiden roolit vaihtuvat.

KIRKONROTTA

Etsijä laskee esim. 50:een jonka aikana muut menevät piiloon. Joku piilossa olijoista voi "pelastaa" etsijän jo löytämät leikkijät syöksymällä lähtöpaikalle etsijää nopeammin ja huutamalla "Omat! Kaikki pelastettu!" Jos pelastajaa ei ilmaannu, ensiksi löydetty joutuu etsijäksi ja leikkikierros alkaa uudestaan.

VALOKUVAAJA

Yksi leikkijöistä on valokuvaaja. Muut leikkijät liikkuvat/voimistelevat vapaasti. Valokuvaaja "ottaa kuvan" sovitulla merkillä (esim. huutamalla "CLICK"), jolloin kuvattavat jähmettyvät liikkumattomiksi. Valokuvaaja voi sitten esim. asettaa valokuvansa paremmuusjärjestykseen tai ryhtyä "korjaamaan" otoksiaan mieleisikseen.

NURKKIS, NURKKAJUSSI, NURKKALIISA

Kierrettiin taloa, nurkkis kulki perässä ja koputti kepillä talon nurkkaa ja kurkisti nurkan takaa. Jos hän näki jonkun, tämä jäi kiinni.

MAA

Yleensä 3-4 leikkijää. Maahan piirrettiin yhtä suuret ruudut. Sitten valittiin, mikä maa kukin leikkijä haluaa olla ja aloitettiin. Tarkoituksena oli vallata maata toisilta. Maata sai ottaa joko kahden tai yhden jalan kokoisen alueen kerrallaan.

MAA 2

Kaverille heitettiin keppi, jonka hän potkaisi niin pitkälle kuin pystyi. Sitten hän mittasi "lilliputeilla" kengänmitalla, matkan kepillä. Maata hän sai sitten itselleen luvun verran. Leikki tapahtui hiekkapihalalla piirtämällä.

PUUKKO

Kaikki seisoivat nurmikon reunalla. Sitten yksi kerrallaan edettiin nurmikon toista laitaa kohti puukkoa heittäen. Jos puukko jäi pystyyn terä maassa, heittäjä sai edetä sinne asti, muuten ei saanut liikkua.

AJOSKI

Yksi ajaa muita takaa saadakseen hipan ja päästäkseen lepäämään sellaiseen paikkaan jota sanottiin turvaksi.

KARTTU

"Karttu on kotona, miehet on mettässä, mutten tiedä missä?" = karttu=keppi oli puupölkyn päällä, lorun lukija lähti etsimään piilossa olijoita ja kun näki jonkun, juoksi pölkylle, löi kartulla ja huusi: "Kallen nimi kartun kirjoissa" Mikäli nähty ehti ennen pölkylle, löi kartulla ja huusi: "Oma nimi kartun kirjoissa" ja pelastui.

PIMPELIPOM

On kaksi joukkuetta, jotka menivät pieneen metsään alueen vastakkaisille reunoille. Tavoitteena oli päästä vastustajan reunalle. Vastustaja ammuttiin huutamalla nimi pimpelipom esim. "Veera pimpelipom".

PALLO KATOLLA

Leikkijät rivissä esimerkiksi harjakattoisen varaston / ulkorakennuksen edessä. Yksi heittää pallon katolle ja huutaa jonkun nimen, Maija. Maija jää ottamaan palloa kiinni, muut juoksevat karkuun. Saatuaan pallon kiinni, Maija huutaa SEIS! Kaikki pysähtyvät ja hän paikaltaan yrittää osua pallolla jotakuta, osuu Kaisaan. Maija heittää pallon katolle ja Kaisan pitää ottaa se kiinni. Rajataan alue mihin saa juosta.

VÄRIÄ

Leikkijät seisovat viivalla noin kymmenen metrin päässä, yksi on edessä ja sanoo, kuka saa liikkua ja millä tavoin. Esimerkiksi kaikki ne jolla on keltaista päällä saavat tulla yhden jättiaskeleen tai kaikki, joilla on punaista, saavat liikkua kolme kengän mittaa eteenpäin / taaksepäin. Se, joka koskettaa ensimmäisenä edessä olevaa, pääsee eteen ja leikki alkaa alusta.

KETUNRINKI

Talvella lumeen tallattiin iso ympyrä, jonka keskipisteen kautta kulki polkuja kehälle. Leikkijät asettuivat kehälle, kettu keskelle. Kettu yrittää saada jonkun kiinni risteysissä, joten edellisen on lähdeävä, jos joku on tulossa. Lähdeytään matkaan, ei saa palata takaisin, vaan on mentävä seuraavaan risteykseen. Kun joku saadaan kiinni, hänestä tulee kettu.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Asetutaan parijonoon, yksi jää eteen huutajaksi: VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS!

Viimeisenä olevat juoksevat eri puolilta eteen ja yrittävät saada toisensa kiinni ennen huutajaa. Parittomaksi jäänyt tulee huutajaksi, pari siirtyy etummaisiksi ja viimeinen pari lähtee huudon kuultuaan koettamaan onneaan.

PUX- SOTA- LEIKKI

Leikimme pux- sota leikkiä 40–50-luvulla. Sitä leikittiin niin, että ihmisiä pitää olla vähintään kaksi. Muodostettiin kaksi joukkuetta, jotka olivat vihollisia keskenään. Mentiin piiloon ojiin, talojen katoille tai muualle piiloon. Toista joukkuetta vaanittiin ja yritettiin yllättää sanomalla Matti (henkilön nimi) pux. Sitä leikkivät etupäässä pojat, mutta tytötkin saivat osallistua. Hyviä piiloja olivat erityisesti heinäladot ja lantalat. Sitä oli hyvä leikkiä erityisesti pimeällä. Lasten lisäksi sitä leikkivät myös sodassa olleet miehet. Sitä leikittiin sodan loputtua.

SILAKAT SUOLASSA

Yksi leikkijöistä menee piiloon, toiset leikkijöistä eivät saa katsoa minne hän piiloutuu. Piilopaikan pitää olla melko iso. Sitten muut alkavat etsiä piiloon mennyttä henkilöä. Se, joka löytää piilopaikan jää sinne myös piiloon. Näin leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat löytäneet piilopaikan. Se, joka löysi piilopaikan viimeisenä,

putoaa leikistä pois. Se, joka löysi piilopaikan ensimmäisenä, voi vuorostaan etsiä uuden piilopaikan ja muut alkavat etsiä piilopaikkaa.

AVAIMEN PIILOTUS

Yksi leikkijöistä piilottaa avaimen. Toiset leikkijöistä alkavat etsiä avainta ja kysyvät, että onko se lintu vai kala. Lintu on korkealla ja kala matalalla. Jos etsijä on lähellä avainta, niin piilottaja sanoo, että polttaa, mutta jos etsijä on kaukana, piilottaja sanoo, että kylmenee. Se, joka ensimmäisenä löytää avaimen saa piilottaa avaimen seuraavaksi.

PALLOLEIKKI

Valitaan heittäjä, joka heittää pallon katolle ja huutaa jonkun toisen leikkijän nimen. Nimetty henkilö ottaa pallon kiinni, kun taas muut juoksevat karkuun sovittuun suuntaan. Kun valittu henkilö on saanut pallon kiinni hän huutaa SEIS ja muut pysähtyvät paikoilleen. Pallon pitäjä ottaa kolme loikkaa, jonka jälkeen heittää palloa ja yrittää osua pallolla johonkin leikkijöistä. Hän joutuu heittämään niin monta kertaa kunnes osuu leikkijään. Sen jälkeen leikki alkaa uudelleen. Poltetusta tulee uusi heittäjä jne.

VILKKULYMYYNEN

Etsijä talon takana laskee sataan. Rinki piirretty pihaan mihin etsijä käskee löydetyn. Löydetty ringin keskellä voi saada merkin muilta piilossa olevilta kättä vilkuttaen. Löydetty vastaa vilkutukseen ja huutaa, että KIITOS ja lähtee takaisin piiloon. Etsijä voi myös nähdä luvanantajan vilkutuksen, jolloin löydetty ei voi mennä takaisin piiloon. Löydetty jää rinkiin, johon tulee lisää löydettyjä. Sitten taas vilkutuksen saatua voi molemmat lähteä takaisin piiloon. Ehtona on, ettei etsijä näe lupaa eli vilkuttaa pitää mahdollisimman salaa! Kun kaikki on löydetty, niin ensiksi löydetyistä tulee uusi etsijä.

KYYKKÄ=PUUKIEKKO

Puusta leikattu kiekko lyödään mailalla tai kepillä tietä/pihaa pitkin toiselle pelaajalle.

KÄPYLEHMÄT

Käpylehmät, joilla leikittiin navetan/liiterin takana. Lehmät maksettiin voikukan lehdillä ym. luonnonmateriaaleilla.

PIILOLEIKKI

Yksi leikkijöistä valitaan etsijäksi, jonka kuuluu kädet silmillä laskea esim. sataan. Sillä välin muuta menevät piiloon. Laskettuaan sataan etsijä lähtee hakemaan piiloon menneitä. Siitä, joka löytyy ensimmäisenä, tulee uusi etsijä.



ÖRKKI

Örkkiä leikitään pihalla, jossa on isohkoja kiviä tai puita. Jokainen leikkijä valitsee itselleen oman kiintopisteen, esim. kiven, puun tai kiipeilytelineen, jonka luo asettuu. Yksi leikkijöistä ryhtyy örkiksi. Leikkijät pyrkivät vaihtamaan paikkaa keskenään. Örkki yrittää saada heitä kiinni tai ehtiä tyhjäksi jääneelle kivelle tai puulle ennen toista leikkijää. Kun örkki saa jonkun kiinni tai ehtii tyhjälle paikalle, tulee kiinni napatusta tai ilman paikkaa jääneestä uusi örkki.

ROSVO JA POLIISI

Leikkijät jakaantuvat kahteen joukkueeseen, rosvoihin ja poliiseihin. Rosvojen käsivarren ympärille voidaan sitoa nauha, jotta joukkueiden erottaminen on helpompaa leikin tiimellyksessä. Poliisit valitsevat jonkin sopivan paikan vankilaksi. Se voi olla vaikka maahan piirretty iso ympyrä, johon rosvot tuodaan. Kun on yhdessä sovittu leikkialueen rajat, poliisit laskevat esim. kymmeneen tai sataan ja rosvot juoksevat pakoon.

tai piiloutuvat. Kun poliisit lähtevät ajamaan rosvoja takaa, on jokainen kiinni napattu rosvo tuotava vankilaan. Peli loppuu, kun kaikki rosvot on napattu.

SILITÄ KISSAA, TAPUTA KOIRAA

Istu tuolilla. Yritä samanaikaisesti toisella kädellä taputtaa toista jalkaa ja toisella kädellä silittää toista jalkaa. Aika vaikeaa, kun kädet eivät meinaa toimia yhtä aikaa...

PEHVIS

Joku pelaajista valitaan pallonheittäjäksi eli polttajaksi. Muut istuvat maassa. Heidän kannattaa seurata tarkasti polttajan liikkeitä. Polttaja yrittää osua pallolla pelaajia käsiin, selkään, keskivartaloon, takamukseen tai reisiin. Pelaajat taas yrittävät torjua pallon potkaisemalla tai päällään pukaten. Jos polttaja osuu pelaajaan muualle kuin päähän tai jalkaan, tulee tästä polttaja. Vuoro vaihtuu myös silloin, kun pelaaja onnistuu torjumaan pallon mutta polttaja saa siitä kopin. Vain silloin, kun pallo ei ole polttajan kädessä, voivat muut siirtyä paikaltaan niin, että ainakin toinen käsi koskettaa maata. Polttajan on heitettävä pallo aina siitä kohdasta, missä hän sai sen kiinni. Heti, kun hän koskettaa palloa ja huutaa SEIS, on pelaajien pysähdyttävä. Jos polttaja huomaa, että jonkun pelaajan takamus ja molemmat kädet ovat yhtä aikaa irti maasta ja ehtii laittaa toisen kätensä maahan ennen tätä pelaajaa, vuoro vaihtuu. Pehvistä voi pelata myös niin, että pelaajat istuvat maahan piirrettyssä ympyrässä, jonka ulkopuolella polttaja saa vapaasti liikkua. Pelaajat pyöriivät vinosti ympäri väistääkseen palloa.

TIKKU JA KOLIKOT

Maahan laitetaan tikku. Leikkijöillä pitää olla kolikko, jota yrittävät heittää mahdollisimman lähelle tikkua. Se voittaa, joka saa kolikon lähimmäksi tikkua.

LAIVA ON LASTATTU

Leikkijät keksivät vuorollaan sanoja sovitusta kirjaimesta. Se, joka ei keksi putoaa pelistä pois.

NELJÄÄ MAALIA, NELISKO



Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Piirretään neliskulmainen kenttä, kulmiin pesät. Toinen joukkue pelaa ulkopelaajina ja toinen sisäpelaajina. Yksi ulkopelaajista on syöttäjä. Lyöjällä on kolme lyöntiyritystä. Vaikka lyöjä ei osuisikaan palloon, saa hän mennä ykköspesälle. Pesällä saa olla useita pelaajia kerralla. Edetään hyvästä lyönnistä kakkoselle -kolmoselle ja lopuksi kotiin Etenijöitä voi olla useita. Merkitään muistiin juoksut. Poltetaan syöttäjälle, kolmesta palosta vaihtuu ulko- ja sisävuoro. Voidaan sopia myös toisenlaiset säännöt. Esim. ei lasketa paloja, vaan voidaan sopia, että sisävuorossa olevat voivat lyödä kolme lyöntikierrosta. Tai etenijöitä voi olla vain yksi kerrallaan ja muilla pesillä saa olla vain yksi etenijä paitsi ykkösellä.

RAJASOTA

Valitaan kaksi kapteenia, jotka valitsevat joukkueeseensa jäsenet vuorotellen. Kentän tai pihan keskelle on vedetty viiva ja kauemmaksi kummankin rajan taakse ympyrä, joka on vankila. Taistelu käydään keskiviivalla siten, että kaksi eripuolen edustajaa tarttuvat toisiaan kädestä ja kiskovat omalle puolelleen. Toiset voivat auttaa vetämisessä siten, että syntyy letka. Jos joku huomaamattaan hiippailee rajan lähellä, voidaan hänet kiskoa omalle puolelle yllättäen tarttumalla käteen kiinni. Jos jompikumpi saa vedettyä taistelukumppanin kokonaan rajan ylitse, joutuu hän vankilaan. Vankilassa olijat voidaan pelastaa siten, että oman joukkueen edustaja juoksee koskettamaan vankilaan joutuneita. Mutta jos pelastamaan lähtenyt saadaan kosketettua pelastusyrityksen aikana, joutuu hän myös vankilaan. Kun kaikki joukkueen jäsenet ovat joutuneet vankilaan. Leikki päättyy ja voittaja on se puoli, kumman jäsen on jäänyt viimeiseksi jäljelle.

PURKKINEN, PURKKIS

Tarvikkeet:

Jalka- tai muu pallo

Leikin kulku:

Yksi leikkijöistä on "purkkinen", jonka tehtävänä on etsiä muita, jotka ovat menneet piiloon. Leikki alkaa, kun pallo laitetaan sovitulle paikalleen ja yksi etsittävä potkaisee pallon kauemmas. "Purkkinen" lähtee pallon perään ja muut menevät sillä aikaa piiloihinsa. Kun "purkkinen" on tuonut pallon takaisin siihen, mistä se potkaistiin, hän huutaa "purkki kotona" ja lähtee etsimään piiloutuneita.

Löytyneet kerätään pallon läheisyyteen. Jos joku piiloutunut, jota ei "purkkinen" vielä ole löytänyt, ehtii potkaista pallon pois paikaltaan, kaikki löydetyt vapautuvat ja voivat taas piiloutua. Pallo pitää taas hakea paikalleen ja huutaa "purkki kotona" ennen kuin "purkkinen" voi jatkaa etsimistä. Jos "purkkinen" ehtii huutaa potkua aikovan nimen ennen potkun osumista, potkaisija jää kiinni ja hakee itse pallon takaisin paikalleen. Kun kaikki ovat löytyneet, ensiksi löytynyt on uusi "purkkinen" ja viimeiseksi löytynyt saa potkaista pallon.

Muita huomioita:

Kun pallo välillä potkaistaan ja löydetyt pääsevät uusiin piilopaikkoihin, on kulloinkin ensimmäisenä löytyneen syytä olla tyytyväinen, koska hänhän olisi joutunut uudeksi "purkkiseksi", mikäli kaikki olisi löydetty. Tilanne nollautuu aina kun "purkki kotona" – huuto kuuluu. Huudon pitää kuulua kaikille piiloutuille, koska siitä tietää etsinnän taas alkaneen. Osanottajien lukumäärän kasvaessa "purkkisen" homma tietysti vaikeutuu.

HAILII, HAILOO – PALLOPELI

Valitaan pallon kiinniottaja ja – heittäjä. Heittäjä heittää pallon korkealle ilmaan ja huutaa "hailii". Samalla kaikki pelaajat, paitsi kiinniottaja, juoksevat pakoon mihin suuntaan tahansa (leikkialue pitää kuitenkin sopia etukäteen). Kun kiinniottaja saa pallon kiinni, hän huutaa "hailoo". Silloin kaikkien on pysähdyttävä. Kiinniottaja saa ottaa kolme loikkaa kohti valitsemaansa pelaajaa, jonka pitää tehdä käsillään "kori" vatsansa eteen. Kiinniottaja koettaa saada pallon "koriin" ja jos hän onnistuu, hänestä tulee heittäjä ja korinpitäjästä kiinniottaja. Muut pelaajat tulevat heidän luokseen ja peli alkaa alusta. Jos korinheitto ei onnistu, pelaajat lähtevät juoksemaan uudestaan, kunnes kiinniottaja saa pallon käteensä ja huutaa "hailoo". Hän saa taas ottaa kolme loikkaa, vaikka jotakin toista pelaajaa kohti, ja koittaa korin. Tätä jatketaan niin kauan kun kori onnistuu.

KÄTKEN, KÄTKEN KIVEÄ

Leikkiin osallistuvat istuvat ringissä. Yhdellä on kädessään kivi. Yksi leikkijöistä on ringin keskellä kiven etsijänä. Kiveä siirretään käsissä siten, että etsijä ei sitä huomaa. Samalla lausutaan lorua: "Kätken, kätken kiveä, pitkin riviä, enkä mä tiedä kelle sen annan, kiveä kannan. II AA arvatkaa, kuka kiven omistaa?". Lorun loputtua etsijä yrittää arvata, kenellä kivi on. Jos arvaus on oikea, etsijäksi siirtyy se kenellä kivi oli. Ellei etsijä arvaa oikein, leikki jatkuu. Lorua voidaan toistaa useita kertoja peräkkäin, jos leikkijöitä on iso ryhmä. Leikkiä voi leikkiä myös siten, että kiven kätkejä on ringin keskellä ja muut istuvat kädet sylissä supussa. Kätkejä kiertää ja lausuu samalla lorua, jättää kiven jonkun käteen ja nimeää leikkijöistä jonkun, joka arvaa kenellä kivi on. Jos henkilö arvaa oikein, pääsee hän kätkejäksi.

NAPPIEN NEPPAUS

Erikokoisia nappeja nepataan kuppiin. Jokaisesta kuppiin osuneesta napista saa pisteen.

NEPPIS

Tehdään autoille rata esim. hiekkaan. Radalle asetetaan pikkuautoja (1 tai useampi auto/pelaaja). Autoja nepataan koukistamalla etusormi ja pökkäämällä autoa radalla eteenpäin. Pelissä voi olla mukana useita pelaajia kerrallaan. Jos auto kaatuu, on jättävä odottamaan kunnes kaikki muut autot ovat ohittaneet

kaatuneen auton. Jokaisella pelaajalla on kolme neppausta / pelikierros. Voittaja on ensimmäisenä maaliin päässyt auto.

ARVUUTTELULEIKKI

4 leikkijää, joista valitaan:

- yksi arvaaja
- yksi, jonka jalkojen päälle laitetaan vaatteita
- kaksi, jotka laittavat vaatteet päälle ja päättävät minkä maalainen henkilö on kyseessä.

Arvaaja menee toiseen huoneeseen, muut laittavat vaatteet yhden valitun jalkojen päälle ja päättävät maan. He sanovat sen valitulle, kutsuvat arvaajan sisään.

Arvaaja kysyy: Minkä maalainen valittu on? (esim. saksalainen)

Tätä jatkuu siihen asti kunnes arvaaja arvaa oikein, ja se jonka jalkojen päälle vaatteet on laitettu ottaa vaatteet jaloiltaan.

KISSA

Sama kuin hippa paitsi kiinnijäänyt sanoo jotain kissaan liittyvää. Jos ei sano, joutuu hipaksi, jos sanoo, vapautuu. Jos miettii liian kauan tai sanoo saman, joutuu myös hipaksi.

RUM RUM RELLA

”Rum rum rellaa
reka reka rellaa
keisari seisoo palatsissaan
niin musta kuin yö
niin valkea kuin lumi
minkä tähden sotamies
on parempi kuin herra
joka tulee viimeiseks
on kuoleman oma”

Leikkijöistä valitaan pari. Pari valitsee nimet, esim. *mehiläinen* ja *kärpänen*. Pari asettuu seisomaan vastakkain kädet kohotettuina ylös portiksi. Leikkijät laulavat laulua ja luikertelevat jonona portin alitse. Laulun loppuessa portti tipahtaa alas ja käsien väliin jääneeltä kysytään kuiskaten (tai viedään vähän kauemmaksi muista, etteivät he kuule) kumpi hän haluaa olla. Valinnasta riippuen asettuu leikkijä *mehiläisen* tai *kärpäsen* taakse pitäen häntä vyötäisiltä kiinni. Jatketaan, kunnes kaikki ovat seisomassa jommankumman takana. Sitten vedetään. Se, joka päästää kädet irti tai joka siirtyy toisen suuntaan (esim. maahan piirretyn viivan yli), sen puoli häviää.

HIRVENTOLA

- talvella leikitty, tallattiin tola, sitä pitkin juostiin hippaa

TALONMIES

- leikitään peilin tavoin paitsi, että siinä kierretään taloa.



LAULUJA:

SINUN KANSSAS PIIRIIN

Ystäväni tuttavani rati riti ralla.
Tule kanssain piirileikkiin,
rati riti ralla.
Sinun kanssas käsitysten/selätysten/vieretysten rati, riti ralla.
Sinun kanssas pyörimässä rati riti ralla.
Hyvästi nyt sanon sulle rati, riti ralla.
Oma armas ystäväni rati, riti ralla.

JÄNIS ISTUI MAASSA

Jänis istui maassa torkkuen, torkkuen
mikä sull on jänönen, kun et enää hyppele,
hyppää pois, hyppää pois, hyppää pois!

Varo metsäkoiraa jänönen, jänönen
koira siit on iloinen, kun et enää hyppeele,
hyppää pois, hyppää pois, hyppää pois.

Jänikselle tuli tohtori, tohtori. Antoi sille
lääkettä sekä kylmää käärettä, käärettä, käärettä.

Jänis pisti päänsä pensaaseen, pensaaseen jokos
terve olet nyt, lääkkeeseesi kyllästy, kyllästy,
kyllästy.

OL KERRAN

Ol' kerran metsässä mökki, siin eleli tyttönen
ja tyttösel' oli kana "ja kissakin pikkuinen"

Ol' kissalla kaulaliina ja jalassa saappaat
ja saappahis oli varret " ja oikeat anturat"

Ol' kanalla kaulaliina ja nokkela nuttukin
ja marssia kyllä hän taisi " ja nokkia sievimmin"

Ol' kerran iltasella se kana ja kissakin, ne läksivät
minne ja mihin " siit yhtään en tiedä en"

TUU TUU TUUTI LULLA

Tuu tuu tuuti lulla antaa unen silmään tulla.
Leivotaanko uunipulla, että tukka kasvaa sulla
tuu tuu tuuti lulla.

PII PII PIKKUINEN LINTU

Pii pii pikkuinen lintu pakottaako jalkojas
koivun oksalla ollessas, marjan varrella maatesas.

Pii pii pikkuinen lintu pakottaako jalkojas
koivun oksaala ollessas, nurmikolla nukkuessas.

SAUNAVIHDAT

Lapsoset ketterät kotihaasta koivusta oksat taittaa.
Noistapa nopsilla käsillänsä saunahan vihdat laittaa.
"Lauteilla saunan kotoisen taas illalla kylpy maittaa."

Pehmyt on lapsista aina vihta, äiti jos vihtomassa.
Lämpöinen löyly on kotisaunan, toisin on vierahassa.
"Jospahan säilyis äidin lapset kylmältä maailmassa."

ÄLÄ SILMÄ PIENI

Älä silmä pieni, katso mihin vain, älä silmä pieni,
katso mihin vain, sillä Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä silmä pieni, katso mihin vain.

Älä korva pieni, kuule mitä vain, älä korva pieni kuule mitä vain,
sillä, Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä korva pieni kuule mitä vain.

Älä käsi pieni, koske mitä vain, älä käsi pieni koske mitä vain, sillä
Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä käsi pieni koske mitä vain.

Älä jalka pieni, astu mihin vain, älä jalka pieni astu mihin vain, sillä
Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä jalka pieni astu mihin vain.

Älä kieli pieni, puhu mitä vain, älä kieli pieni puhu mitä vain, sillä
Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä kieli pieni puhu mitä vain.

Älä sydän pieni, mieti mitä vain, älä sydän pieni mieti mitä vain, sillä
Isä Taivainen näkee lapsen sydämeen.
Älä sydän pieni mieti mitä vain.



LINTU LENSI OKSALLE

(pareittain miel. tyttö ja poika)

Lintu lensi oksalle lauloi niitä näitä,
lintu lensi oksalle lauloi niitä näitä.
(samaan aikaan vastakkain taputetaan käsiä)

Tule joudu oma kulta, että saatais häitä,
tule joudu oma kulta, että saatais häitä.
(samaan aikaan parit ottavat toisiaan käsikynkästä ja pyörivät ympäri, kertosaäkeen kohdalla vaihtavat suuntaa)

Hauska on olla, kun löysin oman kullan,
hauska on olla, kun löysin oman kullan.
(samaan aikaan parit vastakkain ja heiluttavat käsiään toisista kiinni pitäen)

Oman kullan kainalossa on niin lysti olla,
oman kullan kainalossa on niin lysti olla.
(liike tehdään samoin, kuin säkeistössä 2, mutta juosten)

MINÄ OLEN HÄRMÄN KANKAANPÄÄSTÄ

Minä olen Härmän Kankaanpäystä, pikkuunen ja häijy,
jala jallai jala jala vei vei vei, ja pikkuunen ja häijy.

Aina mun ääneni ylitse kuuluu, vaikkei mua näjy,
jala jallai jala jala vei vei vei, ja vaikkei mua näjy.

Tämän kylän ämmät ne sanovat, että minä olen suurisuinen,
jala jallai jala jala vei vei vei, että minä olen suurisuinen.

Aina on mulle piisannut tuo lusikka yksipuinen,
jala jallai jala jala vei vei vei, tuo lusikka yksipuinen.

Mammani mua tuuditti eikä tuudittanutkaan hukkaan,
jala jallai jala jala vei vei vei, tuudittanutkaan hukkaan.

Tämän kylän ämmät ne sanovat, että minä olen yksin ruma,
jala jallai jala jala vei vei vei, että minä olen yksin ruma.

KUN POIJAT NE RAITILLA LAULELIVAT

Kun pojat ne raitilla laulelivat, niin flikat luuli urkujen soivan.
Kun pojat ne raitilla laulelivat, niin flikat luuli urkujen soivan.
Eikä ne luulleet hulivilipoikain näin koriasti laulaa voivan.
Eikä ne luulleet hulivilipoikain näin koriasti laulaa voivan.

Pojat kun raitilla lauleloo niin mettä se urkuna raikaa.

Pojjat kun raitilla lauleloo, niin mettä se urkuna raikaa..
Minä vain riijaan toisen omaa, ja minkäs ne mulle taitaa.
Minä vaan riijaan toisen omaa, ja minkäs ne mulle taitaa.

TUKU TUKU LAMPAITANI

Tuku tuku lampaitani, kili kili kiliäni,
päkä päkä puskuripässiä, päkä päkä pässiäni.

Aurinko maille laskehtii; kussapa kultani viipyyppi?
Kyllä me tavataan huomenna toisemme suurella salolla.

Tuku tuku lampaitani, kili kili kiliäni,
päkä päkä puskuripässiä, päkä päkä pässiäni.

HUUAN JUOMAAN

Huuan juomaan sorkat ja sarkat, Tiistikki, Torstikki, putikat ja muut!
Onko sauna lämmitetty? Onko vastat hauottunna? Onko keitto keitettyinä?

KENEN PELTO

Missä kirves? Kannon päässä. Missä kanto? Karhu kiskoi.
Missä karhu? Nurmen juoksi. Missä nurmi? Neiti niitti.
Missä neiti? Lippahassa. Missä lipas? Kosken alla.
Missä koski? Koira lakki. Missä koira? Käärme pisti.
Missä käärme? Kokko noukki. Missä kokko? Taivosessa.



LIOLII

Tule tänne tyttöpaimen, liolii,
tule tänne tyttöpaimen liolii.
Lii, lii liio liio liolii,
lii, lii liio liio liolii.

Tääll´ on pieni poikapaimen, liolii,
tääll´ on pieni poikapaimem, liolii.
Lii, lii liio liio liolii,
lii, lii liio liio liolii.

Tääll´ on marjat makoisemmat, liolii,
tääll´ on marjat makoisemmat, liolii.
Lii, lii liio liio liolii,

lii, lii liio liio liiolii.

Puolukat punertavammat, liiolii,
puolukat punertavammat, liiolii.
Lii, lii liio liio liiolii,
lii, lii liio liio liiolii.

PAIMEN LAULAA

Paimen laulaa: tuuteliluu, tuuteliluu, tuuteliluu!

PIENI KISSANPOIKANEN

Pieni kissanpoikanen katsoi sillan reikiin. Hiiri, kuules hiironen, tule tänne leikkiin.

PAPPA LUPAS TALON LAITTA

Pappa lupas talon laitta Saarijärven rantaan. Siellä vasta ilo alkaa oman kullan kanssa.

SOITTAJAPAIMEN

Tein minä pillin pajupuusta, toki vain pajupuusta.
Hei, soreasti, koreasti pillini soipi, toki vain pajupuusta.
hei, soreasti, koreasti pillini soipi, toki vain pajupuusta.

Metsässä soitan illan suussa, toki vain illan suussa.
Hei, soreasti, koreasti pillini soipi, toki vain illan suussa,
hei, soreasti, koreasti pillini soipi, toki vain illan suussa.

Karjankin kellot kilvan kalkkaa, toki vain kilvan kalkkaa.
Hei, soreasti, koreasti karjankin kellot, toki vain kilvan kalkkaa,
hei, soreasti, koreasti karjankin kellot, toki vain kilvan kalkkaa.

Lainehet lammen loiskii ja laulaa, toki vain loiskii, laulaa.
Hei, soreasti, koreasti lainehet lammen, toki vain loiskii, laulaa,
hei, soreasti, koreasti lainehet lammen, toki vain loiskii, laulaa.

MENIN MINÄ METTÄÄN

Menin minä mettään, (taputukset polviin)
Kettuja pettään, (taputukset reisiin)
Oravia ottaan, (kädet yhteen)
Karhuja kaataan, (Kaadutaan)
(istutaan piirissä lattialla intiaani-istunnassa . Laulu / loru kiihtyi / hidastui ja välillä kaikki menimme nurin.

KARHU NUKKUU

Karhu nukkuu, karhu nukkuu talvipesässään.
Ei oo mitään vaaraa, että kiinni saadaan.
Karhu nukkuu, karhu nukkuu...eipäs nukukkaan!
(laulussa / leikissä karhu nukkuu piirin keskellä ja hänen ympärillään juostaan / luistellaan.
Kunnes karhu herää ja ryhtyy ottamaan kiinni ympärillä olijoita.

TUIKI TUIKI TÄHTÖNEN

Tuiki tuiki tähtönen, iltaisin sua katselen.
Korjealla liostat nyt, katsot alas maailmaan.
Tuiki tuiki tähtönen, iltaisin sua katselen.

TULA TUULAN

Tula tuulan tuli tuli tei, emme erkane konsana , ei.
Mesimarjani pulmuni , pääskyni mun, paras aarteeni oot sinä mun, minä sun.
Mitä toivoisin minä muuta.

Tula tuulan tuli tuli tei, oma onni se yhtehen vei.
Ja tulkohot hallat ja harmit ja muut, ilo huoleton meillä on,
naurussa suut
ja kirkkaana päivä ja ilta.

MUL ON HYVÄ HEVONEN

Mul on hyvä hevonen, sillä on kun siivet, sillä on kun siivet,
sillä on kun siivet.
Mul on hyvä hevonen, sillä on kun siivet, sillä on kun siivet.
Moni tyttö tämän pojan rattahille kiipes.....
Hopiasta silat on ja katajainen luokka....
Istu, flikka, rattahille, siin et istu suotta....
Virsta on kun ajatus ja peninkulma pieni....
Tämän pojan rattahille moni tyttö mieli....



LOMALAULU

Talven pitkän ahkerasti luimme,
nyt me niemen kainalossa uimme.
Sitten kirjat loukkoon,
itse varsain , vasikoitten, lampaitten
joukkoon!
Koska kevät on,
elo huoleton,
päiväkulta paistaa,
kesämarjat maistaa.

Talven pitkän ahkerasti luimme,
nyt me yhtä uutterasti uimme.
Pyytelemme kalaa,
mellastamme, myyrästämmä, niin kuin

myyrät salaa.
Koska kevät on,
huomen huoleton,
tulla kesä taitaa,
vaikka ilman paitaa.

LORUJA:

APINA KAPINA

Apina kapina kiipes puuhun
putosi sieltä poliisin suuhun
poliisi luuli makkaraksi
haukkasi siitä palan pois

ENTTEN TENTTEN

Entten tentten, teelika mentten
hissun kissun, vaapula vissun
eelin geelin glot, viipula vaapula vot
eskon saun, pium paum
nyt mä lähden tästä pelistä pois.

MAALARI

Maalari maalasi taloa
sinistä ja punaista
illan tullen sanoi hän
nyt mä lähden (tästä pelistä) pois.

KÄVELIN KERRAN

Kävelin kerrankaupungilla
kuulin siellä kellon lyövän (piu, pau, pallallau)
mitä kello silloin löi?
(Tälle kohdalle osunut vastaa esim. kahdeksan, sitten laskemista jatketaan)
yks ´ kaks ´ kolme, neljä, viis, kuus, seitsemän, kahdeksan.

OLLE DOLLE

Olle dolle dof
Kinkelaade kof
koffelaade kinkelaade
Olle dolle dof

OLI KERRAN ITIKKA

Oli kerran itikka
joll oli rättisitikka
ja sen rättisitikan takapenkillä

kävi itikka iltalenkillä.

YKS´ KAKS´

Yks´ kaks´ kolme, neljä
Liisa pesi Kaisan seljän,
viis´ kuus´ seitsemän, kahdeksan,
nyt mä tyhjennän koko saunan,
p, o, i, s, tuosta portista pois!

TII, TII TIKANPOIKA

Tii, tii tikanpoika
teki tielle nauriin,
tuli tuhma talonpoika, söi sen tikan nauriin.
Tikka se itkeä tillitteli,
vaan talonpoika nauroi.

VÄREJÄ

Mikä oikein on punainen?
Puolainmarja on punainen,
punaisempi Maijun poski.

Mikä sitten on sininen?
Taivas pilvetön sininen,
sinisemmät Maijun silmät.

Mikä on valkoisen väristä?
Lumi on valkoisen väristä,
Maijun kaulus valkoisempi.

Mitkä kullankeltaisia?
Koivunlehdet syksypuolla,
muurain syksyisellä suolla.

Minkä tiedät vihreäksi?
Ruohon tiedän vihreäksi,
metsän monin lehtinensä.

JÄNIS

Mun pupu jänöni pienoinen,
kuink´ olet hieno ja pehmoinen!
Miten korvas on pitkät, taitais luulla
sun voivan virstojen päähän kuulla.
Ja kehräsilmas ne melkein on suuret

kuin lumpeen lehdet tai nauriin juuret.



Myt katselet maahan, nyt taivahalle,
nyt vasempaan, nyt oikealle,
vaan etpä näe kuin Mirri häijy
sun poloinen henkeäs hiipien väijyy.
Ma pelkään, pupu, sä saanut lienet

kyll´ isot silmät, mutt´ aivot pienet!

TULE MEILLE

Tule meille Tuomas kulta,
tuopa joulu tullessasi!
Tule kekri, jouvu joulukuu sekä pääse pääsiäinen.
Kyll´ on kystä aitassamme, paljon pantuna eloa:
sirkan reisi, paarman jalka,
peipposen peräpakara,
sisiliskon silmäpuoli,
sammakon sakarivarvas.

MÄENLASKUSSA

Pois nyt tieltä joutuisaan,
Poika tää kun lentää,
Kelkka kiittää nopeaan,
Kaadu se ei sentään!
Hei, hei! Ei, ei,
kaadu se ei sentään!

Ilo eellä hypellen
Mietti moisen keinon:
Tarttui kelkan kaplaaseen,
Kaasi maahan Einon,
Hau, hau! Vau, vau!
Kaasi maahan Einon.

ISOISÄN NEUVOJA

Vaikka ootkin lapsonen,
totta puhu vaan!
Työssäsi ja leikiten
totta puhu vaan!
Kun on nuorena herttaisin,
totta puhu silloinkin!
Aina vanhuuspäivihin
totta puhu vaan!

Määrän päähän totuus vie,
totta puhu vaan!
Onneton on valheen tie,
totta puhu vaan!
Valheeseen ken poikkeaa,
murhetta hän monta saa.
Muista aina Jumalaa!
Totta puhu vaan!

Jos teit väärin, tunnusta!
totta puhu vaan!
Ei sua totuus pahenna,
totta puhu vaan.
Valheko sua suojaisi?

-Tuskain yöhön suistaapi.
-siksi, rakas lapseni,
-totta puhu vaan!

LEIKKILUKU

Yksin kaksin, miksin maksin,
toukut, loukut, onnen koukut,
nippu, nappu, tippu, tasppu,
tytön tyysä tepsukenkä
meni metsään eksymähän.
Sitten juoksi juuri tähän.

VASIKKA

Vasikkani vallaton
ensi kerran päässyt on
talvimajastansa.
Katsos kuin se iloitsee,
katsos kuin se hyppelee
häntä suoranansa!
Ruohoa nyt haistaa,
vaan ei malta maistaa;
lähtee hyppyyn jällehen
iloisesti myykkien.

ILTARUKOUS

Levolle lasken Luojani,
armias, ole suojani!
Jos sijaltain en nousisi,
taivaaseen ota tykösi!

☞

Kun ruusu kuihtuu, hoida liljaa, kun äiti suuttuu, ole hiljaa.

☞

Auto ajoi kilparataa,
mittari näytti kahta sataa.
Yksi pyörä putosi pois.
Puh, pah, tästä pelistä pois!

☞

Pappi, lukkari, talonpoika, kuppari,
rikas, rakas, köyhä, varas.

☞

Sotken savvee, kätken kivvee...

🌀

Elli keitti vellii,
antoi Matin maistaa.
Matti kaatoi lattialle,
Maija pyyhki pois.
Puh, pah, tästä pelistä pois!

🌀

Piirileikki "Hans vili vili, hanslailai..."

🌀

Yks, kaks, kolme,
istu isän polveen.
Äiti sanoi, älä istu,
isä sanoi, istu vaan,
ja näin sitä istutaan.

🌀

Hippaheikin laiva läksi...

🌀

Omena, pomena,
pom, pam, poo,
pila pala pois.

🌀

Tiku ja Taku jäällä,
nahkahameet päällä.
Nahkahame repesi,
Tiku ja Taku häpesi.

🌀



ESIMERKKI PERINNELEIKKIIN LIITTYVÄSTÄ TAPAHTUMASTA

Euran kunnan kulttuuri- ja nuorisotoimi sekä lukuisa joukko euralaisia lastenkulttuuriyhdistyksiä, mukaan lukien jäsenyhdistyksemme Kauttuan Koulun Katras, on järjestänyt tänä vuonna jo seitsemättä kertaa Wanhan ajan perinneleikkipäivän Tallinmäellä, jossa leikitään ja pelaillaan vanhoja perinneleikkejä. Kaikki leikinohjaajat pukeutuvat vanhanaikaisiin vaatteisiin. Lapset saavat passin, johon kerätään merkintöjä

leikkipisteistä. Päivän päätteeksi passi osallistuu arvontaan, missä palkintona on jokin vanhanaikainen lelu (esim. puuhevonen, puutappilelu tms.). Tilaisuuteen osallistuu n. 400 lasta sekä sama määrä aikuisia. Tunnelma Tallinmäellä on mahtava; luonnonkaunis ympäristö vanhoine rakennuksineen, aurinko paistaa, haitarimusiikki soi, lapset ovat innoissaan ja iäkkäämmät ihmiset muistelevat omaa lapsuuttaan ja kertoilevat mitenkä he ovat aikoinaan leikkineet. Tämän vuoden ohjelmistoon kuului: puujaloilla kävely, pukkitappelu, ruutuhyppely, salkopallo, pussijuoksu, saippuakuplien puhaltaminen ruokopillillä, paperitaittelua, hiilipiirustusta, kyykkä, laululeikkejä, tikkupullan paistaminen ja ponijelu.

Aikaisempina vuosina tapahtumaan on lisäksi kuulunut mm. polttopallo, kuminauhahyppely, hyppynaru, seinäpallo, harakan hyppääminen, kilinuija, nappihyrrä, pajupillin valmistu sekä kaarnalaivojen, käpylehmien, paperihattujen ja voikukkaseppeleiden tekeminen.

Musiikista huolehtii Kyläyhdistyksen haitarinsoittajat. Tilaisuuteen on vapaa pääsy. Kahvila kyöpeli on avoinna sekä lisäksi on myynnissä vohveleita, makkaraa ja mehtarjoilua.

Ja heillä kaikilla oli niin mukavaa oi jospa oisin saanut olla mukana!



Lisää ideoita löytyy esim. www-sivuilta:

www.perheliikunta.net

www.suomenlatu.fi

www.nuorisuomi.fi

[Merjan sivut](#)

sekä leikkikirjoista.