

# Leikkien Liikkumaan kauden avaus 31.1.2018, Perinneleikit



Hei "oikeaan leikkityöpajaan" osallistuneet sekä tietenkin kaikki muut varhaiskasvattajat. Lupasin jotain kirjallista materiaalia, ja tässä sitä nyt on. Kuten huomaatte, kuvataide ja tietokone eivät ole vahvinta osaamisaluetta, mutta toivottavasti kuvat auttavat muistamaan ja hahmottamaan.

P.S. Pipoja voi ostaa laittamalla viestiä osoitteeseen [myynti@perinneleikit.fi](mailto:myynti@perinneleikit.fi). Kirjoita viestiin mitä ostetaan, sekä toimitusosoite. Lasku toimitetaan tuotteiden kanssa.

- 1kpl: 15e (toimituskuluineen)
- 2kpl: 20e (toimituskuluineen)



## LEIKIT

### Lastenhoitaja

Leikkijät ovat lapsia, ja leikinjohtaja heidän lastenhoitajansa. Leikkijät asettuvat viivalle riviin. Leikinohjaaja asettuu heitä vastapäätä huutoetäisyyden päähän. Pienempien lasten "huone", eli lähtöviiva, kannattaa laittaa lähemmäksi lastenhoitajaa kuin isompien lasten.

Lastenhoitaja kysyy: "Missä minun lapseni/kaverini ovat?"

Lapset vastaavat: "Täällä"

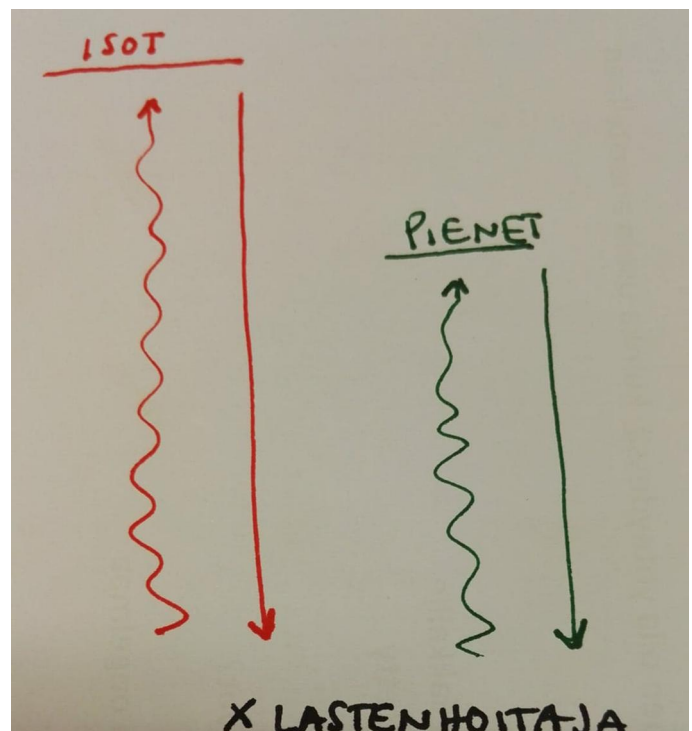
Lastenhoitaja vastaa: "No tulkaa tänne!"

Lapset kysyvät: "Mutta miten"

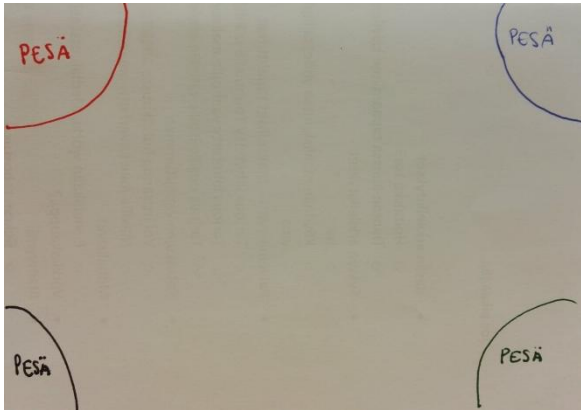
Lastenhoitaja vastaa: "... " (juosten, hyppien, taputtaen, hiipien, lentäen, takaperin...)

Lapset asettuvat riviin lastenhoitajan eteen ottaen toisistaan kädestä kiinni.

Lastenhoitaja kääntää selkensä hetkeksi (koska puhelin soi/siivoaa/tiskaa/sitoo kengännauhat/menee vessaan/...), jolloin lapset lähtevät juoksemaan ja karkaavat takaisin lähtöviivalle. Sama toistetaan, varioiden sitä "miten" lapset liikkuvat. Heti kun leikki on ymmärretty saavat leikkijät myös vuorollaan olla lastenhoitajia.



## Pesän ryöstö

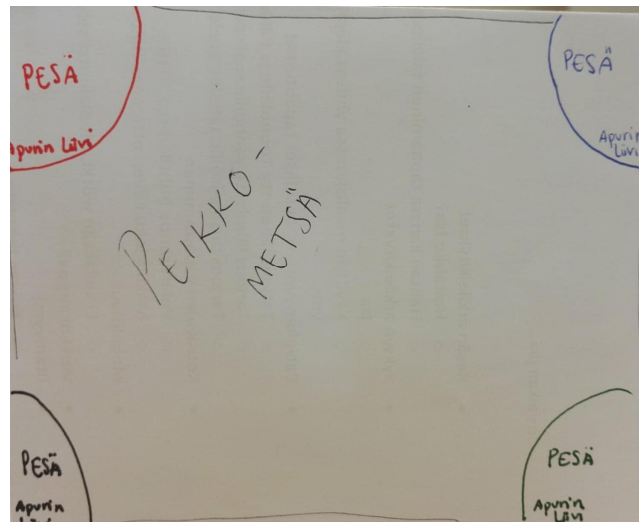


Jokainen leikkijä ottaa käteensä kaksi "aarretta" (esim. hernepussia) Leikkijät jakaantuvat pesiin tasaisesti, ja laskevat pussinsa pesään. Pesissä voi olla epätasainen määrä leikkijöitä, mutta aarteita on oltava kaikissa pesissä saman verran. Kun leikki alkaa, lähtevät kaikki omista pesistään ryöstämään aarteita toisten pesistä. Jokaisella ryöstökerralla saa ottaa vain yhden aarteen, mutta kaikki saavat lähteä ryöstöretkelle samanaikaisesti. Tässä leikissä ei vartioida, eikä aarteita ole tarkoitus piilottaa. Leikinohjaajan puhaltaessa leikin "seis" tulee kaikkien pysähtyä ja sen jälkeen palata

suorinta tietä omaan pesään huolimatta siitä onko leikkijän kädessä aarretta vai ei. Leikissä ei tarvitse erikseen julistaa voittajaa, aarteet voidaan toki laskea ja sen jälkeen palauttaa keskelle, jonka jälkeen kaikki saavat jälleen valita kaksi uutta aarretta ja viedä ne omaan pesäänsä.

## Peikkoleikki

Kolme/neljä leikkijää valitaan peikoiksi (annetaan liivit), jotka käsketään omiin pesiinsä nukkumaan. Loput leikkijöistä ovat otuksia (ihmisiä, keijuja, eläimiä, dinosauruksia, pokemoneja... lapsi saa itse päättää). Leikkialue on peikkometsä, jossa otukset leikkivät hiirenhiljaa. Leikinohjaaja herättää peikot äänimerkillä "Peikkometsässä herätys", jolloin peikot lähtevät metsästämään otuksia. Otus jää kiinni peikon kosketuksesta, jolloin peikko vie otuksen omaan pesäänsä. Pesään jouduttuaan otus ei enää palaa peikkometsään juoksentelemaan. Kun kaikki otukset on saatu kiinni peikot palaavat omiin pesiinsä. Pesässään jokainen peikko laskee, monta otusta hän on saanut kiinni. Tämän jälkeen jälkeen peikko kertoo ensin otuksille, ja tulee sitten leikinohjaajan luokse kertomaan mitä ruokaa hän ajattelee otuksista tehdä. Leikki loppuu, kun kaikki peikot ovat kertoneet ruoanlaittosuunnitelmansa ohjaajalle.



Vinkki: mikäli leikkijöitä on paljon, kannattaa jokaisen peikon ensimmäisestä otussaaliista tehdä "peikon apuri", joka myös saa ottaa otuksia kiinni. Apureille kannattaa myös antaa liivit, jotta muut otukset tietävät varoa heitä.

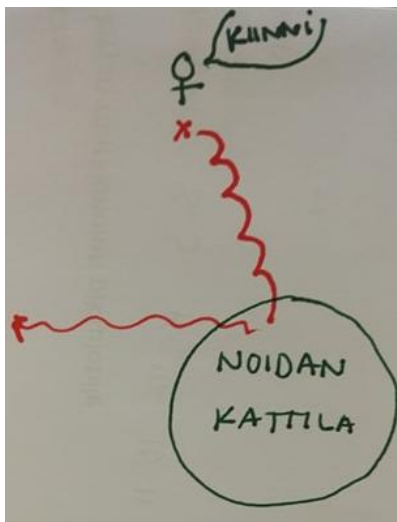
## Käsipäivää

Kaikki leikkijät tervehtivät toisiaan ja sanovat nimensä. Ensimmäisellä kierroksella tervehditään kätelemällä ja silmiin katsomalla. Seuraavalla kierroksella otetaan kiinni nilkasta, polvesta, olkapäästä, korvasta jne.

## Jäätyneet hernepussit

Seistään piirissä. Kaikki leikkijät saavat asettaa päähänsä hernepussin, jonka jälkeen omaan pussiin ei enää saa koskea. Leikkijät saavat vapaasti liikkua leikkialueella, mutta mikäli pussi tippuu on leikkijän jähmetyttävä paikalleen ja pyytää apua "hei voisiko joku tulla auttamaan?". Jäätynyttä kaveria voi auttaa nostamalla pudonnut hernepussi takaisin tämän pään päälle. Auttajan on kuitenkin onnistuttava tehtävässään ilman että oma pussi tipahtaa. Leikkijöitä kannattaa kannustaa tempujen tekemiseen, sillä leikistä katoaa mielenkiinto ellei kenenkään pussi tipahda päästä.

## Noidan kattila



Keskelle rajattua leikkialuetta piirretään noidan kattila (ympyrä). Yksi leikkijöistä valitaan noidaksi, joka yrittää ottaa kiinni kilttejä lapsia. Noidan kosketuksesta leikkijä muuttuu sammakoksi, joka lähtee pomppimaan kohti noidan kattilaa.

Variaatioesimerkkejä:

1. Leikki loppuu, kun kaikki on saatu kiinni.
2. Noidan kattilassa sammakko muuttuu takaisin kiltiksi lapseksi ja saa juosta karkuun
3. Noita saa halutessaan itse päättää mikä taika hänen sormissaan on. Noidan kosketuksesta voi myös muuttua esimerkiksi karhuksi, linnuksi, tai norsuksi.