



Örkki

Yksi pelaajista on örkki. Muut seisovat oman turvapaikan, esimerkiksi puun vieressä.

Kun örkki huutaa ”Kuka pelkää örkkiä”, pelaajat vaihtavat turvapaikkoja keskenään. Örkki yrittää saada pelaajan kiinni tai ehtiä tyhjäksi jääneeseen turvaan ennen toista pelaajaa.

Kun örkki saa jonkun kiinni tai ehtii tyhjään turvaan, tulee kiinni napatusta tai ilman turvaa jääneestä uusi örkki.

TUUNAA VINKKI!

- kesken juoksun ei saa napata kiinni
- kiinnijääneestä tulee örkin apuri
- örkin päällä on peliliivi





Sardiini

Valitkaa pelaaja, joka menee piiloon. Muut laskevat yhdessä 1–30 silmät suljettuina.

Kaikki ryhtyvät etsimään piiloutunutta. Ne, jotka löytävät piilopaikan, jäävät sinne. Piiloa ei saa paljastaa!

Peli jatkuu, kunnes kaikki ovat löytäneet piilopaikan ja piiloutuneet sinne. Ensimmäisenä piilon löytänyt saa piiloutua seuraavalla kierroksella.

TUUNAA VINKKI!

- erikokoisia piiloja
- lasketaan numerot englanniksi, ruotsiksi tai vaikka saksaksi
- kaksi pelaajaa menee yhdessä piiloon





Paikkahippa

Sopikaa pelialueelta Paikkahipan paikka, esimerkiksi rajattu nurkka.

Pelatkaa tavallista hippaa. Kun jää kiinni, joutuu paikkaan. Paikassa pitää hyppiä yhdellä jalalla niin kauan, kunnes tilalle saapuu seuraava kiinnijäänyt. Sitten pääsee takaisin peliin mukaan!

TUUNAA VINKKI!

- erilaiset tehtävät, esimerkiksi paikallaan juoksu
- paikassa pitää ”vaihtaa vuoroja” eli tehdä hetki samaa liikettä yhdessä





Ikuisuuspallo

Päätäkää pelialueen rajat. Peliin tarvitaan pehmeä pallo, jota heittämällä yritetään polttaa pelaajia. Kaikki saavat osallistua polttamiseen, mutta kaikki voivat myös palaa! Karkuun saa juosta vauhdilla, mutta pallo kädessä ei saa liikkua.

Kun pelaaja saa osuman, hän joutuu pelialueen ulkopuolelle.
Kun tämän pelaajan polttanut palaa itse, poltettu pääsee takaisin mukaan.

TUUNAA VINKKI!

- Jos pelaaja saa ilmasta kopin, heittäjä palaa. Palanut pääsee takaisin, kun kopin saanut kärehtää itse.
- sanotaan ääneen kuka poltti ja kenet, esimerkiksi ”Eetu poltti Vilman”
- useita palloja





Mustikat ja mansikat

Kaksi joukkuetta, mustikat ja mansikat, ovat pelialueen keskellä kyykyssä omissa riveissään selät vastakkain.

Pelinjohtaja huutaa ”mustikat” tai ”mansikat”, jolloin huudettu joukkue pyrkii karkuun pelialueen omaa päätyä kohti. Toinen joukkue kääntyy ja yrittää ottaa karkulaiset kiinni.

Kiinnijääneet vaihtavat joukkuetta, esimerkiksi mustikka joutuu mansikoiden riviin. Pelastuneet taas palaavat omaan riviinsä.

TUUNAA VINKKI!

- pelinjohtaja voi hämätä huutamalla esimerkiksi ”banaani”
- eri liikkumistavat
- joukkue, joka kerää kaikki pelaajat itselleen, saa valita joukkueelleen uuden nimen





Tunnelipesis

Kaksi joukkuetta seisoo jonossa vastakkain. Toisen jonon ensimmäinen on syöttäjä ja toisen lyöjä.

Syöttäjä heittää käsineistä tehdyn pallon ilmaan ja lyöjä lyö sen kädellä mahdollisimman kauas. Lyöjä ryhtyy kiertämään omaa jonoaan ympäri. Jokaisesta kokonaisesta kierroksesta saa pisteen.

Syöttäjä puolestaan hakee pallon ja tuo sen oman joukkueen viimeiselle. Pallo vieritetään jaloista tehdystä tunnelista koko jonon läpi. Kun jonon ensimmäinen nostaa pallon ylös, pisteiden kerääminen loppuu.

Kaikki pelaajat saavat sekä syöttää että lyödä. Laskekaa lopuksi pisteet!

TUUNAA VINKKI!

- pisteet lasketaan tukkimiehen kirjanpidolla maahan
- palloa lyödään mailalla tai tyhjällä muovipullolla





Kenguru

Valitkaa parit ja tehkää sisäpiiri ja ulkopiiri. Toinen parista seisoo sisä- ja toinen ulkopiirissä. Yksi pari jää huutovuoroon.

Piirit juoksevat eri suuntiin. Kun huutovuorossa oleva pari huutaa ”Kenguru”, parit etsivät toisensa mahdollisimman nopeasti ja tekevät kengurutehtävän:
– Kädet renkaana vatsan korkeudella. Toinen hyppii tasajalkaa renkaan sisällä.

Huutaja voi valita muitakin tehtäviä.

- Apina puussa: hypätään reppuselkään
- Kaivon pumppaus: pumpataan parin jalkaa tai kättä ylös ja alas
- Donitsi: pyöritään käsikynkkää kaksi kierrosta myötä- ja vastapäivään

TUUNAA VINKKI!

- nopeuskisana niin, että hitain pari menee huutajaksi
- keksikää itse lisää tehtäviä!





Velmutikku

Seisokaa vastakkain muutaman harppauksen päässä toisistanne. Toinen heittää tikun parin jalkapöytään. Tikku kimpoaa itseksen maahan.

Parin tehtävänä on laittaa osuman saanut jalka tikun viereen juuri niin päin kuin tikku lojuu. Toinen jalka pysyy visusti paikallaan.

Peli jatkuu vuorotellen heitellen. Heitto tapahtuu siitä asennosta, johon on edellisellä kierroksella jäänyt. Yrittäkää pysyä pystyssä!

TUUNAA VINKKI!

- jos horjahtaa pois asennosta, joutuu maksamaan velmusakon eli tekemään parin määräämän tehtävän
- jos tikku heitetään käteen, pitää tikun viereen laittaa käsi





Evoluutio

Evoluutiassa on neljä tasoa eli liikkumistapaa:

- Ameba: uintiliike käsillä
- Torakka: etusormet sarvina
- Gorilla: takoo rintaansa
- Ihminen: pääsee voittotasolle eli pelistä pois

Liikkukaa sikin sokin kuin amebat. Kun kohtaa toisen pelaajan, pelataan kahdestaan Kivi-paperi-sakset -peli (kivi voittaa sakset, sakset voittaa paperin ja paperi voittaa kiven). Pelin voittanut etenee torakaksi ja hävinnyt pelaaja pysyy amebana.

Evoluution jatkuessa yritetään voittaa Kivi-paperi-sakset -peli niin monta kertaa, että edetään ameban, torakan ja gorillan kautta ihmiseksi asti.

TUUNAA VINKKI!

- liikutaan juosten
- ihmiset aloittavat vieressä uuden Evoluutio-pelin





Pihahässäkkä

Nyt otetaan piha haltuun! Pihahässäkkää voi pelata monella eri tavalla:

1. Käy koskemassa jokaista koulunpihan telinettä ja liikkumispaikkaa. Kosketa sitten kaverin määräämiä asioita: esimerkiksi jotakin punaista, karheaa, pyöreää, kylmää ja vinottain olevaa.
2. Kävele tai juokse pihaa ympäri äärilaitoja myöten. Montako kierrosta ennätät välitunnin aikana?
3. Keksi oma taito- tai voimarata ja kokeile sitä. Esimerkiksi leuanveto, kiipeilyteline täysillä ylös ja alas, käsilläseisonta seinää vasten ja keinuminen istuen pallo nilkkojen välissä.

TUUNAA VINKKI!

- musiikki soi taustalla
- liikutaan pareittain
- suunnitellaan lyhyempi ja pidempi reitti
- pihasuunnistus itse tehtyjen karttojen avulla

