

ETSIMISLEIKKI

Käydään leikkialueen rajat läpi. Ohjaaja pyytää leikkijöitä etsimään aina yhden kerrallaan jotakin pyöreää, kulmikasta, pehmeää, kovaa, kuivaa, märkää, lyhyttä, pitkää, kaunista ja rumaa. Leikkijät voivat keksiä lisää etsittäviä asioita.

PUUHIPPA

Jokainen leikkijä valitsee itselleen puun, jossa asuu. Yksi leikkijöistä on ilman puuta.

Kun hän huutaa: "Talo palaa, pakko vaihtaa", täytyy kaikkien leikkijöiden vaihtaa puuta. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää samalla saada itselleen puun. Se, joka jää ilman puuta, jää uudeksi huutajaksi.

KANAHIPPA

Leikitään tavallisen hipan tapaan, mutta hipaksi joutumiselta pelastuu menemällä kyykkyyyn kuten kana vaaran läheystyessä.

KIINALAINEN HIPPA

Leikitään kuten tavallista hippaa. Leikkijän, joka jää hipaksi, on pidettävä kättään siinä mihin hippa häntä kosketti kunnes saa jonkun toisen kiinni. Hippa tietenkin yrittää koskettaa mahdollisimman hankalaan paikkaan kuten nilkkaan.

HALAUSHIPPA

Tässä hippaleikissä turvana on halaus. Yksi leikkijöistä on hippa, joka määrää halausryhmän koon. Ryhmän koko voi muuttua leikin aikana. Ollakseen turvassa leikkijöiden pitää muodostaa hipan määräämän kokoinen halausryhmä. Turvassa saa olla vain hetken ja sitten on jatkettava juoksemista. Siitä leikkijästä, jota hippa koskettaa, tulee uusi hippa.

OHJEET

KIVELTÄ KIVELLE HYPPELY

Luodaan mielikuva, että maan pinta on polttavan kuuma. Liikkua voi vain astumalla kiveltä kivelle, myös kannot ja juuret hyväksytään. Jos osuu maahan, saa miinuspuheen/aasi -leikin mukaan kirjaimen tms.

KÄPYKOPPI

Etsitään jokaiselle käpy ja asetetaan sopivin välimatkoin toisiin leikkijöihin nähden. Heitetään käpy kahdella kädellä ilmaan ja yritetään ottaa koppi. Ensin jokainen voi tehdä itse ja sitten voidaan laittaa kävyt kiertämään ringissä. Voidaan myös keksiä eri temppuja, mitä pitää ehtiä tekemään kävyn ollessa ilmassa.

LAIVA ON LASTATTU

Yksi matkustajista valitsee, mitä laivaan lastataan, esim. a-kirjaimella alkavia sanoja, eläimiä tai ruokia: "Laiva on lastattu aaseilla", minkä jälkeen vuoro siirtyy vieruskaverille. Saman sanan saa sanoa vain kerran. Se joka ei keksi oikeaa sanaa, putoaa pois pelistä.

KOSKETA KELTAISTA

Leikinvetäjä antaa ohjeen, esim. "Koske keltaista!" Leikkijät etsivät kyseisen värisen kohdan omista vaatteistaan tai muista varusteistaan ja koskettavat sillä toisen leikkijän keltaista kohtaa. Jos jollakin leikkijällä ei ole keltaista, hän voi koskettaa toisen keltaista kädellään. Jos vain yhdellä leikkijöistä on keltaista koskettavat kaikki muut sitä kädellään. Sen jälkeen vetäjä antaa uuden ohjeen. Voidaan etsiä myös luonnosta eri värisiä asioita, joita pitää koskettaa.

LUONTOKUNTOSALI JA LUONTOPARKOUR

Luonto tarjoaa monipuolisen kuntosalin niin aikuiselle kuin lapsellekin. Toteutetaan erilaisia kuntoilutehtäviä luonnossa: punnerretaan kiveä vasten, kyykätään kannon päällä, roikutaan puun oksalla, hypätään juuren yli ym. millaisia liikuntatehtäviä voisi olla teidän luontokuntosalillanne? Lapset ja aikuiset keksivät yhdessä tai vuorotellen. Luontoparkour on vauhdikkaampi vaihtoehto, joka sisältää hyppyjä ja temppuja ym. esim. seuraa johtajaa -periaatteella.

AARTEEN ETSIMINEN

Aartenetsintää voi harrastaa sisällä tai ulkona, arkena tai osana lastenjuhlia, isommalla porukalla tai vaikka vain yhden lapsen kanssa. Lapsi voi olla aarteen etsijä tai etsinnän kehittelijä. Touhun voi toteuttaa monella tavalla. Hyödyntää voi esim. karttaa, vihjelappuja, valokuvia, arvoituksia, laskutehtäviä, yksittäisiä kirjaimia, joista muodostuu jokin sana jne... Yksittäisiä aarteita voi olla useampia (esim. pastilleja, helmiä, rinkeleitä...) tai vihjelaput / vihjekuvat johdattavat yhden isomman aarteen luo (vaikkapa pihapeli ja lupaus pelata sitä, herkkukätkö, ihanat pienet esineet kaikille osallistujille...) Hyvä ohjenuora on sijoittaa maastoon vinkkejä yhtä monta kuin lapsella on ikää. Kun aikuinen on etsijä, riittää ehkä vähän vähempikin.

MOUKARIN HEITTO

Otetaan vanha varrellinen sukka ja laitetaan esim. tennispallo sukan kärkeen. Moukaria voidaan sitten heitellä eri tyyleillä, heittää pituutta tai tarkkuutta.

OMAN KUVAN TEKEMINEN

Jokainen rakentaa luonnonmateriaaleista oman kuvansa. Lopuksi ihailaan yhdessä jokaisen kuvaa. Voidaan myös tunnistaa, mitä materiaaleja kuvan tekemisessä on käytetty.

KIVITORNI

Kerätään erikokoisia kiviä ja pinotaan niistä mahdollisimman korkeita torneja. Kuinka monesta kivetä torni koostuu? Voidaan leikkiä myös kilpailuna.

KURKOTA KATAJAAN

Nimetään alueen puut, kuten kuusi, koivu, mänty, kataj ym. Juostaan puiden luo ohjaajan käskyjen mukaisesti ja tehdään jokin tehtävä puun luona. Tehtävät voivat olla esim. kurkota katajaan, hyppää kuuseen, koputa koivua, kierrä mänty jne. Leikkijät voivat itse keksiä tehtäviä eri puiden luona.

SANANSELITYSLEIKKI

Jokainen vuorollaan valitsee ympäristöstä jonkin asian tai esineen, jota kuvailee toisille. Muut yrittävät arvata, mistä on kysymys. Leikissä voi kilpailla tai leikkiä muuten vaan.

YHDESSÄ RUKOILEMINEN

Mietitään yhdessä asioita ja aiheita, joiden puolesta yhdessä rukoillaan. Voidaan myös kirjoittaa tai piirtää asioita lapuille ja sekoittaa nepöydälle. Sitten jokainen nostaa vuoreon perään rukousaiheen ja sen puolesta sitten rukoillaan.

METSÄRUMPUJEN SOITTAMINEN

Etsitään metsästä tai pihasta kiviä/kantoja/runkoja rummuiksi. Etsitään oksista myös sopivat rumpupalikat. Kokeillaan erilaisia perheen omia rytmejä. Osa voi myös tanssia ja keksiä omat liikkeet, kun toiset rummuttaa

SAIPPUAKUPLAT

1 litra lämmintä vettä
1 rkl sokeria
3 dl astianpesuainetta
(3 rkl glyseriiniä)
Seisota pari tuntia tai yön yli.

LUONTOBONGAUS

Valmistetaan ruudukko, jossa on erilaisia luonnon juttuja ja sitten lähdetään etsimään. Voidaan nimetä siihen myös esim. eri hyönteisiä.



TUO MINULLE

Leikin johtaja sanoo, mitä hänelle pitää tuoda. Esim. neulanen, oksa, kivi, kukka, ruoho, käpy, lehti, itikka jne. Voidaan leikkiä myös kilpailuna.