



KIEPPI

**– Pelejä ja leikkejä
palokuntanuorisotoimintaan**



Palokunta



Suomen Pelastusalan
Keskusjärjestö

SPEK

Vihkon sisällysluettelo

Tutustumis- ja ryhmäytymisleikit.....	3
Sammutus- ja kalustoteemaiset leikit	9
Solmuleikit.....	13
Muotojen harjoittelua tukevat leikit.....	15
Hätätilanne- ja ensiapuaiheiset leikit	18
Paloturvallisuusleikit.....	21
Liikenneleikit.....	26
Jokaisenoikeudet-leikit	26
Radioliikenneleikit.....	28
Muut liikuntaleikit	29

Tutustumis- ja ryhmäytymisleikit

Esittelyleikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Seisotaan ympyrässä niin, että kaikki näkevät toisensa. Sanotaan vuorotellen oma nimi ja mistä pidän (esim. "Olen Laura ja tykkään koirista"). Kaikki, jotka tykkäävät koirista kääntyvät ympäri/tekevät yhdessä sovitun jumppaliikkeen/tekevät itsensä esitelleen henkilön määräämän liikkeen. Jatketaan, kunnes kaikkien nimet on sanottu.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Ystävyyden verkko

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Lankakerä

Ollaan piirissä. Leikinjohtaja sanoo jonkun leikkijän nimen ja heittää lankakerän tälle, pitäen itse kiinni langan päästä. Kerän saanut sanoo taas jonkun muun nimen ja heittää kerän muistaen pitää langasta kiinni omasta kohdastaan. Näin jatketaan. Lopulta langasta muodostuu iso ystävyyden verkko. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa.

Tutustu minuun

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Jokin pieni esine kuten avain, kivi, pyyhekumi tai vastaava

Tämä leikki sopii sekä nimien oppimiseen että tutustumiseen. Leikkijät istuvat ympyrässä. Kouluttaja antaa pienen esineen (avain, kivi, pyyhekumi jne.), joka kiertää ihmiseltä toiselle, kunnes hän sanoo "STOP".

Se, jonka kädessä esine on, kertoo nimensä ja jotain itsestään, esim. mieliharrastuksensa. Voidaan sopia aihe, josta esineen saanut kertoo, tai annetaan leikkijöiden kertoa siitä mistä itse haluavat. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuoron.

Nimihippa

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Valitaan hippa, joka yrittää saada muita kiinni. Leikkijä on turvassa, kun hän menee kyykkyyyn ja sanoo kahden palokuntakaverinsa nimet, hipan nimeä ei saa sanoa. Hippa vaihtuu, kun joku leikkijöistä jää kiinni.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Nimien oppimispeli

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Huopa, lakana tai muu vastaava iso kangas

Ryhmä jaetaan kahteen osaan, jotka menevät istumaan tiiviinä ryhmänä eri puolelle ylös suoristettua huopaa/peittoa/lakanaa. Ryhmät ovat siis piilossa toisiltaan huovan molemmin puolin.

Ryhmä valitsee aina yhden edustajan kerrallaan, joka menee ryhmänsä eteen huovan läheisyyteen. Huopa tiputetaan lattialle ja kummankin osapuolen edustaja yrittää muistaa toisen nimen. Edustaja, joka sanoo toisen nimen nopeimmin, voittaa kyseisen henkilön omalle puolelleen.

Peli jatkuu, kunnes toisella puolella ei ole enää ketään tai kunnes pelinvetäjä lopettaa pelin. Koska kahden ihmisen on pidettävä huopaa ylhäällä ja tiputettava se, leikin vetäjä voi pyytää osallistuvasta porukasta yhden ihmisen vuorollaan avuksi tähän.

Paloaseman ryöstö

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Iso määrä "aarteita": esim. kiviä, käpyjä, hernepusseja tai mitä tahansa esineitä, mitkä eivät mene rikki leikissä

Otetaan isohko pelialue, johon merkitään keskelle suurehko ympyrä. Ympyrä toimii paloasemana. Yksi, aluksi esim. kouluttaja, on palopäällikkö, joka ei saa lähteä asemalta pois. Palopäälliköllä on asemalla suuri määrä omaisuutta, "aarteita" (käpyjä, hernepusseja, keppejä tms.).

Jaetaan ryhmä esim. neljään joukkueeseen. Jokaiselle joukkueelle tehdään oma ”kotipesä” juoksumatkan päähän yhtä kauas ympyrästä eli ”paloasemasta” katsottuna. Merkataan omat ”kotipesät” piirtämällä maahan, merkkamalla hulavanteella, teippaamalla tai muulla tavoin.

Joukkue asettuu kotipesään, ja yksi kerrallaan saa lähteä ryöstöretkelle nappaamaan aarteita paloasemalta. Jos palopäällikkö onnistuu koskettamaan ryöstäjää, joutuu tämä lähtemään tyhjin käsin eli jos on saanut jo aarteen, joutuu pudottamaan sen ja palopäällikkö saa hakea aarteen takaisin keskiympyrään. Seuraava joukkueesta lähtee ryöstöretkelle ja retkiä jatketaan niin kauan, että kaikki aarteet on ryöstetty. Lasketaan aarteet. Voittajajoukkue on se, jolla on eniten aarteita.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Tutustumisbingo

Leikkitala: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Tulostettu bingolappu ja kynä jokaiselle osallistujalle

Jokaisella on oma [bingolappu](#) ja kynä, ja niiden kanssa kierrellään kyselemässä kuka sopisi ruudukon väittämiin. Bingoruudukossa on esimerkiksi ruutu: ”minulla on koira” ja tähän ruutuun etsitään sellainen kaveri, jolla on koira. Kirjoitetaan hänen nimensä tähän ruutuun. Yritetään saada ruudukon jokaiseen ruutuun eri nimi.

Lentävä matto

Leikkitala: Sisällä

Tarvikkeet: Sanomalehti/jumppamatto tai muu vastaava minkä päälle ryhmä mahtuu seisomaan

Jaetaan porukka muutaman hengen ryhmiin ja ohjeistetaan: Asettukaa seisomaan avatun sanomalehden/jumppamaton tai vastaavan päälle. Kaikkien jäsenten pitää olla koko ajan sanomalehden/jumppamaton päällä, lattiaan ei saa koskea. Matkustatte lentävällä matolla maailman ympäri. Nousu on sujunut hyvin, mutta yhtäkkiä matkanteko hidastuu ja

matto alkaa pomppuilla. Huomaatte, että matto onkin väärin päin! Kääntäkää matto oikein päin niin, ettei kukaan putoa kyydistä eli kaikkien olisi pysyttävä edelleen sanomalehden/jumppamaton päällä.

Yhdistävät tekijät

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Kynä ja paperi jokaiselle ryhmälle

Jaetaan porukka muutaman hengen ryhmiin ja ohjeistetaan: Kirjoittakaa paperille asioita, jotka yhdistävät jokaista teidän tiimissänne. Koittakaa keksiä mahdollisimman monta yhdistävää asiaa. Esimerkki: "Pidämme kissoista", "emme osaa tehdä voltia." ym. Luetaan yhdistävät tekijät toisille ryhmille.

Etsi kaveri

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Kuljetaan vapaasti sovitussa tilassa. Kouluttaja antaa hiljentymismerkin (taputus/kellon kilautus/mikä vain merkki) ja sanoo ohjeen: "*Etsi pari, jolla on...*". Esimerkiksi "*Etsi pari, jolla on vaatteissa samaa väriä kuin sinulla*" tai "*Etsi pari, jonka kanssa et ole vielä tänään jutellut*". Leikki jatkuu ja lapset jatkavat liikkumistaan sovitussa tilassa, kunnes kouluttaja lopettaa leikin.

Bussipysäkillä-leikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Seisotaan piirissä kasvot piirin keskelle. Seisotaan ikään kuin bussipysäkillä, katseet maahan luotuina. Kun kouluttaja laskee kolmeen, nostetaan pää ylös ja otetaan saman tien katsekontakti johonkuhun piirissä. Jos katseet kohtaavat, kävellään vastakkain, kätellään, sanotaan päivää ja vaihdetaan keskenään paikkaa. Jos katse ei kohtaa vaan henkilö on valinnut toisen henkilön katsottavaksi, ei tapahdu mitään. Uusitaan kierros. Leikitään muutama kierros.

Jonoleikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Jaetaan porukka kahteen joukkueeseen. Annetaan joukkueille tehtäväksi asettua jonoon mahdollisimman nopeasti ohjeen mukaan. Nopeampi joukkue saa pisteen.

Jonon muodostamisen ohjeena voi olla esim. ikäjärjestys nuorimmasta vanhimpaan, pituusjärjestys pisimmästä lyhimpään, syntymäpäivän mukaan, hiustenväriin mukaan, nimen aakkosjärjestyksen mukaan jne.

Ihmismuistipeli

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Valitaan yksi henkilö muistipelin pelaajaksi. Pelaaja menee toiseen tilaan, jottei hän näe ketkä ovat pareja. Arvotaan tai muuten muodostetaan satunnaiset parit leikkitilaan jääneistä. Parit miettivät yhteisen liikkeen (esim. koputus päähän, kyykkyhyppy, pään raapiminen, silmien peittäminen, pyörähdys ympäri tai mikä tahansa liike minkä molemmat pystyvät tekemään).

Tämän jälkeen käydään satunnaiseen järjestykseen piiriin istumaan ja pyydetään muistipelin pelaaja takaisin. Pelaaja asettuu keskelle piiriä ja alkaa "avata" "ihmiskortteja" taputtamalla päähän aina kahta nuorta kerrallaan muistipelin tapaan.

Nämä nuoret tekevät omat, sovitut liikkeensä. Mikäli nuorilla on sama liike he ovat pari ja voivat poistua ringistä. Mikäli heillä on eri liike eli eivät ole pari, pelaaja jatkaa kokeilemalla avata seuraavat kaksi "ihmiskorttia". peliin voidaan valita myös kaksi pelaajaa, jotka kilpailevat siitä, kumpi saa enemmän pareja.

Tee vai kahvi

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Valitaan kaksi vastakkaista seinää tai vastaavaa, minkä välillä voidaan liikkua. Tämän jälkeen kouluttaja huutaa erilaisia vaihtoehtopareja ja näyttää kumpi seinä on kumpikin. Esim. takaseinä on tee, etuseinä on kahvi.

Nuoret siirtyvät sille seinälle minkä vaihtoehto on heille mieluisampi.

Vaihtoehtoja voi olla esim. jalkapallo/jääkiekko, aamu-uninen/iltauninen, jäätelö/suklaa, salmiakki/hedelmäkarkit, kissa/koira jne. tai palokunta-aiheisia kuten ensiapu/perusselvitykset, leiri/retki, solmut/alkusammutus jne. Myös nuoret voivat keksiä itse sanapareja.

Kerro päivästäsi

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tämä harjoitus sopii esimerkiksi viikkoharjoituksen alkuun.

Jokainen kertoo vuorollaan, mikä tänään on ilahduttanut, harmittanut tai ihmetyttänyt. Näin jokainen tulee kohdatuksi ja kuulluksi.

Sammutus- ja kalustoteemaiset leikit

Sammutuspeite-sankoruisku-käsisammutin-juoksu

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Leikitään maa-meri-satama-leikin tapaan. Maahan piirretään tai merkataan kolme viivaa melko kauas toisistaan. Yhden viivan nimi on sammutuspeite, yhden sankoruisku ja yhden käsisammutin. Kouluttaja huutaa noita kolmea sanaa ja ryhmän on juostava oikealle viivalle. Jos juoksee väärälle viivalle tai jää viimeiseksi, putoaa pelistä. Ensimmäiset kierrokset voidaan leikkiä siten, että kukaan ei putoa tai peliin voi päästä takaisin, kun seuraava putoaa.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Sammutuspeite-sankoruisku-käsisammutin-reaktioleikki

Leikkitila: sisällä tai ulkona

Jos kouluttaja huutaa "sammutuspeite" jokainen tekee sammutuspeitteen käyttöä kuvaavan liikkeen (kouluttaja näyttää ensin liikkeen), jos taas huudetaan "käsisammutin" tehdään suihkuttamista kuvaava liike ja "sankoruisku" tehdään pumppaamista kuvaava liike.

Jos tekee väärän liikkeen, putoaa pelistä. Ensimmäiset kierrokset voidaan leikkiä siten, että kukaan ei putoa tai peliin voi päästä takaisin, kun seuraava putoaa.

Voidaan leikkiä myös vesimerkein, eli kouluttaja huutaa "vesi seis", "vettä", "vähemmän painetta" tai "lisää painetta" ja nuorten tulee tehdä huutoon liittyvä käsimerkki. Jos tekee väärän, putoaa pelistä tai joutuu huutajaksi. Peliin voi päästä takaisin, kun seuraava putoaa.

Sammutusviesti

Leikkitila: Ulkona

Tarvikkeet: Sammutuspeite, kattila, sankoruiskuja, keiloja tai vastaavia

Jakaannutaan joukkueisiin ja edelleen joukkueen sisällä pareihin. Jokainen pari juoksee vuorotellen määrätyn matkan ja perillä suorittavat

kuivaharjoitteluna kattilan sammutuksen sammutuspeitteellä ja juoksevat takaisin. Tämän jälkeen juostaan sankoruiskun luokse ja tehdään tarkkuussuihkutus suihkuttamalla keilat nurin. Juostaan maaliin. Voittajajoukkue on se, jonka parit ovat ensimmäisenä suorittaneet onnistuneesti tehtävät ja ovat maalissa ensimmäisinä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Lähden sammutusautolta ja otan mukaan...

Leikkitala: Sisällä tai ulkona

Ollaan ringissä ja ensimmäinen sanoo "Lähdin sammutusautolta ja otin mukaani paineilmalaitteet". Toinen jatkaa "Lähdin sammutusautolta ja otin mukaani paineilmalaitteet ja suihkuputken". Jokainen nuori lisää jotakin listaan. Jatketaan niin kauan, että kaikki ovat saaneet vuoron tai vuorossa ollut ei muista edellisiä lueteltuja asioita.

Kalustonnosto joen yli

Leikkitala: Ulkona tai esimerkiksi kalustohallissa

Tarvikkeet: Kalustonarua ja kalustoa, kuten palokirves, sorkkarauta, lapio, letkukieppi

Jaetaan nuoret 2–4 hengen ryhmiin. Tehtävä vaatii kalustonnostojen perusteiden hallinnan.

Piirretään maahan kaksi viivaa, jotka muodostavat joen. Puolet ryhmästä on joen toisella puolella ja puolet joen toisella puolella. Ryhmän tehtävänä on siirtää palonarun avulla kalustoa (esimerkiksi palokirves, sorkkarauta, lapio, letkukieppi) joen yli.

Hirsipuu kalustosanoilla

Leikkitila: Sisällä

Perinteinen hirsipuu käyttäen kalustosanoja.

Kalustomuistipeli sammutusautolla

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Sammutusauto ja kalustokaapin sisältö

Avataan sammutusauton kalustokaapin ovi ja annetaan nuoren/ryhmän katsoa kaapin sisältöä hetken. Jos ryhmä ei vielä tunne kalustoa hyvin, kouluttaja voi esitellä kaapissa olevan kaluston. Tutustumisen jälkeen suljetaan ovi ja nuori/ryhmä luettelee, mitä kaappi sisältää. Lopuksi avataan ovi uudestaan ja tarkistetaan, unohtuiko jotakin. Vaikeutta saa siten, että ovea ei avata etukäteen vaan muistellaan kaapin sisältö täysin ulkomuistista.

Kim-leikki kalustolla

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Kalustoa

Kalustoa asetetaan maahan. Yksi ryhmästä menee nurkan taakse ja muut poistavat tai peittävät yhden tavarat. Nurkan taakse mennyt palaa kaluston luokse ja yrittää muistaa mikä tavara on peitetty tai poistettu. Tarvittaessa muu ryhmä voi antaa vihjeitä. Vastaavasti voidaan leikkiä siten, että ryhmä kääntyy pois päin kalustosta ja kouluttaja tai joku nuorista poistaa esineen, ryhmä kääntyy takaisin kalustoon päin ja jokainen yrittää muistella mikä esine on kadonnut.

Kalustobingo

Leikkitala: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Jokaiselle bingoruudukko (voidaan piirtää itse tai käyttää netistä valmista [bingolappua](#)) ja kynä, lisäksi kalustoa kuten vuorojakoliitin, kieppi, rulla, letkukehikko, supistusliitin, suihkuputki, vesiasemaliitin, vesiasema-avain, palokirves, sorkkarauta, talikko, moottorisaha, letkupaikka, nestesammutin, palonaru

Jokaiselle nuorelle jaetaan kynä sekä tyhjä bingoruudukko tai pyydetään piirtämään bingoruudukko itse. Kouluttaja esittelee kalustoa yksi kerrallaan kertomalla kaluston käyttötarkoituksen, mutta mainitsematta nimeä. Nuori kirjoittaa nimen bingoruudukkoon haluamaansa kohtaan. Mikäli mukana on kokemattomampia nuoria, ensin yhdessä mietitään nimi ja sen jälkeen kirjoitetaan se bingoruudukkoon. Kun bingoruudukko on täynnä (3x3 tai 4x4 sanaa), aletaan pelata bingoa siten, että kouluttaja näyttää edellä mainitun esineen ja nuori etsii ja rastittaa sen yli omasta ruudukostaan. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä bingorivin. Voidaan pelata myös kolmesta bingorivistä jne.

Solmuleikit

Solmujen tunnistusleikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Solmuja keppeihin, rیمانpätkiin tai vastaaviin tehtyinä

Solmuja eri puolilla leikkitilaa, esimerkiksi eri puolilla paloasemaa. Etsitään ja tunnistetaan solmut. Voidaan toteuttaa myös kisailuna: juostaan esim. pareittain aina numeroidun solmun luo, juostaan takaisin leikinvetäjän luokse kertomaan mikä solmu oli ja oikein vastattuaan saa juosta seuraavalle jne. Joukkue, joka saa ensimmäisenä kaikki oikein voittaa.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Ihmissolmu

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Leikkijät asettuvat isoon piiriin. Kaikki laittavat silmänsä kiinni ja nostavat kätensä eteen kohti piirin keskustaa ja kävelevät lähemmäksi piirin keskustaa, kunnes koskettavat toistensa käsiä. Heti, kun leikkijä tuntee jonkun toisen käden kädessään, tarttuu hän siihen. Lopulta kaikki ovat käsi kädessä. Kun kaikkien kädet ovat löytäneet kätet, osallistujat avaavat silmät. Tehtävänä on avata keskelle muodostunut ”solmu” päästämättä irti kädestä, josta on ottanut kiinni. Leikkiä voidaan muunnella niin, että vain muutama osallistuja saa puhua tai vain osa näkee. Solmu ei aina aukea loppuun asti.

Solmuhaaste

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Otetaan 4–6 metrin köysi. Kaksi nuorta ottaa köyden päistä kiinni ja kolmas ohjeistaa köysien päissä olevia nuoria liikkumaan siten että köydestä muodostuu haluttu solmu. Tehtävä on haastava!

Solmupata tervapadan tyyliin

Leikkitila: Sisällä tai ulkona, missä mahtuu muodostamaan piirin

Tarvikkeet: Narunpätkä

Mukaillen perinteistä tervapataa, piirretään maahan suuri rinki. Yhdellä nuorella on narunpätkä ja muut nuoret asettuvat ringin reunalle nenä kohti ringin keskustaa. Nuori, jolla on naru, lähtee kiertämään rinkiä ja pudottaa narun jonkun selän taakse. Nuori, jonka selän taakse naru on pudotettu yrittää ehtiä tekemään sovitun solmun ennen kuin narunpudottaja on ehtinyt kiertämään ringin uudelleen ja koskemaan solmua tekevää nuorta. Jos nuori ei ehdi tehdä solmua tai ei huomaa, että naru on pudotettu hänen taakseen, hänestä tulee uusi narunpudottaja. Hetken pelaamisen jälkeen voidaan vaihtaa tehtävää solmua.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Solmuviesti

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: naruja tai köyttä solmujen tekemiseen

Nuoret jaetaan joukkueisiin. Joukkueen jokainen nuori juoksee vuorollaan vähän matkan päähän tekemään sovitun solmun. Narut voivat olla esimerkiksi aidan reunassa. Ensimmäisenä solmut tehnyt joukkue voittaa.

Voidaan kisata monta viestiä peräkkäin, siten että kaikki joukkueen jäsenet tekevät viestissä aina saman solmun (merimiessolmuviesti, siansorkkaviesti, kahdeksikkoviesti ym.). Vaihtoehtoisesti joukkueelle voidaan kertoa etukäteen mitkä solmut joukkueen tulee tehdä ja joukkue sopii ennen viestin alkua, kuka tekee minkäkin solmun.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Muotojen harjoittelua tukevat leikit

Viimeinen pari uunista ulos (parijono)

Leikkitala: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitalassa) tai ulkona

Valitaan tasainen alue leikkipaikaksi. Sivurajat on hyvä sopia, jos leikitään ulkona. Leikkijät muodostavat parijonon. Pariton leikkijä (aluksi kouluttaja) seisoo parijonon edessä selin leikkijöihin ja huutaa ”viimeinen pari uunista ulos”, jolloin viimeisenä oleva pari lähtee juoksemaan eteenpäin omia puoliaan, yrittäen tavoittaa parinsa ennen kuin jompikumpi jää kiinni. Jos toinen parista jää kiinni, hänestä tulee kiinniottajan pari ja parittomaksi jääneestä tulee kiinniottaja. Huutaja vaihtuu vasta, kun hän saa jonkun kiinni. Leikin voi päättää koska tahansa, mutta kuitenkin silloin, kun leikkijät ovat vielä innostuneita.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Numeroleikki (rivi)

Leikkitala: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitalassa) tai ulkona

Ryhmä liikkuu vapaasti tilassa. Kouluttaja tai joku lapsista huutelee numeroita, ja muut kokoontuvat vastaavan kokoisiin riveihin. Oikean kokoisen ryhmän ulkopuolelle jääneet putoavat leikistä seuraavan kierroksen ajaksi, mutta pääsevät takaisin, kun seuraavat putoavat.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Seuraa johtajaa (jono)

Leikkitala: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitalassa) tai ulkona

Yksi on johtaja, joka johdattaa perässään jonona liikkuvaa porukkaa. Jono tekee kaiken mitä johtaja tekee edellä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Muodostelmaleikki (rivi, jono, parijono, kolmirivi)

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Pilli

Pelaajat ovat aluksi yhdessä ryhmässä ja juoksevat ympäri merkattua pelialuetta. Ohjaajan merkistä muodostetaan erilaisia muotoja: Erilaiset merkit kertovat millainen muodon pitäisi olla, Esim. 1 vihellys: muodostetaan jono, 2 vihellystä: parijono, pitkä vihellys: rivi, 3 pitkää vihellystä: kolmirivi, erittäin nopeat vihellykset: yksin. Liike jatkuu koko ajan ja siinä kokoonpanossa, johon on jääty, aina seuraavaan vihellykseen.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Kolme jalkaa, viisi kättä

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Leikkijät ovat pienryhmissä, joissa on keskimäärin viisi tai kuusi henkeä. Ohjaaja antaa käskyjä, kuten esimerkiksi neljä jalkaa ja viisi kättä. Tällöin ryhmällä saa olla neljä jalkaa ja viisi kättä lattiassa, muiden jalkojen ja käsien on oltava ilmassa. Leikkijät saavat koskettaa maata ainoastaan ohjeiden mukaan, mutta he voivat ottaa toisistaan tukea.

Riviin järjesty (rivi)

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Huiveja tai vastaavia silmien sitomiseen jokaiselta leikkijältä

Kaikkien leikkijöiden silmät sidotaan, eivätkä he saa puhua keskenään. Ryhmälle annetaan tehtävä, jossa leikkijöiden pitää järjestäytyä riviksi esimerkiksi pituusjärjestyksen, hiusten- tai peukalonpituuden mukaan. Leikkiä voidaan tarvittaessa helpottaa siten, että leikkijät saavat puhua keskenään. Tällöin tehtävänä voi olla myös riviin järjestäytyminen syntymäajan mukaan.

Intialainen leikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Pieni esine kuten avain, käpy, pyyhekumi, kivi jne.

Leikkijät istuvat riveissä. Rivin toiseen päähän asetetaan pyyhekumi tai muu pieni esine (avain, käpy tms.). Leikkijän tehtävänä on ottaa esine käteensä, nostaa se päänsä päälle ja vaihtaa siellä toiseen käteen ja laskea sitten esine itsensä ja vieressä istuvan leikkijän väliin. Seuraava leikkijä toistaa saman. Nopein rivi voittaa.

Kapteeni käskee

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Valitaan yksi kapteeniksi (kouluttaja voi olla ensimmäinen kapteeni) ja muut seisovat kasvot kapteeniin päin. Kapteeni esittää erilaisia käskyjä. Mikäli kapteeni sanoo ”kapteeni käskee kaikki riviin” on noudatettava kapteenin ohjetta, mutta jos kapteeni sanoo ”kaikki riviin” (eli ei tule ”kapteenin käskyä”) ei saa tehdä mitään. Jos liikahtaa, vaikka ei ole sanottu ”kapteenin käskyä” putoaa pelistä. Voidaan harjoitella ensin pari kierrosta ilman, että kukaan putoaa.

”kapteeni käskee, kaikki jonoon” (totellaan)

”kapteeni käskee, kolmirivi” (totellaan)

”parijonoon” (ei saa liikkua)



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Hätätilanne- ja ensiapuaiheiset leikit

Ambulanssihippa

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Hipan kosketuksesta pelaaja "loukkaantuu" ja menee maahan makaamaan x-asentoon, pelastamiseen tarvitaan neljä ambulanssikuskia, jotka kantavat sairastuneen sairaalaan (esim. keskiympyrään). Ambulanssikuskeja voivat olla joko kaikki pelaajat tai sitten sovitut henkilöt.

Etukäteen on sovittava, missä "sairaala" sijaitsee. Ambulanssinkuljettajat voivat kantaa loukkaantunutta joko käsistä ja jaloista tai 'kultatuolissa'. Kun "potilas" on kannettu sairaalaan, hän vapautuu takaisin peliin tai voidaan sopia, että hän pääsee peliin, kun on tehnyt esimerkiksi 10 kyykkyä tai jonkin muun jumppaliikkeen.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Ensiapuleikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Harjoitellaan neljä liikettä. Kun huudetaan

"haava" otetaan puristusote sormesta ja nostetaan käsi pään päälle,

"tajuton" käydään kylkiasentoon,

"nilkan nyrjähdys" käydään maahan, otetaan nilkasta kiinni ja nostetaan jalka kohoasentoon,

"nenäverenvuoto" puristetaan kahdella sormella nenänvarresta (silmien välistä) ja käydään etukumaraan asentoon.

(Voidaan leikkiä myös kilpailuna, jolloin väärän liikkeen tai viimeisenä liikkeen tehnyt putoaa pelistä.)

Hätätilanne-alias

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Sanaselityssanat lapuille kirjoitettuna (jos haluaa käyttää lappuja)

Vapaaehtoiset saavat hakea vuorotellen lapun (tai kouluttaja voi kuiskata sanan), missä on joku hätätilanteeseen liittyvä sana. Lapun hakija yrittää

selittää sanaa ilman, että mainitsee kyseistä sanaa. Toiset arvaavat viittaamalla. Arvaaja pääsee seuraavaksi selittäjäksi tai jos ei itse halua mennä selittämään, saa valita seuraavan, joka menee.

Selitettäviä sanoja voivat olla esimerkiksi: ambulanssi, tulipalo, hätänumero, kolari, lääkäri, kipsi, puhelin, savu, paloauto, poliisi, ym.

Ensiapulaukku-Kim-leikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Ensiapulaukun tarvikkeita

Pöydälle, lattialle tai maahan levitetään ensiapulaukun tarvikkeita. Lapset käyvät tarvikkeiden ympärille seisomaan tai istumaan.

Nimetään tarvikkeet samalla kun laitetaan ne esille. Lapset kääntyvät sitten pois päin ja kouluttaja ottaa yhden tarvikkeen pois.

Tämän jälkeen lapset saavat kääntyä takaisin tarvikkeita kohti. Kuka ensimmäisenä huomaa puuttuvan tarvikkeen ja osaa nimetä sen, saa ottaa seuraavana yhden tarvikkeen pois. Poistetut tarvikkeet laitetaan aina huomaamisen jälkeen takaisin.

Laastarihippa

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Hipalla on merkki, jolla hän koskee kiinniotettavia tehden heille ”haavoja” (ensimmäinen haava = kiinniotettava laittaa käden laastariksi hipan koskettamaan kohtaan, toinen haava = toisella kädellä sama juttu, kolmas haava = laastarit loppuvat ja kiinniotetusta tulee uusi hippa).



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Ensiapulähetti-viesti

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Ensiaputarvikkeita kuten laastareita, perhoslaastareita, sideharson pätkiä, haavataitoksia jne.

Ensiaputarvikkeet laitetaan leikkitilaan tietylle alueelle. Jaetaan ryhmä joukkueisiin.

Pelin johtaja kertoo mitä joukkueiden ensimmäiset lähetit lähtevät tietyltä alueelta hakemaan (laastari, perhoslaastari, sideharson pätkä, haavataitos jne.). Lähetit tuovat oikean tarvikkeen pelinjohtajalle ja jos tarvike on oikein, juoksevat lähettämään jonosta seuraavan lähetin liikkeelle. Ensimmäisenä kaikki tehtävät suorittanut joukkue on voittaja.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Lähden retkelle ja otan mukaan -leikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Käydään piiriin. Yksi aloittaa sanomalla ”lähden retkelle ja otan mukaan...” lause täydennetään omavalintaisella ensiaputarvikkeella, esim. ”lähden retkelle ja otan mukaan laastaria”. Seuraava jatkaa sanomalla ensin edellisen sanoman asian ja lisää omansa perään. ”lähden retkelle ja otan mukaan laastaria ja haavataitoksia” Jatketaan niin pitkään, kunnes vuorossa olija ei muista enää aiemmin sanottuja. Voidaan tehdä useampi kierros ja antaa vinkkejä, jos lapsi ei muista mitä muut ovat sanoneet.

Paloturvallisuusleikit

Happi-lämpö-palava aine

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Leikitään kuten *maa-meri-satama*-leikkiä, eli piirretään tai merkataan leikkialueelle kolme viivaa pitkittäin toisistaan esim. 10 metrin päähän.

Nimetään viivat siten, että yksi viiva on happi, yksi on lämpö ja yksi on palava aine.

Yksi toimii huutajana (alussa voi olla kouluttaja). Kun huutaja huutaa ”lämpö” juoksevat kaikki lämpö-viivalle. Jos juoksee väärälle viivalle tai liikkuu vaikka olisi huudettu se viiva millä seisoo, putoaa pelistä.

Voidaan myös leikkiä siten, että pääsee takaisin peliin, kun seuraava putoaa, jottei tarvitse vain seurata sivusta leikkiä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Palovaroitinleikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Tuolit tai muuten merkityt paikat leikkijöille

Leikitään kuten hedelmäsalattileikkiä. Jokaiselle yhtä lukuun ottamatta piirretään maahan ympyrä tai merkataan muulla tavoin ympyrämuotoon oma paikka. Sisätiloissa voidaan käyttää tuoleja ympyrämuodossa tai merkata paikat esimerkiksi teipillä lattiaan.

Jokaiselle jaetaan järjestyksessä nimet: happi/lämpö/palava aine ja käydään merkityille paikoille ringiin kasvot keskelle päin.

Piirin keskellä oleva henkilö (palovaroitin) huutaa oman valintansa mukaan joko ”happi”, ”lämpö”, ”palava aine”, jolloin vain kyseisen nimen omaavat henkilöt vaihtavat paikkaa.

Keskellä oleva huutaja (palovaroitin) yrittää napata itselleen tyhjän paikan. Mikäli hän onnistuu siinä, ilman omaa paikkaa jääneestä tulee uusi ”palovaroitin” eli huutaja.

Huutaja voi huutaa myös ”tulipalo”, jolloin kaikkien on lähdettävä liikkeelle.

Leikin ideana on tehdä muistijälki siitä, että tulipaloon tarvitaan happea, lämpöä ja palavaa ainetta.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Paloturvallisuus-Kim-leikki

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Paloturvallisuuteen liittyviä esineitä tai paloturvallisuuskuvat tulostettuina

Kouluttajalla on joko oikeita paloturvallisuuteen liittyviä esineitä tai [kuvia](#). Esineet tai kuvat laitetaan piirin keskelle ja nuoret saavat katsoa niitä hetken aikaa. Tämän jälkeen nuoret kääntyvät selin piirin keskusta ja kouluttaja poistaa yhden esineen/kuvan. Nuoret kääntyvät takaisin piiriin ja yrittävät keksiä mikä esine/kuva puuttuu. Kun esine/kuva on keksitty, mietitään sen nimi ja tarkoitus.

Liikunnallinen paloturvallisuus-Kim-leikki

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Paloturvallisuuteen liittyviä esineitä tai paloturvallisuuskuvat tulostettuina

Toteutetaan kuten edellä, mutta esineiden/kuvien katsomisen jälkeen juostaan tietty matka (esim. käydään läppäisemässä salin seinää tai ulkona paloaseman seinää, kiertämässä puu jne.), minkä aikana kouluttaja poistaa esineen/sanan.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Piirrä ja arvaa

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Kynä tai tussi sekä joku paperi tai muu mihin voi piirtää

Valitaan yksi piirtäjä, joka piirtää esim. tussitaululle tai fläppitaululle jotain paloturvallisuuteen liittyvää (sammutuspeite, palovaroitin, sankoruisku, käsiammutin, paloauto jne.).

Toiset yrittävät arvata mitä piirroksesta syntyy. Arvaaja saa mennä seuraavaksi piirtäjäksi tai halutessaan antaa tehtävän jollekin toiselle halukkaalle.

Pantomiimi

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Valitaan yksi esittäjä esittämään pantomiimina eli ilman ääntä tulipalon sammuttamiseen tai pelastautumiseen liittyviä tapahtumia. Toiset koittavat arvata mistä on kyse. Esim.

- kuulee palohälyttimen soivan ja juoksee ulos,
- alkusammutuksen tekeminen kuvitteellisella sammutuspeitteellä,
- kaverin hakeminen mukaan pois palavasta talosta,
- käsiammuttimella sammuttaminen,
- soittaminen hätäkeskukseen.

Paloturvallisuus-alias

Leikkitila: Sisällä tai ulkona

Tarvikkeet: Sanaselityssanat lapuille kirjoitettuna (kouluttaja voi myös kuiskata sanat)

Kouluttaja kuiskaa tai näyttää yhdelle lapsista sanan, minkä lapsi selittää ilman että mainitsee kyseessä olevan asian tai esineen nimeä. Muut koittavat arvata mistä sanasta on kysymys.

Arvaaja pääsee seuraavaksi selittäjäksi tai voi halutessaan antaa vuoron valitsemalleen toiselle lapselle. Sanat: palovaroitin, hätänumero, hissi, ovi,

hätäkeskus, kokoontumispaikka, tulipalo, savu, kengät, puhelin, sähköpatteri, paloauto jne.

Alkusammutusvälineleikki

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Sammutuspeite, käsisammutin ja sankoruisku

Viedään sammutuspeite, käsisammutin ja sankoruisku eri puiden luo tai eri puolille leikkialuetta.

Kun leikin vetäjä huutaa tietyn sammuttimen, kaikki yrittävät juostan oikean sammuttimen luo. Jos menee väärän sammuttimen luo, joutuu huutajaksi.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Tuli on irti

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tätä hippaleikkiä voi leikkiä sisällä tai ulkona pihalla, jossa on puita. Jokainen leikkijöistä valitsee itselleen ”kodin” (esim. tuolin tai puun). Yksi leikkijöistä jää huutajaksi. Hän on ilman ”kotia”.

Kun huutaja huutaa: ”Talo palaa, pakko vaihtaa!” on kaikkien leikkijöiden vaihdettava kotia. Se, joka jää ilman kotia, jää uudeksi huutajaksi.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Ruiskutusmölkkä

Leikkitila: Ulkona

Tarvikkeet: Mölkkä ja sankoruisku

Jaetaan pelaajat 3–4 hengen joukkueisiin. Asetetaan mölkkypalikat tiiviiksi ryppääksi numerot pelaajiin päin sopivalle etäisyydelle (noin 3 m) (tätä kannattaa testata etukäteen mikä on sankoruiskulle hyvä etäisyys).

Joukkueet yrittävät vuorotellen ruiskuttaa nurin keiloja.

Mikäli yksi palikka kaatuu, saa joukkue siinä näkyvän pistemäärän. Mikäli kaatuu useampi palikka, pisteiden määrä on kaatuneiden palikoiden lukumäärä (esim. kolme kaatunutta palikkaa on kolme pistettä).

Voidaan pelata joko sovittuun pistemäärään saakka tai katsotaan kumpi joukkue saa enemmän pisteitä esim. viidellä kierroksella. Voidaan pelata myös perinteisen möllyn säännöin eli voittaja on se joukkue, joka ensimmäisenä saa heitettyä tasan 50 pistettä. Jos pistemäärä menee yli putoaa pisteet 25:een.

Liikenneleikit

Liikenneleikki

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Sovitaan leikkialue ja leikin johtaja.

Kun huudetaan:

”punainen valo” -> pysähdytään

”keltainen valo” -> hidastetaan

”vihreä valo” -> mene

”sininen” -> tankkaamaan eli tekemään lisätehtävä, esim. kymmenen kyykkyä tai muu sovittu liike.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Jokaisenoikeudet-leikit

Hiiret ja haukat -leikki

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Jaetaan lapset puoliksi hiiriin ja haukkoihin. Kouluttaja sanoo väittämiä jokaisenoikeuksiin liittyen.

Jos väite pitää paikkansa, haukat ottavat hiiriä kiinni. Jos väite ei pidä paikkaansa, hiiret metsästävätkin haukkoja.

Haukat ovat toisella puolella pelialuetta ja hiiret toisella puolella. Kun väite on sanottu, metsästyksen kohteena olevat juoksevat omalta ”turva-alueelta” vastapuolen ”turva-alueelle”.

Kiinnijääneet vaihtavat puolta. Se puoli voittaa, jolla on suurempi populaatio leikin loppuessa.

Väittämät:

Metsässä saamme:

- poimia sieniä ✓
- häiritä eläimiä ✗
- yöpyä teltassa ✓

- katkoa oksia puista ✗
- poimia marjoja ✓
- hiihtää talvella ✓
- rikkoa linnunpesiä ✗
- kaataa puita ✗
- onkia lammella ✓
- repiä sammalta ✗
- ulkoiluttaa koiraa ilman hihnaa ✗
- kulkea kävellen ✓



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Jokaisenoikeudet-leikki

Leikkitala: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitalassa) tai ulkona

Piirretään maahan kaksi ympyrää (tai käytetään kahta puuta): "ei saa tehdä"-ympyrä ja "saa tehdä"-ympyrä. Ympyröiden välissä on tila, jossa lapset mahtuvat seisomaan.

Kouluttaja tai joku lapsista huutaa jokaisenoikeuksiin kuuluvan tai kuulumattoman asian, ja lapset juoksevat sen mukaisesti oikeaan ympyrään. Huutojen välissä palataan ympyröiden väliin. Sopiva väli ympyröille on n. 20 metriä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Radioliikenneleikit

Radioliikenne-Legopalikat

Leikkitala: Sisällä

Tarvikkeet: Legopalikoita ja alustoja, radiopuhelimet

Toisella nuorella on Lego-palikoista tehty pieni rakennelma ja toisella nuorella vastaavat Lego-palikat irrallisina. Nuori, jolla on irtopalikat, pyrkii rakentamaan samanlaisen rakennelman toiselta nuorelta radiopuhelimella saatujen ohjeiden perusteella.

Radioliikenne ja kalustontuntemus

Leikkitala: Sammutusauton vierellä

Tarvikkeet: Radiopuhelimet

Nuori tai pieni ryhmä nuoria on sammutusauton vierellä. Kouluttaja on muualla ja kysyy radiopuhelimella erilaisia kalustoon liittyviä kysymyksiä, joihin nuori etsii vastauksen ja antaa sen radiopuhelimella kouluttajalle. Jos ryhmässä on useampi nuori, radiopuhelin siirtyy jokaisen kysymyksen jälkeen seuraavalle.

Esimerkkikysymyksiä:

- Montako letkukehikkoa sammutusautossa on?
- Montako käsisammutinta sammutusautossa on?
- Mistä kaapista löytyy kalusto X? (jos kaappinumerot on käytössä)

Nuoria voi myös käskää siirtämään tai selvittämään kalustoa ja vaikka seuraavaan ryhmän palauttamaan ne paikoilleen.

Muut liikuntaleikit

Salainen agentti -polttopallo

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Pehmeä pallo

Rajataan pihasta tai esim. jumppasalista pelialue. Jaetaan porukka kahteen joukkueeseen. Joukkue valitsee keskuudestaan ”salaisen agentin”, jonka nimi käydään ilmoittamassa pelin vetäjälle. Annetaan yksi pallo peliin. Pallon kanssa ei saa ottaa askeleita. Pallollinen yrittää polttaa vastustajajoukkueen jäseniä. Jos pallo osuu vastustajajoukkueen ”salaiseen agenttiin”, erä päättyy ja polttajat saavat pisteen. Valitaan uudet ”salaiset agentit” ja pelataan uusi erä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Palomies piilossa

Leikkitila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkitilassa) tai ulkona

Leikki alkaa siten, että arvotaan/valitaan palomies. Sitten valitaan vielä palomiehen apulainen.

Palomiehen pitää piiloutua ja kun palomies on piilossa, hän huutaa kovaa ”palomies piilossa!”. Sen jälkeen kaikki etsivät palomiestä. Kun palomies on löydetty, pitää löytäjän mennä palomiehen apulaisen luo mahdollisimman nopeasti. Samaan aikaan myös palomies lähtee juoksemaan apulaisen luo.

Se kumpi on ensin apulaisen luona, voittaa, ja saa olla seuraava palomies. Palomies vaihtuu siinä vaiheessa, kun hän häviää juoksun apulaisen luo.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Yhden jalan turva -hippa

Leikkutila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkutilassa) tai ulkona

Valitaan yksi leikkijöistä hipaksi. Leikin alussa määritellään leikkialue. Hippa vaihtuu koskettaessa jotakin leikkijää. Hippa ei saa koskettaa sellaista, joka seisoo yhdellä jalalla ja pitää nenästään kiinni.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Risti-nollaa kinkkaamalla

Leikkutila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkutilassa) tai ulkona

Tarvikkeet: Pelimerkit kaikille osallistujille (esim. kävyt ja kivet tai eriväriset paperilaput), välineet ruudukon merkkäämiseen

Pelataan ristinollaa siten, että ruudukko (3x3 tai 5x5) on piirretty tai muuten merkitty kinkkausmatkan päähän lähtöpisteestä. Jaetaan lapset kahteen joukkueeseen. Annetaan molemmille joukkueille pelimerkit, esim. kävyt toiselle joukkueelle ja kivet toiselle.

Peli etenee siten, että joukkueen jäsenet kinkkaavat eli hyppivät yhdellä jalalla peliruudukolle ja pudottavat oman pelimerkinsä valitsemaansa ruutuun. Mitä nopeammin pelimerkin ehtii viemään, sitä paremmat mahdollisuudet ruutuja on vallata.

Tavoitteena on saada, ryhmän koosta riippuen, tehtyä kolmen tai viiden merkin suora pystyyn, vaakaan tai vinottain.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Bunkkerihippa

Leikkutila: Jumppasalissa (tai vastaavassa isossa leikkutilassa) tai ulkona

Rajataan leikkialue sekä leikkialueelle ”bunkkeri” esimerkiksi keiloilla tai ulkona maahan piirtämällä.

Kaikki leikkijät ovat hippoja. Jos saa toisen kiinni, tämän täytyy käydä ”bunkkerissa” tekemässä sovitut kuntoiluliikkeet, esim. 10 kyykkyä, 5 kyykkyhyppyä tai nuoret voivat ehdottaa mitä bunkkerissa tehdään. Tämän jälkeen pääsee takaisin peliin.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!

Palonarunryöstö

Leikkitila: Ulkona, mielellään maastossa

Tarvikkeet: Palonaru

Perinteisen lipunryöstön säännöillä. Nuoret jaetaan kahteen joukkueeseen ja kummallekin joukkueelle annetaan palonaru suojeltavaksi. Sovitaan pelialue ja jaetaan alue joukkueiden kesken kahteen osaan. Alueen on hyvä olla vaihtelevaa maastoa ja joukkueiden alueiden välissä selvä raja, kuten polku tai tie. Kumpikin joukkue piilottaa palonarunsa omalle alueelleen ennen pelin alkua. Pelin alkaessa joukkueet yrittävät löytää vastustajansa palonarun ja kuljettaa sen omalle puolelleen. Omalla alueella voidaan ottaa vastustaja kiinni koskettamalla. Tällöin vastustaja joutuu vankilaan, josta oman joukkueen jäsen voi pelastaa hänet takaisin peliin koskettamalla. Voittaja on se joukkue, joka saa ensimmäisenä kuljettua vastustajan palonarun omalle alueelleen.

Peliä voi pelata myös pimeässä. Jokaisella nuorella on käsivalaisin, mutta sitä ei ole pakko pitää päällä.



Tämä leikki tuo liikettä treeneihin!