

LEIKKEJÄ LÄHI-IDÄSTÄ

Leikit on koottu palestiinalaisten lasten leiripäivistä ja egyptiläisestä koulusta.

Osa leikeistä soveltuu parhaiten pihalle tai jumppasaliin, sillä niihin tarvitaan paljon tilaa.

Taitopiiri

Muodostetaan iso piiri. Piiriläiset alkavat taputtaa. Vapaassa järjestyksessä kukin käy piirin keskellä esittämässä jonkin liikkeen tai taidon esim. hyppää ilmaan kolme kertaa, pyörähtää kuin balettianssija, seisoo käsillä, esittää break dancea jne. Esittämisen jälkeen palaa paikalleen piiriin ja seuraava astuu kehään. Muut taputtavat rytmikkäästi koko ajan.

Arvaa, mikä eläin?

Ulkoleikki pihalla tai jumppasalissa. Lapset saavat juosta ensin vapaasti, sikin sokin. Kun ohjaaja huutaa numeron esim. 2, pitää muodostaa mahdollisimman nopeasti kahden hengen ryhmiä. Jos joku jää ulkopuolelle, hänestä tulee leikinjohtaja. Muut lähtevät taas liikkeelle ja leikinjohtajan huutaessa seuraavan numeron, osallistujat menevät numeronkokoiseen ryhmään.

Leikitään muutaman kerran. Sen jälkeen ohjaaja huutaa numeron, jolla lapset jakaantuvat samankokoisiin ryhmiin.

Ryhmät menevät välimatkan päähän toisistaan. Jokaisen ryhmän tehtävänä on muodostaa ryhmän jäsenistä jokin eläin. Jokaisen pitää esittää jotakin osaa eläimestä. Aikaa eläimen valmistamiseen n. 5–10 min.

Lopuksi jokainen ryhmä vuorollaan esittää eläimensä ja muut yrittävät arvata.

Vesi-ilmapalloviesti

Pihaleikki. Ohjaaja on täyttänyt vedellä esim. 5 vesi-ilmapalloa, tiukka solmu pallon juureen. Lisäksi tarvitaan 2 pyyhettä/joukkue.

Jakaannutaan tasajoukkueisiin vähintään 4 osallistujaa/joukkue. Joukkueessa pitää olla parillinen määrä osallistujia.

Joukkueet muodostavat pariionot. Jokaisen pariionon kohdalle, noin 10 metrin päähän laitetaan tuoli tms. merkki, joka pitää kiertää.

Joukkueiden ensimmäisellä ja toisella parilla on pyyhke. Parit pitävät oman pyyhkeensä kulmista kiinni. Ohjaaja antaa ensimmäisille viestinviejäpareille vesi-ilmapallon pyyhkeeseen. Merkin saatua parit lähtevät kuljettamaan palloa kierrettävän merkin ympäri. Kun kierros on tehty, ilmapallo pitää kipata seuraavan parin pyyhkeeseen, joka lähtee puolestaan kierrokselle. Huom! Viestinvaihtoa ei saa auttaa käsillä. Osansa suorittaneet antavat pyyhkeensä seuraaville.

Jos pallo putoaa, pallo tulee nostaa pyyhkeeseen ja aloittaa oma viestiosuus uudelleen.

Kun kaikki ovat osallistuneet kuljetukseen, huutakaa HEP. Ensimmäisenä maalin saavuttanut joukkue voittaa.

Omiaan voi kannustaa huutamalla arabiaksi ”Jalla, jalla!” ”vauhtia, vauhtia!”

Vettä pulloon viesti

Pihaleikki:

Jakaannutaan yhtä isoihin joukkueisiin. Jokainen joukkue saa mukin, tarjottimen ja ämpärillisen vettä ja n. 10 m päähän joukkueesta tyhjän limupullon.

Joukkueet muodostavat viivan taakse jonon. Jonon ensimmäinen saa mukin. Merkin saatuaan jonon ensimmäinen täyttää mukin vedellä, laittaa mukin tarjottimelle, pitää tarjotinta toisella kädellään ja toinen käsi on selän takana. Näin hän lähtee kuljettamaan vettä joukkueen limupulloon. Sitten hän juoksee takaisin, ojentaa mukin ja tarjottimen seuraavalle, joka tekee saman. Se joukkue, jonka limupullo on ensin täynnä voittaa.

Aakkosmuistipeli

Ensimmäinen sanoo A:lla alkavan nimen esim. Aino. Seuraava sanoo Aino ja B:llä alkavan nimen esim. Bella, seuraava Aino, Bella, Cecilia jne. Katsokaa, kuinka pitkälle pääsette nimilistan muistamisessa.

Maiden nimiä voi myös muistella samalla tavoin. Saman maan saa sanoa kaksikin kertaa, mutta eri kielellä.

Lauseen muodostus tai sanan muodostus

A. Lauseen muodostus:

Ohjaaja valitsee lauseita, jotka hän pilkkoo sanoihin. Jokainen sana kirjoitetaan omalle lapulle. Laput sekoitetaan. Sanalappuja täytyy kirjoittaa jokaista joukkuetta varten samanlainen nippu.

Jokainen joukkue saa nipun sanalappuja.

Kun ohjaaja huutaa lauseen, osallistujien pitää etsiä oikeat sanalaput ja järjestäytyä lappu kädessä riviin, jotta lause on luettavissa vasemmalta oikealle. Huom! I sanalappu/osallistuja. Jos leikkijöitä on joukkueessa vähemmän kuin lauseessa on sanoja, voi yksi leikkijä pitää kahta lappua. Huomioikaa silloinkin, että sanajärjestys on oikein.

Esimerkkilauseita:

OLEN YSTÄVÄSI

OLLAAN KAVEREITA

RAKASTA LÄHIMMÄISTÄSI KUTEN ITSEÄSI

EMME KIUSAA KETÄÄN

B. Sanan muodostus:

Ohjaaja on valinnut muutaman sanan, jotka hän pilkkoo eri lapuille kirjaimiksi. Jokainen ryhmä saa samat kirjainlaput. Joukossa voi olla myös ylimääräisiä kirjaimia.

Kun ohjaaja huutaa sanan, pitää ryhmien etsiä siihen tarvittavat kirjaimet ja muodostaa kyseinen sana vasemmalta oikealle.

Ensin valmiina ollut joukkue saa pisteen.