

PELIT JA KISAT



PELIT JA KISAT

Ihmisdomino

Kenelle: Ryhmä



Ohje: Aloitetaan määrittelemällä kaksi asiaa, yksi kummallekin kädelle. ”Tykkään suklaasta. Kävin kesällä uimassa.” Sitten ryhmästä ne, jotka tykkäävät suklaasta, yrittävät päästä toiseen käteen ja ne, jotka kävivät uimassa, toiseen. Kumpaankin käteen mahtuu yksi ihminen. Sitten he vuorostaan sanovat asian tyhjänä olevalle kädelleen. Vielä ketjun ulkopuolella olevat yrittävät päästä näihin. Jatketaan kunnes kaikki ovat ketjussa. Haluttaessa voi yrittää vielä liittää ketjun päät toisiinsa niin, että päissä olevat vuorotellen yrittävät sanoa jonkun asian, joka sulkee ringin.



Nouse ylös ja vaihda paikkaa, jos..

Kenelle: Ryhmä

Ohje: Koko ryhmä istuu ringissä tuoleilla. Ohjaaja menee ryhmän keskelle seisomaan ja toteaa jotain itsestään: "minulla on kaksi sisarusta" tai "söin aamupalaksi puuroa".

Jos toteamus sopii ryhmäläiseen, hänen tulee nousta ylös ja vaihtaa paikkaa jonkun muun seisomaan nousseen kanssa. Ilman tuolia jäänyt jää seuraavaksi keskelle ja kertoo jotain itsestään.

Koneet ryhmäpantomimeina



Kenelle: Ryhmä/pari

Ohje: Ryhmä jaetaan pienryhmiin tai pareihin. Ohjaaja antaa lapun, jossa on laitteen tai koneen nimi ja kunkin ryhmän pitää vuorotellen muodostaa kyseinen laite ryhmän jäsenistään. Ryhmä saa hetken miettiä, miten he toteuttavat pantomiimin. Ohjaaja sanoo esim. "leivänpaahdin", jonka jälkeen ryhmä muodostaa ryhmän näköisen leivänpaahtimen ja esittelee sen muille ryhmille. Tämän jälkeen ryhmä muodostaa näköisensä leivänpaahtimen itsestään ja esittelee sen muille ryhmille. Muut yrittävät arvata, mikä kone on kyseessä.

Paperineliö

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Osallistujien pitää koota neliö annetuista paperinpaloista mahdollisimman nopeasti. Kyseessä voi olla esim. postikortti, joka on leikattu paloiksi.



Palapelin kokoaminen



Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Harjoitukseen tarvitaan palapeli, jonka palat sekoitetaan. Ryhmä/pari/joukkue yrittää koota palapelin mahdollisimman nopeasti yhteistyönä. Nopeimmin palapelin koonnut voittaa.

Vinkki: Puinen palapeli kestää paremmin ja sopiva koko on noin 150–200 palaa.

Pantomiimi

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Tehtävään tarvitaan lappuja, joissa on harrastusten tai ammattien nimiä. Käytä sellaisia harrastuksia ja ammatteja, joita voidaan helposti esittää pantomiiminä ja jotka ovat yleisesti tunnettuja. Jokainen ottaa vuorollaan lapun ja esittää siinä olevan ammatin tai harrastuksen. Muut arvaavat ja oikein arvannut saa pisteen.



Rikkinäinen kopiokone



Kenelle: Ryhmä/joukkue

Ohje: Ryhmäläiset voivat seisoa tai istua jonossa. Jonon ensimmäisillä on kynä ja paperi edessään. Ohjaaja näyttää kuvan jonon viimeiselle. Jonojen viimeiset piirtävät edessään seisovan selkään kuvassa olleen kuvion, numeron tai kirjaimen. Tämä puolestaan yrittää piirtää saman kuvion edessään olevan selkään. Näin kuvio etenee selästä toiseen, kunnes jonon etummaisiet piirtävät sen paperille tai liitutaululle. Lopuksi katsotaan, muuttuiko kuvio matkalla. Jonon viimeiset siirtyvät ensimmäisiksi ja näin jatketaan, jotta jokainen pääsee vuorollaan piirtäjäksi.

Polttopallo

Kenelle: Ryhmä



Ohje: Piirrä maahan ympyrä tai tee ympyrä narusta. Ryhmäläiset menevät seisomaan ympyrän sisäpuolelle. Yksi jää ympyrän ulkopuolelle ja hän yrittää piirin ulkopuolelta osua muihin pallolla. Jos pallo osuu ympyrän sisällä seisoviin, tulee heistä uusia polttajia. Se, joka jää viimeiseksi ympyrän sisälle, on seuraavan kierroksen polttaja.

Köydenveto

Kenelle: Joukkue

Ohje: Köydenvedosta saa hauskan kilpailun niin lasten kuin aikuistenkin kanssa. Köyden molempiin päihin muodostetaan joukkue ja keskelle vedetään viiva. Pelaajat yrittävät vetää toisen joukkueen omalle puolelleen rajaviivaa. Joukkue, joka vedettyä toisen joukkueen ensimmäisen kilpailijan ensin keskiviivan yli, on voittaja.



Tulitikun heitto



Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Jokaiselle annetaan tulitikkuja tietty määrä tai koko aski per joukkue. Jokainen heittää yhtä tikkua kerrallaan vuorollaan. Pisimmälle heittänyt voittaa. Tämä ei ole voima, vaan tekniikkalaji!

Purkkis



Kenelle: Ryhmä

Ohje: Yksi pelaajista on etsijä. Pallo laitetaan pelialueen keskelle ja joku potkaisee sen mahdollisimman kauas, kuitenkin määritellyn pelialueen sisällä. Etsijä hakee pallon ja muut menevät piiloon. Kun etsijä on tuonut pallon entiselle paikalleen, hän huutaa: "Purkki kotona!" ja alkaa etsiä toisia pelaajia. Aina, kun etsijä näkee jonkun, hän juoksee pallon luo ja huutaa tämän nimen, esim. "Minna purkissa!" Toiset pelaajat voivat yrittää pelastaa kiinnijääneen potkaisemalla pallon uudelleen etsijän huomaamatta. Tällöin kaikki kiinnijääneet pelastuvat ja etsijä joutuu aloittamaan etsimisen alusta. Kun etsijä on löytänyt kaikki, ensimmäisenä löydetystä tulee seuraava etsijä.

Ihmismuistipeli



Kenelle: Ryhmä

Ohje: Ryhmästä valitaan 2-3 vapaaehtoista, jotka menevät huoneen ulkopuolelle hetkeksi. Muu ryhmä muodostaa parit (mielellään vähän vieraamman ihmisen kanssa) ja valitsee parille äänen ("bää", "miau" jne.). Varmistetaan, ettei eri pareilla ole samoja ääniä. Parit laitetaan istumaan sokin sokin lattialle ja pyydetään vapaaehtoiset sisään. Sitten vapaaehtoiset vuorollaan valitsevat muistipelin tavoin kaksi ihmistä ja yrittävät löytää parin, jolla on sama ääni. Parin löytänyt pelaaja voi jatkaa kunnes ei enää löydä paria, jolloin vuoro siirtyy toiselle. Eniten pareja kerännyt pelaaja voittaa.