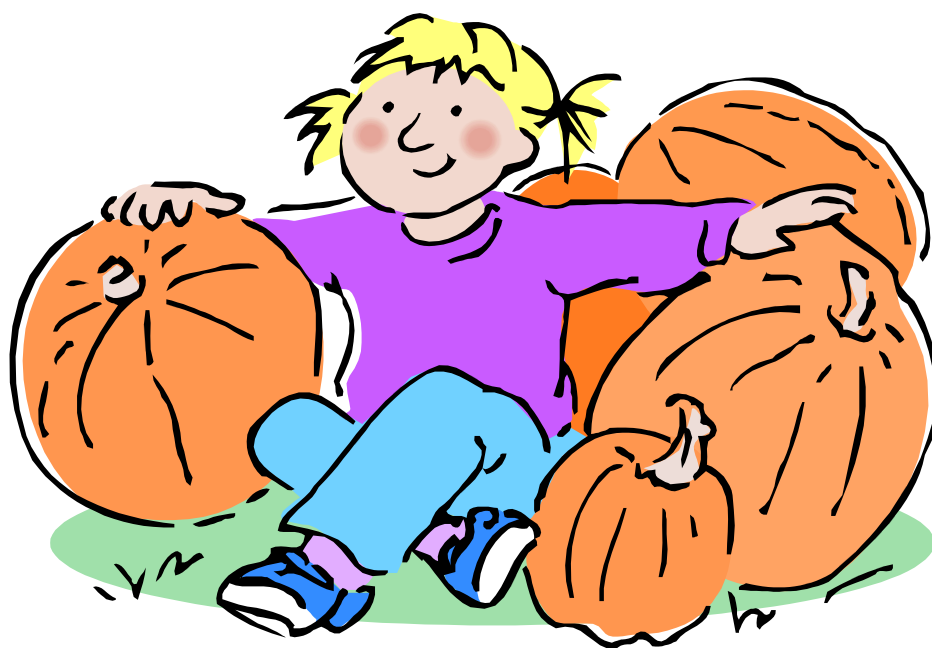


Anna aikaa!

Lokakuu on hyvää aikaa virittäytyä syksyn tunnelmaan, hyppiä värikkäissä lehtikasoissa, kun ensin on haravoitu lehdet yhdessä perheen kanssa. Syksyinen lähimetsä on värikäs aarreaitta syksyisten askartelujen materiaaleiksi ja eväsretken kohteeksi. Pihalla tai sisällä on myös mukavaa leikkiä yhdessä perinteisiä leikkejä. Valitse mieleisesi leikit lokakuun vinkeistä ja heittäydy leikin maailmaan!



Leikkiä ei ole koskaan liikaa

Lasten leikkiminen kumpuaa ja ottaa mallia jokapäiväisestä elämästä. Leikkiessään lapsi oppii ja vahvistaa mielikuvitustaan. Leikki ei kuitenkaan ole luonnonvoima, joka toteutuu itsestään. Vaikka leikki on lasten omin juttu, aikuisten tehtävänä on luoda sille edellytyksiä ja tuoda leikkimielisyyttä lasten kokemusmaailmaan. Tämä vaatii lapsen tasolle menoa konkreettisesti. Leikkiin heittäytyminen vaatii valmiutta improvisoida jotakin, josta ei tiedä mihin se päättyy. Tämä on palkitsevaa myös aikuiselle.

Leikissä lapsi on pääosassa löytämässä ratkaisuja. Leikki joustaa ja antaa mahdollisuuden kokeilla erilaisia persoonallisuuksia. Leikki on myös aikuiselle mahdollisuus katsoa, mitä lapselle kuuluu. Lapsi oppii leikin tiimellyksessä. Lapsi ei siis leiki oppiakseen. Suomessa puheen tasolla arvostetaan leikkiä ja tunnustetaan leikin itseisarvo. Leikkiä ei oikeuteta sillä, että lapsi oppii.

Suomessa on kuitenkin puutteita leikin edellytysten luomisessa. Lapsi tarvitsee konkreettiset puitteet leikille. Mutta myös liian valmiit leikit eivät anna kuvittelulle tilaa. Hyvä leikki syntyy ajasta, tilasta, materiaaleista ja läsnä olevista aikuisista. Parhaimmassa tapauksessa lapset kehittelevät pitkäkestoisia ja tyydytystä tuovia leikkejä, mutta myös lyhyt leikki voi olla kiehtova ja merkityksellinen.

Lapset saavat leikkeihinsä vaikutteita vallitsevasta elämänmenosta. Lapset jäljittelevät näkemäänsä ja valmistautuvat näin aikuisuutta varten toistamalla aikuisten keskeisiä tekemisiä. Poikia kiinnostaa edelleen hyvän ja pahan taistelu, tyttöjä ihmissuhteet. Media vaikuttaa lasten leikkeihin. Esimerkiksi minusta tulee isona leikeissä, ollaan laulajia ja tähtiä kotiäitien sijaan. Ihmissuhdeleikeissä näkyy uusperheitä. Aikuisten kannattaa katsella ja kuunnella leikkejä, koska lapsi kääntää leikiksi kokemastaan ja näkemästään hänelle tärkeimmän. Leikki on lapsen väylä käsitellä häntä askarruttavia asioita

Ulkona leikkiminen ja liikuntaleikit ovat vähentyneet. Lapsilla on kasvatuksellisia vapauksia enemmän, mutta tiukempia rajoja leikkimiselle ja liikkumiselle. Tähän on vaikuttanut muun muassa aikuisten kiire ja epävarmuus kasvattajina. Lapsuus on laitostunut ja varhainen harrastaminen on vähentänyt pihaleikkiperinnettä.

Leikkien monipuolisuus vahvistaa mielikuvitusta, vuorovaikutustaitoja ja motoriiikkaa. pitkäkestoisissa kuvitteluleikeissä lapsi luo omia leikkimaailmoja ja kehittelee ideoitaan. Leikki-ään katsotaan alkavan parivuotiaana, mutta jo vauvan ensimmäinen hymy enteilee leikkiä.

Lapset leikkivät ikäkauteensa sopivia leikkejä. Sääntöleikit ovat suosittuja kymmenen vuoden kieppeillä. Varsinaiset laululeikit ovat kuitenkin hävinneet. On hyvä jos tytöt ja pojat leikkivät sääntö- ja pihaleikkejä yhdessä, tämä auttaa yhteistyön syntymisessä koulussakin. Sääntöleikkien kautta lapsi oppii noudattamaan yhteisiä pelisääntöjä ja yhteisöllisyyttä, mutta tarvitsee aikuisen läsnäoloa ja opastusta tuekseen. Harva lapsi kuitenkin oppii nykyään toisia loukkaamatonta itsensä puolustamista ja rohkeaa kannan ottoa heikon ja hyvän puolesta. Lapsi tarvitsee aikuisen ohjeita häpeän ja epäonnistumisen hetkellä. Ikuisen kiltteyden ja erehtymättömyyden vaatimus on epärealistinen ja ahdistava. Lapsille on sallittava keskeneräisyys. Lapsi tarvitsee myös hiljaisuutta ja yksinäisyyttä omien ajatusten kuuntelemiseen ja itsensä löytämiseen. Aikuisten ei pidä ohjelmoida liikaa lasten elämää.

Lähde: ”Leikki on peili lapsen maailmaan” Lapsemme 2/09

Nyt leikitään!

Näitä perinteisiä leikkejä voit leikkiä ulkona tai sisällä.

Kiinalainen hippa

Leikkijän, joka jää hipaksi, on pidettävä kättään siinä mihin hippa häntä koskettaa, kunnes saa jonkun toisen kiinni. Hippa tietenkin yrittää koskettaa mahdollisimman hankalaan paikkaan kuten nilkkaan. Voidaan myös sopia, että käsi jää kosketuspaikkaan siihen asti, kunnes jää toisen kerran kiinni, jolloin saa siirtää kätensä uuteen kosketuspaikkaan

Viimeinen pari uunista ulos

Leikkijät seisovat pareittain jonossa. Pariton leikkijä seisoo jonon edessä selin toisiin ja huutaa ”Viimeinen pari uunista ulos!”. Silloin viimeisenä olevat lähtevät juoksemaan omaa puoltaan jonon etupäätä kohti tavoittaakseen parinsa parittoman leikkijän edessä. Edessä ollut pariton yrittää saada kiinni toisen juoksijoista. Jos hän onnistuu ennen kuin takaa ajettavat ehtivät koskettaa toisiaan, heistä tulee uusi pari jonon etupäähän. Yksin jäänyt juoksija on vuorostaan huutaja.

Polttopallo

Maahan piirretään ympyrä. Yksi tai kaksi leikkijöistä valitaan polttajiksi ja muut menevät ympyrän sisään. Polttajat yrittävät osua leikkijöitä pallolla vyötärön alapuolelle tai käsiin, muualle ei saa heittää. Polttajat eivät saa mennä ympyrän sisäpuolelle. Jos pallo osuu, joutuu ulos ympyrästä polttajaksi.

Tervapata

Leikkijät asettuvat kahteen riviin noin kymmenen metrin päähän toisistaan. Jokaiselle annetaan numero siten että toisessa joukkueessa on joku, jolla on sama numero. Joukkueiden keskelle laitetaan esine luuksi.. Leikin vetäjä huutaa jonkin numeron. Ne, joilla on kyseinen numero ryntäävät kohti luuta. Pisteeseen saa joko kuljettamalla luun oman joukkueen pesään tai koskettamalla toisen joukkueen pelaajaa, jolla on luvut. Peli lopetetaan, kun halutaan ja voittaja ratkeaa perusteella.

Silmäniskuhippa

Leikkijät seisovat piirissä. Yksi leikkijä on keskellä. Pelaajat piirissä ottavat katsekontaktin ja sopivat vaihtavansa paikkaa keskenään. Heidän vaihtaessaan paikkaa yrittää keskellä olija päästä jommankumman paikalle. Hippaa voi leikkiä myös siten, että paikkoina ovat puut.

Omenan syönti

Jokaisella leikkijällä tai joukkueella on oma vati ja omena. Vati täytetään vedellä ja pannaan omena kellumaan siihen. Vati laitetaan lattialle ja kilpaillaan siitä, kuka syö nopeimmin omenan vadista. Käsiä ei saa käyttää apuna. Leikkiä voi myös leikkiä niin, että omenat ripustetaan roikkumaan kattoon narusta kattoon niin, että ne ovat leikkijöiden pään korkeudella. Kilpaillaan, kuka syö nopeimmin omenansa. Käsiä ei saa käyttää apuna.

Kuka pelkää kompostojaa

Maahan piirretään kaksi viivaa reilun viidenkymmenen metrin päähän toisistaan. Keskelle viivojen väliin asettuu kompostojja. Muut leikkijät asettuvat toiselle viivalle. Kompostojja huutaa: ” Kuka pelkää kompostojjaa?” Leikkijät yrittävät juosta viivalta toiselle jäämättä kiinni. Kiinni jäävät ryhtyvät kompostojjan kanssa ottamaan toisia kiinni. Leikkiä voi myös leikkiä niin, että kiinni jääneet jäävät sille paikalleen seisomaan ja saavat ottaa kiinni vain paikaltaan käsiään ojentaen.

Kapteeni käskee

Yksi leikkijöistä valitaan kapteeniksi. Kapteenin sanoessa: ” Kapteeni käskee, hyppikää”, kaikki hyppivät. Mutta jos kapteeni sanoo: ”hyppikää” ilman kapteenin käskyä, kukaan ei saa hyppiä. Leikkijät, jotka erehtyvät toimimaan väärällä käskyllä, tippuvat pois pelistä.

Silmänisku

Leikkijät jaetaan pareiksi. Parit asettuvat peräkkäin ja muodostavat piriin kasvot keskustaan päin. Takimmainen parista laittaa kätensä selkensä taakse. Yksi leikkijä jää piirin keskelle ja yrittää saada itselleen paria silmäniskuun. Kun hän iskee jollekin sisäpiiriläiselle silmää, tämän takana yrittää huomata sen ja estää pariaan karkaamasta kiertämällä kätensä tämän ympärille. Jos takana oleva ei huomaa silmäniskua ja pari pääsee karkuun, joutuu hän uudeksi silmäniskijäksi. Keskellä ollut pääsee sisempään piiriin entisen sisäpiiriläisen siirtyessä ulompaan piiriin.

Hernepussit

Leikkijät liikkuvat ympäriinsä hernepussi päänsä päällä. Jos hernepussi putoaa, joutuu leikkijä jäämään paikalleen ja jonkun toisen leikkijän on tultava nostamaan hernepussi takaisin pään päälle. Tätä tehdessään hän ei saa pudottaa omaa hernepussiaan. Leikin vetäjä kehottaa leikkijöitä välillä kulkemaan varpaillaan, hyppimään yhdellä jalalla, kulkemaan takaperin, kulkemaan hitaammin tai nopeammin jne.

Seuraa johtajaa

Leikkijät asettuvat jonoon, Etummaisesta tulee johtaja. Muut leikkijät seuraavat häntä ja matkivat kaikkea, mitä hän tekee. Kun johtaja väsy, siirtyy hän johon hännille ja toisena olleesta tulee uusi johtaja. Jokainen leikkijä pääsee siis vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, nostaa kädet päänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä jne.

Väri

Yksi leikkijöistä on väri ja seisoo seinää vasten selin muihin. Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän väristä. Väri käskää leikkijöitä liikkumaan tietyn verran tietynlaisia askeleita jos heillä on vaatteissaan tiettyä väriä, esimerkiksi ” Keltainen, kolme kukon askelta”. Askeltyyppiä voidaan myös vaihdella (esim. tipu, jättiläinen, krokotiili jne.). Askeleet kannattaa käydä läpi ennen leikin alkua. Se, joka ensimmäisenä pystyy koskettamaan väriä ja huutamaan oman nimensä, on seuraava väri.

Peili

Yksi leikkijöistä on peili ja seisoo selin muihin. Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän peilistä ja yrittävät liikkua peiliä kohti varovasti hiipien. Peili kääntyy silloin tällöin, yllättäen, liikkujiin päin, jolloin leikkijät jähmettyvät paikalleen. Jos peili huomaa jonkun liikkuvan, tämä joutuu palaamaan takaisin lähtöviivalle. Kuinka paljon jähmettyneenä saa liikkua, kannattaa sopia etukäteen. Se, joka ensimmäisenä ehtii koskettamaan peiliä ja huutamaan oman nimensä on seuraava peili

Nurkkis

Nurkkikseen tarvitaan keppi sekä talo, jonka ympäri voi kulkea. yksi leikkijöistä valitaan nurkkikseksi ja toiset menevät talon taakse. Leikkijät kiertävät taloa ja nurkkis yrittää nähdä jonkun heistä. Ennen kuin nurkkis kurkistaa nurkan takaa,

täytyy hänen heiluttaa kolme kertaa kepillä, jotta muut ehtisivät juosta seuraavan nurkan taakse. Jos nurkkis näkee jonkun leikkijän, tulee tästä uusi nurkkis. Nurkkis saa vaihtaa suuntaa aina kun haluaa. Nurkkis voi myös kulkea muita leikkijöitä vastaan, jolloin leikkijöiden tehtävänä on jähmettyä paikoilleen kun nurkkis tulee. Jos joku liikkuu nurkkiksen nähdessä, tulee tästä uusi nurkkis.

Vettä kengässä

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään, joista toinen menee ulos. Sisällä olijat valitsevat kukin itselleen parin ulkona olevista. Ulkona olevat tulevat yksi kerrallaan sisälle ja kysyvät keneltä haluavat: ”oletko ystäväni?”. Jos leikkijä kysyy sellaiselta, joka ei ole valinnut häntä, vastaa tämä ”vettä kengässä” ja leikkijän on hypittävä yhdellä jalalla ulos. Jos leikkijä kysyy oikealta ihmiseltä, vastaa tämä: ”pääset taivaaseen”, ja hän saa jäädä sisälle. Jokaisen on käytävä kysymässä, kunnes osuu oikeaan. Kun kakki ovat löytäneet parinsa, joukkueet vaihtavat osia.

Kuurupiilo

Sovitaan leikkialue. Yksi tai useampi jää etsijöiksi ja he laskevat sovittuun lukuun asti. Päästyään loppuun he huutavat tulevansa. Muut ovat sillä aikaa piiloutuneet. Kun etsijä löytää piiloutuneen leikkijän, pitää tämän tulla pois piilosta.

Kissa ja hiiret

Leikkijät muodostavat pareja, joista toinen on kulkija ja toinen ohjaaja. Kulkija kulkee tasaisella nopeudella eikä tee mitään ilman parinsa ohjetta. Kulkijan liikkumista ei voi hidastaa eikä nopeuttaa ainoastaan kulkusuuntaa voi vaihtaa. Ohjaajat pysyvät rajatun pelialueen laidoilla. Aluksi kannattaa harjoitella kulkemista ja ohjaamista. tämän jälkeen yhdestä kulkijasta tulee kissa ja toiset ovat hiiriä. Kissa yrittää saada hiiret kiinni. Kaikki kulkevat edelleen parinsa ohjeiden mukaan tasaisella nopeudella. Kiinni jääneet leikkijät joutuvat pois pelistä.

Lähde: Luontoleikit, Luonto-Liitto (2004)

Näistä kirjoista löydät mukavaa puuhaa, jos joskus tuntuu, ettei ole mitään tekemistä!

Mäkinen, Pia: Ollaanko kirkkistä? : pelejä ja leikkejä koululaisille (Otava 2003)

Mäkinen, Pia: Pelejä ja leikkejä matkalle (Otava 2004)

Hippa! 49 sisä -ja ulkoleikkiä (Wsoy 2003)

Lahtinen, Mysi: Kymmenen tikkua laudalla: leikkejä koko vuodeksi (Tammi 2005)

Lahtinen, Mysi: Kuinka käpylehmä ammuu (Tammi 2007)

Mäkinen, Pia: Kaverihyrrä: lasten askartelukirja (Otava 2007)

Gissy, Peter: Lasten oma askartelukirja (Kustannus-Mäkelä 1999)

Kokko, Petri: Pelien parhaat (Wsoy 1994)

