HALLOWEEN LEIKIT

1. KUMMITUS- / HAAMUHIPPA

HARJOITTEEN KULKU:

Leikissä hipat ovat haamuja. Kun haamu saa luistelijan kiinni, niin hän jäätyy paikoilleen. Hänet voidaan pelastaa menemällä samaan asentoon.

Hauska lisä: Ohjaaja voi huutaa “noita tulee”, jolloin myös ohjaajat alkavat ottaa lapsia kiinni yhdessä haamujen kanssa.

2. VAMPYYRIHIPPA

HARJOITTEEN KULKU:

Hipat ovat vampyyreitä. Kun vampyyri saa luistelijan kiinni, niin hän muuttuu lepakoksi ja pysähtyy paikoilleen. Hänet voidaan pelastaa siten, että pelastaja luistelee kaksi kertaa lepakon ympäri.

Hauska lisä: Ohjaaja huutaa “aurinko nousee”, jolloin vampyyrien pitää pysähtyä 5 sekuntiksi.

3. KURPITSAHIPPA

HARJOITTEEN KULKU:

Hipat ovat noitia. Kun noita saa luistelijan kiinni, niin hän muuttuu kurpitsaksi ja käy kyykkyyn / polvilteen jäähän “kurpitsaksi”. Hänet voidaan pelastaa siten, että pelastaja luistelee kurpitsan luo ja koskettaa häneen / nostaa käsistä ylös.

Hauska lisä: Ohjaaja huutaa “keskiyö”, jolloin noitien pitää pysähtyä 5 sekuntiksi.

4. KURPITSAJAHTI

HARJOITTEEN KULKU:

Levitä renkaat = **kurpitsat** joko kasaan tiettyyn paikkaan tai sikin sokin alueelle. Lapsilla on mailat ja omat määrätyt paikat jäällä mihin lähtevät mailojen kanssa keräämään kurpitsoja yksi kerrallaan. Tämä “**kurpitsakori**” voi olla vanne, jäätussilla piirretty ympyärä tai vaikka kartio, jonne lapsi kerää omia kurpitsoja. Ohjaajat ovat **noitia** ja voivat varastaa lapsilta kurpitsoja korista tai matkan varrella.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Leikin voi tehdä myös pareittain siten, että parilla on yksi yhteinen kurpitsakori, jolloin toinen voi jäädä vahtimaan koria ja toinen kerätä lisää kurpitsoja. Voitte lisätä myös säännön, että jos noita saa lapsen kiinni (halaukseen), niin tulee joku lisäsääntö. Esimerkiksi, että lapsi jähmettyy haamuksi ja kaverin pitää käydä pelastamassa tämä ennen kuin saa jatkaa.

HUOMIOITAVAA

Varaa tarpeeksi renkaita leikkiin.

5. NOIDAN TAIKAPATA

HARJOITTEEN KULKU:

Piirrä jäätussilla alueelle iso **taikapata**, voit rakentaa padan myös vaikka rajaamalla ymyprän muotoisen alueen kartioilla. Jäällä olevat lelut / välineet ovat **kurpitsoja** (rinkulat), **sammakonsilmiä** (pallot), **hämähäkkejä** (hiekkalelut), **käärmeitä** (köydet, narut, mailat) yms. Nämä välineet ovat sikin sokin alueella ja lapset keräävät niitä yksitellen pataan. Kun taikapataan on tuotu ainekset, niin ohjaaja huutaa “taikajuoma on valmis” ja lähtee jahtaamaan lapsia. Kun kaikki on saatu kiinni, niin leikki päättyy.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Mielikuvitusta mukaan ja voit aina kysyä lapsilta, jos ei keksi välineille “nimiä”.

HUOMIOITAVAA

Varaa tarpeeksi leluja / välineitä. Leikin voi tehdä mailojen kanssa tai ilman.

6. LEPAKKOLUOLA

HARJOITTEEN KULKU:

Sovitaan jäältä rajatut alueet: otetaan isoja maaleja alueelle, piirretään jäätussilla tai rajataan kartioilla näitä turva-alueita = **lepakkoluolia**. Lapset ovat lepakoita ja kun ohjaaja huutaa “aurinko nousee”, niin lepakoiden pitää nopeasti päästä lepakkoluoliin turvaan auringon säteiltä. Jos ohjaaja saa lapsen kiinni, niin hänestä tulee myös kiinniottaja.

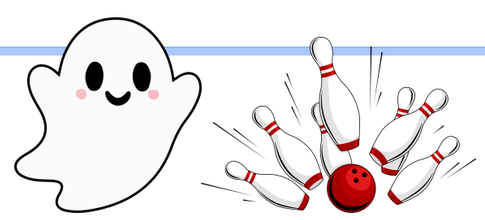
7. ZOMBIT HERÄÄVÄT

HARJOITTEEN KULKU:

Jokaisella lapsella on maila ja rengas. Lapset liikkuvat alueella vapaasti rengasta kuljettaen. Kun ohjaajat huutavat “**zombit heräävät**”, niin lapset yrittävät päästä ennakkoon määriteltyyn turvapaikkaan. Kun ohjaaja huutaa “**zombit nukkuvat”**, niin lapset saavat taas luistella vapaasti.Kun ohjaaja saa renkaan pois tulee lapsesta myös zombi.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Yrittää napata lapsilta renkaita pois. Sopikaa turva-alueet ennen leikin alkua, niitä kannattaa olla useampi.



8. KUMMITUSTEN KEILAUS

HARJOITTEEN KULKU:

Laita keiloja, palloja tai kartioita sopivan matkan päähän lapsista. Lapset yrittävät renkailla “laukoa” **kummitukset** kumoon. Leikin voi tehdä siten, että lapset yrittävät paikoiltaan osua esineisiin = kummituksiin. Leikkiin voi lisätä myös liikettä siten, että lapset lähtevat aina alueen toisesta päästä, luistelevat jonkin lyhyen radan / kiertävät muutamat kartiot ja sitten saapuvat laukomisalueelle, jossa rinkulat ovat valmiina. Tämän jälkeen laukovat kerran ja palaavat taas alkuun.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Jos välineitä on vähän, niin lapsen osuessa kummitukseen voi ohjaaja nostaa keilan / kartion takaisin ylös tai siirtää pallon paikoilleen.

9. KUVIEN ETSIMINEN KARTIOIDEN ALTA

HARJOITTEEN KULKU:

Varaa harjoitukseen tarpeeksi kuvia ja piilota niitä kartioiden alle. Lapset tuovat kuvat **kummitustaloon.** Kummitustalo voi olla jäätussilla piirretty talo tai tulostettu ja laminoitu kuva kummitustalosta.

OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Tulosta ja laminoi kuvia ennen jääharjoitusta. Kuvat kannattaa jään jälkeen laittaa kuivumaan. Auta lasta saamaan kuva ylös jäästä, jos lapsi ei sitä itse saa ylös jäästä. .