

## Kulps- työpajat, Perinneleikit ry

Koska leikkejä ei kannata, voi tai haluta patentoida, saa niitä soveltaa ja jakaa vapaasti.



Työpajan tarkoitus on osoittaa, miten perinteisten leikkien pohjalta voi keksiä uusia innostavia leikkejä. Tärkeintä ei ole pitää kynsin hampain perinteisten leikkien alkuperäisistä säännöistä kiinni, jos ne eivät syystä tai toisesta tunnu hyvältä. Tärkeintä on ylläpitää leikkiperinnettä leikkimällä!

Lisää leikkiasiaa osoitteessa [www.perinneleikit.fi](http://www.perinneleikit.fi)  
Yhteydenotot: [isa@perinneleikit.fi](mailto:isa@perinneleikit.fi)

### 1–4 LUOKKA

#### Tervapata

**Valmistelut:** Maahan piirretään ympyrä, jota kierretään leikin aikana. Yksi valitaan kiertäjäksi, joka saa etsiä noin kyynärvarren mittaisen kepin ja piirtää ympyrän sisäpuolelle pienemmän ympyrän tervapadaksi. Muut piirtävät itselleen oman puoliympyrän muotoisen paikan kehälle (katso kuva). Leikkijät asettuvat omiin puoliympyröihinsä katse piirin keskustaan.

**Leikin kulku:** Kiertäjä kulkee leikkijöiden takaa kepin kanssa ja pudottaa sen mahdollisimman huomaamattomasti jonkun leikkijän kohdalle tämän taakse. Leikkijät saavat kurkata selkäänsä taakse vasta kun kiertäjä on seuraavan leikkijän kohdalla. Jos kurkkaa aikaisemmin (leikkitoverit tuomareina), joutuu pataan. Kepin taakseen saanut leikkijä lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin kiertäjä. Molemmat yrittävät ehtiä tyhjäksi jääneeseen paikkaan. Ensimmäisenä ehtinyt saa paikan, toinen ottaa kepin ja jatkaa kiertäjänä.

Tervapataan joutuu, jos ei huomaa kiertäjän jättämää keppiä, sillä aikaa kun kiertäjä tekee kokonaisen kierroksen. Tervapadasta pääsee pois, kun seuraava joutuu pataan tai ennalta sovitun ajan jälkeen.

#### Onko kukaan kotona

Maahan piirretään ympyrä, jota kierretään leikin aikana. Yksi valitaan koputtelijaksi, joka siirtyy piirin ulkopuolelle. Muut leikkijät asettuvat piirin kehälle ja piirtävät/merkitsevät itselleen oman paikan kuten tervapadassa. Koputtelija kiertää piiriä ja koputtaa paikallaan seisovia vuorotellen selkään ja kysyy ”Kop-kop, onko kukaan kotona?”. Mikäli leikkijä ei vastaa, ei kukaan ole kotoa ja kiertäjä jatkaa matkaansa seuraavan luokse. Mikäli leikkijä haluaa juosta, vastaa hän ”kyllä” ja avaa oven (kääntyy koputtelijaan päin). Koputtelija lähtee juoksemaan valitsemaansa suuntaan. Oven avannut reagoi tähän ja lähtee vastakkaiseen suuntaan. Kohdatessaan toisensa piirin toisella puolen leikkijät kättelevät rauhassa ja jatkavat sitten juoksuaan. Ilman paikkaa jäänyt leikkijä on uusi koputtelija.

## TeMe

Yksi valitaan kiertäjäksi piirin ulkopuolelle. Loput muodostavat ison käsipiirin ja päästävät sen jälkeen käsiotteensa. Kiertäjä kiertää piiriä. Valitsemallaan hetkellä hän koskettaa kahta leikkijää olkapäille ja sanoo ”Te”. Valitut leikkijät lähtevät juosten kiertämään piiriä eri suuntiin tavoitteenaan tarttua edellisen kierroksen kiertäjää kädestä ja sanoa ”Me”. Kiertäjä puolestaan jää paikalleen kädet sivuille ojennettuna odottamaan. Leikkijä joka ensin tarttuu paikallaan seisovaa kädestä ja sanoo ”Me” saa jäädä piiriin. Toisesta tulee uusi kiertäjä.

## Ankkalampi

**Valmistelut:** Maahan piirretään ympyrä, jota kierretään leikin aikana. Yksi valitaan ensimmäiseksi kiertäjäksi ja yksi arvotaan ympyrän keskelle ankkalampeen. Loput leikkijät levittäytyvät tasaisesti ympyrän kehälle ja merkitsevät itselleen paikan. Paikan voi merkitä kepillä, lelulla, repulla tai millä tahansa ympäristöstä löytyvällä.

Leikin kulku

1. Piirin keskellä olija on ankkalammessa ja kiertäjä asettuu piirin ulkopuolelle.
2. Kiertäjä kulkee piirin ulkopuolella ja koskettaa jokaista vuorollaan selkään kerran ja sanoo ”*ankka*”.
3. Jonkun kohdalla kiertäjä kuitenkin sanoo ”*lampi*”, taputtaa kaveria selkään kahdesti ja lähtee kiertämään piiriä juosten.
4. Lammeksi nimitetty kääntyy ja lähtee kaverin perään.
5. Jos pakoon juoksija ehtii tyhjälle paikalle, saa hän jäädä piiriin tyhjälle paikalle ja kiinniottajasta tulee uusi kiertäjä.
6. Jos pakoon juokseva saadaan kiinni, siirtyy hän ankkalampeen edellisen tilalle
7. Ankkalammesta pääsee pois, kun seuraava joutuu sinne, jolloin ankkalammen edellinen asukki siirtyy tyhjäksi jääneelle paikalle.
8. Kiinniottajasta tulee aina uusi kiertäjä riippumatta siitä, saako hän ketään kiinni vai ei.

## KPS- hippa

Noin viidesosa leikkijöistä valitaan hipoiksi ja he saavat käteensä hippamerkin. Loput leikkijöistä levittäytyvät tasaisesti rajatulle leikkialueelle ja lähtevät juoksemaan hippoja karkuun. Kun hippa saa kiinni, pelataan erä KPS-leikkiä. Voittaja lähtee karkuun ja häviäjistä tulee hippa. Hippa ottaa hiippamerkin mukaansa ja lähtee ottamaan vapaita juoksijoita kiinni.