

Leikkejä luokan yhteishengen rakentamiseksi

Seittileikki

Leikkijät seisovat piirissä. Leikin aloittajalla on iso lankakerä. Hän sanoo oman nimensä ja lisää nimen perään esim. jonkin itseään kuvaavan adjektiivin (Tiina tomera) tai keksii jonkin tai lempiruuan tai mielielokuvan, kirjan, inhokkiasian tms. ja heittää lankakerän jollekin toiselle piirissä olijalle, mutta pitää kuitenkin langasta kiinni. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat saaneet kertoa itsestään jotakin. Lankaverkosto kulkee ristiin rastiin. Kokeilkaa purkaa lankaverkko järjestyksessä.

Hassu piilo

Yksi leikkijöistä menee piiloon ja muut laskevat yhdessä esimerkiksi 50 ja alkavat sitten etsiä. Kun joku leikkijä löytää piiloutuneen, hän menee samaan piiloon. Aina, kun uusi leikkijä löytää piilon, hän liittyy piilossaolijoiden seuraan. Pian koko porukka on samassa piilossa.

Talon rakennus

Koko luokka asettuu riviin ja kukin heistä saa oman numeronsa. Leikkijät rakentavat yhteisen talon asettumalla järjestyksessä, numero kerrallaan joksikin talon osaksi. Tarkoitus on muodostaa yhteinen talo. Sitten talo puretaan numero kerrallaan. Samalla tavoin voi myös pareittain tai kolmen-neljän oppilaan ryhmissä rakentaa eläviä patsaita.

Sokkopatsaita

Yksi oppilas asettuu patsaaksi valitsemaansa asentoon. Toinen oppilas tuodaan luokkaan silmät sidottuna. Hänen tehtävänään on tunnustella patsasta ja asettua sen perusteella samanlaiseen asentoon.

Kokeilkaa myös, onnistuteko tehtävässä, jossa kaksi oppilasta on asettunut patsaaksi ja kaksi oppilasta saa silmät sidottuna tunnustelun perusteella asettua samaan asentoon.

Mysteerimöykky

Oppilaat kulkevat luokassa hitaasti silmät kiinni. Joka kerta, kun kuljetaan toisen leikkijän ohi kuiskataan hänen korvaansa oikein hiljaa "möykky". Yksi joukosta kuiskaa "mysteerimöykky". Se, jonka korvaan kuiskataan "mysteerimöykky", kaatuu kiljaisten maahan.

Kun halutaan aloittaa uusi kierros, oppilaat alkavat kulkea silmät kiinni, eivätkä he saa nähdä, kun opettaja käy koskettamassa jotakin oppilasta olkapäähän. Hänestä tulee mysteerimöykyn kuiskaaja.

Sana kulkee

Oppilaat istuvat piirissä. Leikin aloittaja sanoo jonkun sanan. Seuraava jatkaa sanalla, mikä tulee hänen mieleensä edellä sanotusta sanasta.

Formularata

Leikkijät istuvat lattialla piirissä ja kuvittelevat olevansa formula-autoja. Auto joka kulkee pitkin formularataa ja kiittää radalla nopeasti ja taidokkaasti.

Harjoitelkaa pari lämmittelykierrosta, jossa kuviteltu formula-auto kulkee pitkin rataa. Autoa ei näy, mutta kukin piirissä istuja päästää suustaan formula-auton "nijuu"-äänen samalla kääntäen päätään auton kulkusuuntaan. Muuten leikkijät pysyvät visusti paikallaan. Vain ääni kulkee piirissä.

Se, jonka suuntaan leikkijän pää kääntyy, jatkaa liikettä ja "nijuu"-ääntä samalla tavalla kuin edellinen leikkijä teki.

"Kriik"- sanalla vaihtaa formula-auto kulkusuuntaa. Kun formulan ääni tulee kohti ja leikkijä haluaa vaihtaa auton kulkusuuntaa, nostaa hän kämmenensä ylös ja sanoo "kriik", niin auto kääntyy ja vieressä olijalla lähettää sen toiseen suuntaan "nijuu"-sanalla.

"Putput"-sana saa formula-auton hyppäämään yhden leikkijän yli.