Peili

Maahan piirretään kaksi viivaa noin kymmenen metrin päähän toisistaan. Yksi leikkijöistä on peili, joka asettuu toiselle viivalle selin muihin päin. Muut asettuvat taaemmalle viivalle ja yrittävät päästä koskettamaan peiliä hänen huomaamattaan. Peili vilkuilee vähän väliä taakseen ja yrittää nähdä muiden liikkuvan. Jos hän onnistuu, on nähtyjen palattava takaisin lähtöviivalle. Se, joka koskettaa peiliä ensimmäisenä, on voittaja ja pääsee seuraavalla kierroksella peiliksi!

Kirkonrotta

Sopivan pelialueen (esim. kotipiha, puisto, metsä tms.) keskeltä valitaan passeli kivi, puu tai muu maamerkki vankilapaikaksi. Yksi pelaajista toimii kiinniottajana eli kirkonrottana, jonka tavoitteena on koota kaikki muut pelaajat eli rotat vankilaan.

Pelin alussa kirkonrotta laskee silmät kiinni vaikka sataan (jos osaa) samalla, kun toiset etsivät itselleen piilopaikat. Sitten kirkonrotta lähtee etsimään muita rottia, jotka saavat halutessaan vaihtaa leikin aikana piilopaikkaa. Kun kirkonrotta näkee rotan, hän juoksee nopeasti vankilan luokse ja kajauttaa ilmoille esimerkiksi että “Nipsu-rotta nähty”, jolloin Nipsu joutuu vankilaan. Rotta, joka on nähty ja huudettu, menee vankilaan ja pysyy siellä niin kauan että hänet pelastetaan tai leikki loppuu. Pelastaminen tapahtuu niin, että joku vielä vapaana oleva rotta pääsee koskettamaan vankilassa olevia rottia. Silloin pelastaja hihkaisee:”Kaikki rotat pelastettu!” Viimeiseksi vankilaan joutunut rotta pääsee seuraavalla kierroksella kirkonrotaksi.

Patsaat

Yksi leikkijöistä valitaan jähmettäjäksi, ja muut pelaajat asettuvat hänestä noin kymmenen–parinkymmenen metrin päähän. Jähmettäjä kääntyy selin muihin pelaajiin, jotka liikkuvat häntä kohti aina kun tämä on selin, mutta jähmettyvät ihan patsaiksi, kun jähmettäjä katsoo. Tarkoitus on päästä jähmettäjän luo ja koskettaa häntä. Kun jähmettäjä näkee pelaajan liikkuvan, hän saa lähettää tämän takaisin lähtöviivalle. Pelaaja, joka koskettaa jähmettäjää ensimmäisenä, on voittaja ja pääsee seuraavaksi jähmettäjäksi.

Väri

Tämä leikki muistuttaa Patsasta, mutta jähmettäjän tilalla on värikomentaja. Alkuasetelma on sama: pelaajat asettuvat riviin sopivan matkan päähän värikomentajasta, ja tarkoitus on päästä etenemään tämän luo. Liikkuminen ei kuitenkaan tapahdu ‘salaa’, vaan värikomentajan asettamisen ehtojen mukaan: värikomentaja ilmoittaa värin sekä edettävän matkan. Kaikki leikkijät, joilla on sanottua väriä vaatteissaan, saavat liikkua ilmoitetun matkan. Niinpä värikomentaja voi huikata esimerkiksi: "Kaikki, joilla on vihreää vaatteissaan, yksi jättiläisaskel eteenpäin!"

Leikissä etenemiseen käytettäviä askeleita:

Ihmisaskel: Ihan tavallisen pituinen askel
Jättiaskel: Mahdollisimman iso harppaus ilman vauhtia
Hiirenaskel: Pienin mahdollinen sipsutus puolisen jalanmittaa kerrallaan
Kenguloikka: Tasajalkahyppy ilman vauhtia
Siilinpyöräytys: Käydään maahan pötkölleen ja rullataan yksi kierros menosuuntaan
Keperkuikka: Liikutaan yhden kuperkeikan verran eteenpäin
Gorillaheilahdus: Asetutaan kyykkyyn niin, että kädet yltävät maahan. Kädet asetetaan eteenpäin ja niiden varassa tehdään tasajalkahyppy eteenpäin.

Näillä mennään, ja ensimmäisenä värikomentajaa koskettamaan ehtinyt saa olla seuraava komentaja. Leikkiä voidaan leikkiä myös yksinkertaisemmalla tavalla niin, että erilaisia askelvaihtoehtoja ei ole, vaan liikkuminen tapahtuu tavallisilla askelilla.

Töpselihippa

Töpselihippa toimii kuten tavallinen hippa, mutta mukana on pelastustoiminto: Kiinni jäädessään pelaaja jähmettyy paikoilleen ja asettaa kädet lanteilleen niin että käsien ja vartalon väliin jää 'aukko' kummallekin puolelle. Muiden leikkijöiden on mahdollista pelastaa jähmettynyt pelaaja laittamalla kädet näiden aukkojen läpi, ikäänkuin laittaisi pistokkeen töpseliin. Hippa ei tässä vaihdu jatkuvasti, vaan vasta sitten kun on saanut kaikki pelaajat 'jähmetettyä' yhtä aikaa. Jos leikkijöitä on reilummin, kannattaa hippoja nimetä kaksi.

Tuhatjalkaisen juoksu

Leikkijät jakautuvat kuuden–kymmenen hengen joukkueisiin, jotka asettuvat lähtöviivalle jonoiksi. Jokainen leikkijä tarttuu käsillään edellä olevan vyötäröön. Kun leikinohjaaja antaa merkin, joukkueet juoksevat maaliviivalle parin–kolmenkymmenen metrin päähän otettaan irrottamatta. Se joukkue voittaa, joka pääsee ensimmäisenä ehjänä maaliin. Jos joukkue hajoaa, se jää kilpailusta pois.

Juoksua voidaan vaikeuttaa siten, että jonon ensimmäinen panee kätensä nurmikolle ja toiset tarttuvat edessään olevan nilkkoihin, jolloin leikkijät etenevät nelinkontin.

Kymmenen tikkua laudalla

Tukevan laudan alle puolivälin kohdalle pannaan pölkky, kivi tai vastaava ja sen viereen piirretään maahan ympyrä. Laudan alhaalla olevan pään päälle pannaan 10 tikkua, ja joku leikkijöistä polkaisee laudan toiseen päähän niin, että tikut sinkoutuvat ilmaan. Etsijäksi etukäteen nimetty leikkijä yrittää saada kopin tikusta. Jos hän onnistuu, polkaisija joutuu etsijäksi ja alkaa kerätä tikkuja.

Jos etsijäksi sovittu ei saa yhtään tikkua kiinni ilmasta, hän kerää tikut takaisin laudalle itse. Muut juoksevat tällä välin piiloon. Kun tikut ovat laudalla, etsijä huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" alkaen etsiä piilossa olevia. Nähtyään jonkun hän huutaa löydetyn nimen, juoksee laudalle ja panee jalkansa sen päälle. Löydetty jää nyt laudan viereen piirrettyyn pesään ja etsijä jatkaa muiden etsimistä.

Jos löydetty ehtii ennen etsijää laudalle, hän saa potkaista tikut uudelleen ilmaan ja huutaa: "Kymmenen tikkua ilmassa!" ja mennä uudestaan piiloon. Etsijä kerää tällöin tikut uudestaan ja kerättyään hihkaisee taas: "Kymmenen tikkua laudalla!".

Myös piilossa olijat saavat vaikeuttaa etsijän työtä hiipimällä salaa polkaisemaan tikut ilmaan. Aina kun tikut potkaistaan ilmaan, jo löydetyt pelastuvat ja voivat piiloutua uudelleen.

Jotta urakka ei olisi etsijälle liian vaikea, voidaan sopia, että kukin piilossa oleva saa pelastaa toiset vain kerran. Kun kaikki etsittävät ovat joutuneet pesään, uusi etsijä tulee leikkijästä, joka löydettiin viimeisenä.

Hippa

Joukosta leikkijöitä valitaan yksi hippa. Tämä yrittää ottaa muita kiinni, ja ketä hippa onnistuu koskettamaan, on seuraava hippa. Leikissä voi olla mukana myös turvasatama (esim. kivi tai puu), jota koskettavaa pelaajaa ei voi ottaa hipaksi.

Viimeinen pari uunista ulos

Tähän leikkiin tarvitaan pariton määrä leikkijöitä: yksi kiinniottaja sekä pareja kuinka monta tahansa. Leikin alussa asetutaan parijonoon kiinniottajan taakse. Kun tämä huutaa: “Viimeinen pari uunista ulos”, parijonon viimeinen pari lähtee juoksemaan kumpikin omalta puoleltaan kohti jonon alkupäätä ja edelleen kiinniottajan ohi. Kun he ovat kiinniottajan kohdalla, tämä saa lähteä ajamaan takaa jompaakumpaa. Kun takaa-ajetut onnistuvat tavoittamaan toisensa kiinni jäämättä, he saavat palata jonon ensimmäiseksi pariksi. Jos kiinniottaja saa takaa-ajetun kiinni, saa hän tämän parikseen, ja parittomaksi jäänyt pääsee vuorostaan kiinniottajaksi.

Tätä voi leikkiä myös luistellen!

Tervapata

Maahan piirretään ympyrä ja sen kehälle joka leikkijälle puoliympyrän muotoinen paikka. Ison ympyrän keskelle piirretään pieni ympyrä, tervapata.

Leikkijät asettuvat paikoilleen lukuunottamatta yhtä, joka lähtee kiertämään ympyrää leikkijöiden takaa tikku, pikkukivi tai muu pieni esine kädessään. Kiertäjä yrittää pudottaa esineen jonkun taakse ilman, että tämä huomaa. Kun leikkijä hoksaa, että tikku putosi juuri hänen taakseen, hän ottaa tikun ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan piirin ympäri yrittäen ehtiä takaisin paikalleen ennen kiertäjää. Kumpi ehtii ensin tyhjälle paikalle jää siihen, ja ilman paikkaa jäänyt jatkaa kiertäjänä.

Tervapataan joutuu, ellei huomaa tikkua ja lähde paikaltaan ennen kuin kiertäjä on kiertänyt kierroksen. Pois pääsee, kun seuraava joutuu tervapataan.

Mummo, susi ja metsästäjä

Kokeilkaapa tätä teatraalista muunnelmaa kivi-paperi-sakset-leikistä:

Leikki alkaa jakamalla pelaajat kahteen joukkueeseen, joista molemmille määritellään oma alue. Joka leikkikierroksella kumpikin joukkue valitsee, onko se joukko mummoja, susia vai metsästäjiä:

Susi: Irvistää, näyttää kynsiä ja murisee.
Mummo: Tekee kutomisliikettä ja sanoo ”klik klik klik klik..”
Metsästäjä: Pitää käsiään kuin kannattelisi pyssyä ja sanoo ”pum pum”

Joukkueet tulevat alueiden välissä olevalle viivalle ja näyttävät yhtä aikaa valitsemaansa ryhmää esittävän pantomiimin. Sudet voittavat mummot, mummot voittavat metsästäjät ja metsästäjät voittavat sudet. Voittanut joukkue saa napata vastapuolelta pelaajan itselleen. Leikki voi jatkua kunnes voittajapuoli on kerännyt kaikki pelaajat riveihinsä.

Seuraa johtajaa

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi ja kaikkien on seurattava häntä matkien kaikkea, mitä hän tekee. Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, nostaa kädet päänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä, pomppia, ryömiä, laulaa, tanssia ja niin edelleen.