

Sokkorasti

Sokkorastilla rakennetaan osallistujien keskinäistä luottamusta ja vuorovaikutusta. Joukkueen jäsenet ohjaavat vuorotellen sokkona liikkuvan rakennetun radan läpi.

Leikin kulku:

1. Ohjaaja rakentaa kuljettavan radan.
2. Osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen.
3. Jonon ensimmäinen sitoo silmät, ja jonon seuraava ohjeistaa silmät sidottuna olevaa radan läpi.
4. Kun jonon ensimmäinen henkilö on suorittanut radan, hän antaa siteen seuraavan silmille ja menee jonon perään.
5. Jonossa toisena oleva ohjeistaa aina jonon ensimmäistä.
6. Leikin voittaja on radan nopeimmin suorittanut joukkue.

Välineet:

tötsät, hulavanteet, pallot, laatikot, huivit.



Liikunta-alias

Liikunta-alias yhdistää liikkeen ja ryhmänä toimimisen. Joukkueen jäsenet säntäävät vuorollaan radalle, jonka käänöpaikalla annetaan osallistujalle selitettävä sana. Paluumatkalla suoritetaan ohjattuja tehtäviä ja samanaikaisesti yritetään selityksillä saada muuta joukkuetta arvaamaan annettu sana.

Leikin kulku:

1. Ensimmäinen jonosta lähtee juoksemaan radan käänöpaikalle, jossa hänelle annetaan selitettävä sana.
 2. Pelaaja juoksee takaperin ensimmäiselle merkille, jossa mennään hulavanteen läpi kolmeen kertaan. Samaan aikaan pelaaja selittää muulle joukkueelle saamaansa sanaa.
 3. Juoksu jatkuu pyörähdellen seuraavalle merkille, josta rata jatkuu siksak-juoksulla hulavanteen luokse.
 4. Vannehyppelyllä kiritään rata loppuun.
 5. Vaikka joku joukkueesta arvaisi sanan kesken radan, pitää rata suorittaa silti loppuun.
 6. Sanaselitystä saa jatkaa radan loputtuakin, jos minuutista on vielä aikaa jäljellä.
 7. Leikin voittaja on eniten oikeita sanoja kerännyt joukkue.
- Radan suorittamiseen ja sanan selitykseen on aikaa yhteensä 1 min. Korteja on noin 50 kpl, joten kierroksia voi pelata esimerkiksi kolmekin (15 min).

Välineet:

hulavanteet, tötsät, Alias-kortit / itse keksityt sanat, ajanottolaite

Mallin mukaan

Mallin mukaan -kisassa testataan muistia, ongelmanratkaisukykyä ja ryhmänä toimimista. Joukkueen jäsenet käyvät yksitellen radan käänöpaikalla katsomassa esineistä asetellun mallin, joka vastaavista esineistä kopioidaan lähtöpaikalle. Leikin aikana joukkueen jäsenet eivät saa puhua toisilleen.

Leikin kulku:

1. Valmisteluissa kootaan viestin käänöpaikalle esimerkiksi hulavanteen sisälle esineistä malli, joka yritetään kopioida identtisenä vastaavista esineistä lähtöpaikalle.
2. Osallistujat jaetaan joukkueisiin. Jos osallistujia on paljon, niin voidaan rakentaa kaksi eri mallia ja rataa.
3. Joukkueen jäsenet juoksevat tietyn matkan yksitellen käänöpaikalle katsomaan mallia.
4. Malli yritetään painaa mieleen ja sijoittaa esineet lähtöpaikalla mallin mukaisesti.
5. Joukkueen jäsenet eivät saa puhua tehtävän aikana.
6. Kun joukkue luulee / tietää olevansa valmis, niin joukkue pyytää ohjaajaa tarkistamaan, onko kuvio oikein.
7. Voittaja on joukkue, joka saa nopeimmin tai parhaiten tehtyä mallista kopion. Kisaan voi halutessaan määrittää aikarajan tai kisa päättyy, kun malli on saatu kopioitua.

Välineet:

ajanottolaite, hulavanteet, sulkapallo, tennis- ja pingispallo, herneluspesä, huivi, yms.