

# PUISTOKISAT



*Voidaan pitää joko usean ryhmän kesken tai yksilökisana!*

## **Pesävarkaus:**

- Tehkää niin monta pesää kuin joukkueita/pelaajia on. Pesien tulisi olla samalla etäisyydellä toisistaan.
  - Jakakaa jokaiseen pesään sama määrä esimerkiksi palloja, hernepusseja tai käpyjä.
- 1.**
- Yhdellä joukkueella tai pelaajalla on oma pesä, ja he pyrkivät sovittuun ajan (esimerkiksi 30 sekuntia) aikana saamaan omaan pesäänsä mahdollisimman monta esinettä toisten joukkueiden pesistä. Pelaaja voi viedä omaan pesäänsä vain yhden esineen kerrallaan.
  - Ajan loputtua lasketaan, kenellä on eniten esineitä. Eniten kerännyt voittaa!



## **Rapukävely:**

- Valitkaa jokaiselle joukkueelle/pelaajalle oma lähtöpiste.
  - Laittakaa sopivan matkan päähän lähtöpisteestä (esim. 10 metriä) merkki.
- 2.**
- Aloittakaa samanaikaisesti kisa, jossa jokainen lähtee liikkeelle lähtöpisteestä, kiertää merkin ja palaa takaisin lähtöpisteeseen kävellen rapukävelyä! Rapukävelyssä asetutaan selälleen ja kävellään kaikkien raajojen voimin.
  - Voittaja on se, joka on nopeiten takaisin lähtöpisteessä. Joukkueissa jokainen jäsen menee vuorollaan ja ensimmäinen valmis joukkue voittaa.
  - Vinkki! Saman voi tehdä myös esimerkiksi karhukävelynä tai matkien muita eläimiä!

# PUISTOKISAT



*Voidaan pitää joko usean ryhmän kesken tai yksilökisana!*

## Tukkihumala:

- Tarvitsette pesäpallomailoja (tai jotain muuta noin metrin mittaista, jonka ympäri voi pyöriä), vesiämpäreitä, mukeja sekä pulloja.

- Pelissä on kolme pistettä. Lähtöpiste on mailan ympäri pyöriminen, toinen vesiämpäri + mukin täyttö ja kolmas pullon täyttäminen mukissa olevalla vedellä.

- Peli toimii siten, että pelaaja pyörii mailan ympäri viisi täyttä kierrosta siten, että otsa on kiinni mailassa. Sen jälkeen pelaaja juoksee hakemaan mukilla vettä ämpäristä, kävelee oman pullonsa luo, ja pyrkii kaatamaan mukissa olevan veden pulloonsa. Ensimmäinen joukkue tai pelaaja, kenen pullo on täynnä, voittaa pelin.



## Tötterönhaku:

- Valitkaa sopiva lähtöpiste.

- Sen jälkeen valitkaa kerrallaan yksi pelaaja tai joukkueen jäsen, jonka silmät sidotaan (hakija). Sitten joku joukkueen ulkopuolisista tai yksilöpelin muista pelaajista käy viemässä sopivan matkan päähän lähtöpisteestä tötterön tai muun esineen. Tötteröä ei kuitenkaan ole tarkoitus laittaa suoraan hakijan eteen, vaan se kannattaa asettaa hieman vaikeammin.

- Kun aika alkaa, joko oman joukkueen muut jäsenet tai vastaavasti yksilöpelin muut pelaajat yrittävät neuvoa hakijaa tötterön luokse pelkästään puhumalla lähtöpisteeltä. Hakijaa ei saa fyysisesti ohjata! Nopeiten tötsän löytänyt hakija/joukkue voittaa.

3.

4.