

Matkustusleikkejä ja -lauluja ja muuta puuhaa kesäksi.

**Autolla ajetaan varo-varovasti,
ettei kaatuisi kallis lasti.
Suoraa tietä, suoraa tietä,
mäkiä on matkan varrella.
Pois kaikki lapset alta,
tie näyttää kapealta.
Mittari näyttää kaheksaa kymppiä,
jarrut on epäkunnossa. **TÖÖÖÖT!****



kuuntele tästä; <https://www.youtube.com/watch?v=cclxG7CnzNs>

Pyörät ne pyörivät ympäri, ympäri ja ympäri.
Pyörät ne pyörivät ympäri, koko päivän.

Pyyhkijät pyyhkivät viuh, viuh, viuh. Viuh, viuh, viuh ja viuh viuh viuh.
Pyyhkijät pyyhkivät viuh viuh viuh, koko päivän.

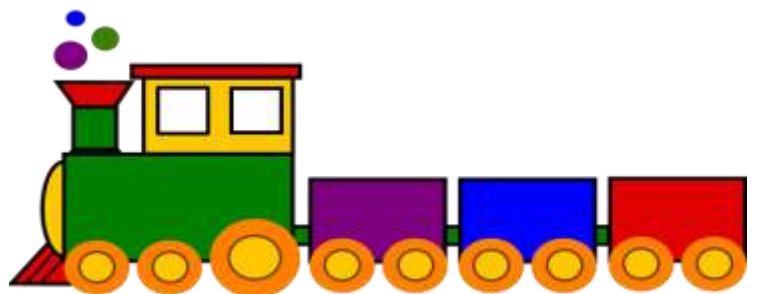
Torvi se töötötti tööt, tööt, tööt. Tööt, tööt, tööt ja tööt tööt tööt.
Torvi se töötötti tööt, tööt, tööt, koko päivän.

Ihmiset ajella hytkytti, hytkytti ja hytkytti.
Ihmiset ajella hytkytti, koko päivän.

kuuntele tästä, <https://www.youtube.com/watch?v=To7mqzrxf4g>

*Pienen pieni veturi
aamulla kerran
hieroi hyvin savuisia silmiään*

*Sitten se pihisi ja puhisi ja yski:
Tsuku tsuku tsuku tsuku, lähdetään!*



<https://www.youtube.com/watch?v=uCjp2e7hPhA>



Matkustaessa voisi ajanvietteeksi yrittää arvata seuraavan vastaantulevan auton väriä tai jokainen valitsee jonkun värin ja se voittaa joka näkee eniten valitsemansa värisiä autoja sovitulla matkalla.

Sadepäivän varalle muutamia ideoita; (lautapelit, hirsipuu, laivan upotus...)

Mitä tiedät ystävästäni?

Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut valitsevat hänelle "ystävän", joka voi olla elävä henkilö, historiallinen henkilö tai satuovento. Kun ystävä on valittu, leikkijä kutsutaan sisään. Hän kysyy jokaiselta vuorotellen "Mitä tiedät ystävästäni?" ja jatkaa jollakin tarkentavalla kysymyksellä, esim. Onko hän mies, elääkö vielä, onko kuuluista, onko tässä huoneessa. Vastata saa vain "Kyllä", "Ei" tai "En tiedä". Näin kyselemällä hän lopulta arvaa ystävänsä. Se, kenen kohdalla hän arvaa, joutuu uudeksi kyselijäksi.

Junatarkastaja

Tuolit asetetaan vierekkäin jonoon kuten junanpenkit. Leikkijät istuvat omille paikoilleen, yksi on junantarkastaja. Hän menee jokaisen luo ja kysyy, minne tämä on matkalla ja katsoo tarkkaan, missä tämä istuu. Tarkastaja poistuu huoneesta ja jotkut leikkijät vaihtavat keskenään paikkaa ja matkustuskohdetta. Tarkastaja palaa ja yrittää keksiä, ketkä ovat vaihtaneet paikkoja.

Mikä eläin?

Leikinhaja kiinnittää jokaisen leikkijän selkään lapun, jossa on jonkun eläimen kuva tai nimi. Leikkijä yrittää saada selville, mikä eläin hän on. Hän kyselee toisilta leikkijöiltä kysymyksiä, joihin voi vastata vain "kyllä" tai "ei". Esim. "Onko minulla neljä jalkaa?", "Olenko minä karvainen?", "Asunko viidakossa?" Leikkiä jatketaan kunnes jokainen on saanut selville, mikä eläin hän on.

Paisti

Yksi leikkijöistä on paisti ja muut ovat karpäsiä. Paisti istuu tuolilla silmät sidottuna kädessään joku esine voi hutkia (esim. rullattu sanomalehti). Karpäset yrittävät tökkiä sormella paistia ilman että paisti onnistuu hutkaisemaan heitä. Se karpänen johon paisti osuu vaihtuu paistiksi ja paistina olleesta tulee karpänen.

PIHALEIKKEJÄ

10 tikkua laudalla.

Peliin tarvitaan vähintään kolme pelaajaa, mutta heitä voi olla kuinka monta tahansa. Lisäksi tarvitaan kymmenen puutikkua sekä lauta ja kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle.

Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon.

Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautta kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään.

Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetty jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.

Peili

Yksi leikkijöistä on peili, joka seisoo selin muihin. Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän peilistä ja yrittävät liikkua kohti peiliä. Peili kääntyy silloin tällöin, yllättäin, liikkuihin päin. Jos hän huomaa jonkun liikkuvan, tämä joutuu palaamaan takaisin lähtöviivalle. Se, joka ensimmäisenä ehtii koskettamaan peiliä ja huutamaan oman nimensä on seuraava peili.

Polttopallo

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä. Leikkijät seisovat ympyrässä ja yksi leikkijöistä seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää pallolla osua ympyrän sisällä olevia polven alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Ne, joihin osuu joutuvat myös polttajiksi. Viimeiseksi ympyrään jäänyt on voittaja.

Paha kuningas

Leikkijöistä valitaan paha kuningas, joka menee kuninkaan viivalle. Muut leikkijät menevät ensin kotiviivalle keksimään kuninkaan kysymyksiin vastaukset ja siirtyvät sitten kyselyviivalle. Leikkijät sanovat "Hyvää päivää paha kuningas!" Kuningas vastaa: "Hyvää päivää kiltit lapset! Mistä te tulette?" Lapset vastaavat sen, mitä ovat sopineet. Kuningas kysyy "Mitä te syötte ja mitä te juotte?" Lapset vastaavat, mitä ovat sopineet.

Kuningas kysyy "Mitä te osaatte tehdä?" Leikkijät jäljittelevät liikkein aiemmin sovittua työtä. Kuningas yrittää arvata, mitä työtä he tekevät. Kun hän arvaa oikein, lähtevät leikkijät juoksemaan kotiviivalle. Ne, jotka kuningas saa koskettamalla kiinni, tulevat kuninkaan avustajiksi. Leikki alkaa alusta, kunnes kaikista on tullut kuninkaan avustaja.