

Ilmapallotennis.

1. Aikuinen ja lapsi ottelevat yhdessä.
2. Keskelle pelialuetta tehdään raja esimerkiksi narulla.
3. Jos ilmapallo osuu lattiaan omalla puolella, vastapelaaja saa pisteen.
4. Kokeilkaa sitäkin, että esimerkiksi vain isovarpaalla, kyynärpäällä tai nenällä saa koskea palloon. Aikuinen antaa lapsen voittaa useammin kuin hävitä.

Saippuakuplahommat.

1. Puhaltakaa saippuakuplia ja laskekaa vuorotellen, kuinka monta kuplaa ehditte rikkoa ennen niiden osumista maahan.
2. Joskus on hauska kilpailla siitä, kumpi saa kuljetettua saippuakuplaa puhaltamalla pidemmän matkan.

Piilotusleikki.

1. Piilota karkkeja tai muita kivoja pieniä esineitä huoneeseen. Anna lapsen etsiä esineet.
2. Voit vinkata, mihin suuntaan lapsen pitää mennä, sanomalla ”kylmenee” tai ”kuumenee”.

Piirrä ja arvaa –leikki.

1. Toinen piirtää kuvaa ja toinen yrittää arvata, mitä kuva esittää.
2. Voitte myös tehdä niin, että toinen aloittaa piirtämään kuvaa ja toinen jatkaa sitä omalla vuorollaan mielensä mukaan.

Satuhieronta.

1. Kerro pieni tarina ja hiero samalla lastasi tarinan elementtien avulla.
2. Esimerkiksi ”hiekkä” voi olla sormien naputtelua lapsen selkään.
3. Voit myös kirjoittaa lapsen selkään vaikkapa numeroita, kirjaimia tai piirtää tuttuja kuvioita.
4. Anna lapsen arvata, mitä piirsit.

Taikaleipomukset.

1. Tee taikataikinaa jauhoista, suolasta ja vedestä.
2. Leipokaa kuvioita, paistakaa ne ja maalatkaa haluamallanne tavalla.

Hassukävely.

1. Kumpi keksii hassumman tavan liikkua? Entä osaatteko matkia toisianne?

Piknik.

1. Anna lapsen järjestää piknik vaikkapa parvekkeella tai olohuoneen lattialla.
2. Voit valmistaa lapselle vaikkapa pikkuisia voileipiä pilkkomalla leipäpalan useaan osaan tai tehdä piparkakkumuotin avulla kurkusta, juustosta ja porkkanasta hauskoja kuvioita.

Aikuisleikki.

1. Anna lapsen kokeilla vaatteitasi, kenkiäsi ja asusteitasi.
2. Hetken kruunaa, jos lapsi saa kokeilla meikkejä, hiusgeeliä tai lakkaatte vaikkapa hänen kyntensä.
3. Joskus kasvomaalausten tekeminen voi olla tosi hauskaa yhdessä.

Tunnistustehtävä.

1. Piilota muovipussiin joitakin pienenhköjä kodinesineitä.
2. Anna lapsen yrittää tunnistaa sokkona kokeilemalla, mikä esine on kyseessä.

Maistamisrohkeusleikki.

1. Laita pieniin kuppeihin erilaisia ruoka-aineita, kuten rusinoita, pähkinöitä, kuivaa spagettia, vihannespaloja tai mausteita ja numeroi astiat.
2. Anna lapsen heittää nopalla, mitä ruokaa hänen pitäisi haistaa ja maistaa.
3. Rohkeudesta voisi palkita esimerkiksi pienen herkkupalan avulla.

Kuka arvaa?

1. Leikkijöistä valitaan vapaaehtoinen, joka ottaa itselleen parin.
2. He valitsevat yhdyssanan, jonka osia esittävät. Esim. sanasta kärpässieni toinen esittää kärpäästä ja toinen sientä.
3. Muut leikkijät arvaavat, mistä sanasta on kysymys.

Millainen ihminen?

1. Tässä leikissä harjoitellaan tunteiden esittämistä.
2. Vapaaehtoiset esittävät yksi kerrallaan äänettömästi leikinohjaajan kuiskaaman tunteen (esim.vihainen, iloinen, surullinen, pettynyt, ärtynyt, kateellinen).
3. Toiset yrittävät arvata, mistä tunteesta on kyse.

Sylipallo

1. Kaikki leikkijät istuvat piirissä jalat suorina edessä, melkein kiinni toisissaan. Kädet ovat tukena selän takana.
2. Tarkoituksena on saada pallo liikkumaan sylistä syliin ilman käsien apua.

Harakka hyppii

1. Lausutaan runo ja tehdään siihen kuuluvat liikkeet:
Harakka hyppii maassa – Hypitään paikallaan.
Västäräkki keikkuu kivellä – Keinutaan puolelta toiselle.
Varpunen nokkii katolla – Koputetaan sormilla päätä.
Kissa köyristää selkäänsä – Köyristetään selkää.
Kaikki linnut pelkää – Vapistaan.
Tuolla ne jo lentää – Heilutetaan käsiä kuin siipiä.
Omaan pikku pesään – Tehdään käsistä pesä.

Unelmien sankari

1. Jokainen piirtää vuorotellen silmät sidottuna suurelle, mieluiten seinään kiinnitetylle paperille unelmiensa sankarin tai sankarittaren kuvan.
2. On piirrettävä pään ääriviivat, silmät, nenä, suu, korvat ja hiukset.

Kapteeni komentaa

1. Yksi leikkijöistä valitaan kapteeniksi, joka komentaa muita.
2. Kun hän sanoo ”Kapteeni komentaa kädet ylös!”, on kaikkien nostettava kädet ylös.
3. Jos hän sanoo ”Kapteeni komentaa hyppimään!”, kaikki alkavat hyppiä.
4. Jos kapteeni huutaa ”Kyykkyyn!”, ne, jotka kyykistyvät, joutuvat pelistä pois.
5. Vain komentoja, jotka alkavat sanoilla ”Kapteeni komentaa”, noudatetaan.

Sisätempurata

1. Tee yhdessä lapsen kanssa kotia kiertävä tempurata. Esim. Hyppy tyynyltä tyynylle, ryömintä sohvapöydän alta, tasapainoilu mattorullan päällä, kuperkeikka taiteltun peiton päällä.... Vain mielikuvitus on rajana :)