

Metsänhaltija

1. Leikissä valitaan valtaistuini, josta metsänhaltija tarkkailee alamaisia.
2. Muut leikkijät yrittävät lähestyä metsänhaltijaa eri suunnista hiipien puiden takaa tai ryömien maassa hiljaa.
3. Tarkoituksena on päästä koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta.
4. Kun metsänhaltija näkee jonkun lähestyvän, hän huutaa tämän nimen.
5. Silloin leikkijän täytyy palata omaan lähtöpaikkaansa tai mennä piiloon ja yrittää uudelleen.
6. Jos joku onnistuu koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta, valta vaihtuu.

Krokotiili, krokotiili

1. Leikinjohtaja piirtää maahan (tai osoittaa rajan) joen, jonka yli saa mennä vain jos täyttää sovitut ehdot ja vielä ensimmäisenä.
2. Homma menee näin; leikkijät huutaa: "Krokotiili, krokotiili, saanko ylittää joen!?" "Mitä, ei kuulu!" (jatkaa tuota niin kauan, että leikkijät huutaa täyttä kurkkua tai kuiskaamaan ihan hiljaa, korkealta tai matalalta)
3. "Ne saavat, jotka tuovat minulle ensimmäisenä (jos leikkijöitä on paljon jos ei vain yksi) kolme pientä kiveä" (tai mitä vain, joku ihminen (tuttu) käy myös).
4. Kunnes kaikki ovat joen toisella puolella.

Vinkkaus

1. Merkitään ensin alue, johon kiinni jäävät tulevat. Lisäksi valitaan etsijä.
2. Etsijä laskee esim. viiteenkymmeneen, ja muut leikkijät piiloutuvat. Kun etsijä on laskenut, hän lähtee etsimään, ja nähdessään jonkun hän huutaa löydety nimen, löydetty tulee leikin alussa merkitylle alueelle.
3. Pelastaminen tapahtuu niin, että muut leikkijät vilkuttavat kiinnijääneelle, ja nähdessään jonkun vilkuttavan tämä huutaa "vinkit sain". Vinkit saatuaan kiinnijäänyt voi koittaa paeta niin, että etsijä ei näe häntä.
4. Leikki loppuu kun kaikki on löydetty.

Haesitä haetätä

1. Ensin valitaan leikin johtaja, joka määrää mitä haetaan.
2. Muut leikkijät piirtävät itselleen ympyrät joihin sijoittuvat. Leikin johtaja käskee sitten hakea jotain (esim. keltaista, kävyn, tammen lehden...).
3. Leikkijät syöksyvät sitten etsimään käskettyä asiaa lähiympäristöstä ja kuka ensimmäisenä on tuonut pyydetyn asian omaan ympyräänsä saa pisteen.
4. Sitten kaikki asettuvat taas ympyröihinsä ja johtaja käskee hakea jotain muuta.
5. Leikin voi lopettaa esim. sitten kun jollain on 10 pistettä tai jotenkin muuten sopimuksen mukaan.
6. Säännöiksi voi sopia myös että oman ympyrän sisältä ei saa ottaa pyydettyä tavaraa eikä myöskään omasta itsestään (esim. keltaista hius nipsua tms...).

Kymmenen tikkua laudalla

1. Leikkiin tarvitaan lankku, jonka keskikohdan alle asetetaan pölkky tai kivi.
2. Laudan maassa olevaan päähän asetetaan 10 tikkua.
3. Yksi leikkijöistä polkaisee laudan yläpäästä siten, että tikut lentävät ilmaan.
4. Etsijäksi valittu leikkijä yrittää saada kopin yhden ilmaan lentäneistä tikusta: mikäli hän onnistuu, tulee polkaisijasta etsijä.
5. Mikäli ei, alkaa etsijä kerätä tikkuja toisten juostessa piiloon. Kun etsijä on kerännyt kaikki tikut takaisin laudalle, tulee tämän huutaa "Kymmenen tikkua laudalla!" ja ryhtyä etsimään muita leikkijöitä.
6. Nähtyään jonkun, hän huutaa löydetyn nimen, juoksee laudalle ja panee jalkansa sen päälle. Löydetty jää laudan viereen piirrettyyn pesään ja etsijä jatkaa muiden etsimistä.
7. Jos löydetty ehtii ennen etsijää laudalle, hän saa potkaista tikut uudelleen ilmaan ja huutaa: "Kymmenen tikkua ilmassa!" ja mennä uudestaan piiloon.
8. Etsijä kerää tällöin tikut uudestaan ja huutaa taas: "Kymmenen tikkua laudalla!".
9. Myös piilossa olijat saavat hiipiä salaa polkaisemaan tikut ilmaan. Kaikki löydetty pelastuvat kun tikut potkaistaan ilmaan ja he saavat piiloutua uudelleen.
10. Kaikkien leikkijöiden jouduttua pesään tulee ensimmäiseksi pesään joutuneesta uusi etsijä.

Peili

1. Ennen leikin aloittamista piirretään maahan kaksi pitkää viivaa noin 10 metrin päähän toisistaan.
2. Yksi leikkijöistä valitaan peiliksi: hän asettuu toiselle viivoista selkä muihin leikkijöihin.
3. Muut asettuvat toiselle viivalle ja yrittävät ehtiä koskettamaan peiliä tai peilin takana olevaa seinää tämän huomaamatta.
4. Peili kääntyy aina halutessaan katsomaan taakseen: kaikki jotka liikkuvat peilin katsoessa joutuvat palaamaan takaisin lähtöviivalle.
5. Ensimmäisenä peilille ehtinyt on leikin voittaja ja seuraava peili.

Ruutuhyppele

1. Kaupoista löytyy katuliituja, joilla voi piirtää asfaltille perinteisen ruutuhyppeleyn 10 laatikkoa. Voit myös ottaa tikun tai kepin ja piirtää laatikot hiekkaan.
2. Pelissä kukin pelaaja heittää vuorotellen noin 5 cm levyisen litteän kiven yhteen ruutuun ja pyrkii pääsemään ruudukon läpi mahdollisimman nopeasti ilman virheitä. Ruuduissa edetään numerjärjestyksessä.
3. Kun pelaaja on heittänyt kiven ruutuun, hän lähtee hyppimään yhdellä jalalla ruudusta ruutuun. Hän ei saa astua ruutuun, jossa kivi on, vaan hypättävä tuon ruudun yli.
4. Jos heittokivi osuu kahden ruudun rajalle, kivi jää edelliseen ruutuun ja pelaaja luovuttaa vuoronsa seuraavalle.
5. Tarkoituksena on, että pelaaja pääsee ruudukon läpi ruutu kerrallaan "Taivaaseen" eli ruutuihin 9 ja 10.
6. Siellä hän kääntyy ympäri ja palaa hypäten yhdellä jalalla takaisin. Rinnakkain sijaitseviin ruutuihin voi astua molemmilla jaloilla yhtä aikaa.
7. Takaisin tullessa heittokivi napataan mukaan astumatta kyseiseen ruutuun. Jos pelaaja astuu ruutuun, jossa heittokivi on, hänen on luovutettava vuoro toiselle pelaajalle. Heittokivi jää entiseen ruutuunsa paikoilleen.
8. Ruutuhyppeleyn voittaa se, joka on ensimmäisenä heittänyt kiven jokaiseen 10 ruutuun ja kiertänyt jokaisen heittokerran jälkeen hyppäämällä ruudukon päästä päähän.

Esterata

1. Suunnittele ulos rata, jossa on erilaisia esteitä/tehtäviä.
2. Rataa voi kiertää rauhassa temppuillen tai kisaamalla esim. sisaren tai vanhemman kanssa.
3. Voit myös ottaa aikaa kauanko sinulla menee aikaa radan suorittamiseen ja yrittää rikkoa omaa ennätystäsi.
4. Radan voi suorittaa esimerkiksi keppihevosen kanssa