
LÄRPÄKE

SKETSIT, LEIKIT JA NÄYTELMÄT

Nimi: _____

ESIPUHE

Lärpäke on sketsejä, leikkejä ja hengellisiä näytelmiä sisältävä iltaohjelmavihko. Olen valinnut kaikki ohjelmanumerot täysin oman pääni mukaan. Jotta vihosta on saatu helposti mukana kulkeva, monta hyvää juttua on jäänyt myös vihon ulkopuolelle. Vihkoon on kuitenkin pyritty valitsemaan mahdollisimman monipuolisia ja toimivia ohjelmanumeroita, jotta iltaohjelmien koostaminen olisi mahdollisimman vaivatonta. Tässä on vielä muutamia vinkejä, jotka pohjaavat vihon koostumukseen ja omiin kokemuksiini isosena ja leirien vetäjänä.

Jokaisen kategorian alkuun on ryhmitelty ohjelmanumerot, jotka soveltuvat parhaiten vedettäväksi leirin alussa. Kategoriat eivät ole idioottivarmoja, joten kannattaa käyttää myös omaa kokemusta ja tietämystä juuri siitä leiristä, jolla kulloinkin ollaan. Moni ohjelmanumero olisi voitu sijoittaa johonkin toiseen, tai vaikka useampaa kategoriaan. Esimerkiksi ryhmäytysleikeissä on paljon kilpailuja.

Vihon viimeinen kategoria sisältää ohjelmanumeroita, joiden vetämisestä kannattaa keskustella leirin vastuuhenkilöiden kanssa. Jos jonkin leikin tai sketsin vetäminen arveluttaa ei sitä kannata leirillä vetää. On tärkeää, että jokainen leiriläinen, isonen ja vetäjä tuntee olonsa mukavaksi ja turvallisiksi iltaohjelmissa. Tästä asiasta ei kannata tinkiä.

Joskus kannattaa koittaa vetää ohjelmanumeroita perinteistä poikkeavalla tyylillä. Vanhat sketsit saavat uutta ilmettä, kun luot tutuille hahmoille uusia luonteenpiirteitä! Ohjelmanumeroita voi muotoilla kullekin leirille sopiviksi sääntöjä tai käsikirjoitusta muokkaamalla.

Iltaohjelmia vedettäessä on tärkeä muistaa, että ne ovat ensisijaisesti leiriläisiä varten. On hienoa, että isosilla on iltaohjelmassa hauskaa, mutta se ei ole iltaohjelman tarkoitus tai tavoite. Iltaohjelmien tulee palvella koko ryhmän ja rippikoulun tarpeita ryhmäyttävänä, rentouttavana ja opettavana osana leiriä.

Iltaohjelmaa suunniteltaessa sitä kannattaa miettiä kokonaisuutena. Juontajan käyttäminen iltaohjelmassa auttaa kuroma ohjelman kasaan. Kun juontaja on perillä siitä mitä kulloinkin tapahtuu ja hallitsee tilanteen, on kaikkien iltaohjelmaa toteuttavien helpompi keskittyä omaan osaansa.

Iltaohjelmia ja ulkoiluja suunniteltaessa kannattaa ottaa huomioon, että leiriläisillä voi olla allergioita tai fyysisiä vammoja, jotka rajoittavat osallistumista ruoka-aineiden nauttimista tai liikuntaa vaativiin ohjelmanumeroihin. Varsinkin ulkoleikkejä vetäessä kannattaa tiedostaa, että toiminnoissa on aina fyysisen loukkaantumisen mahdollisuus ja miettiä missä mikäkin toiminto on turvallisinta vetää.

Tahdon vielä kiittää kaikkia niitä isosia, seurakunnan työntekijöitä, opiskelutovereita, opettajia ja ystäviä, jotka ovat avustaneet ja tukeneet minua tässä projektissa. Erytiskiitos kuuluu kämppissiskolleni Karoliina Mäkiselle, joka jaksoi kuunnella ääneen lausuttuja pohdintoja, sekä myötäelää tässä projektissa. Ilman häntä Robin Hood ei olisi saanut vihreitä sukkahousujaan, eikä Pikku-John olisi ollut bodarien bodari.

Leena Lahti

Leikit	4
Peruspalikat	4
Tutustumisleikit	11
Ryhmäyttämisleikit	14
Luottamusharjoitteet	17
Ulkoleikit	18
Laululeikit	22
Kilpailut	25
Sketsit	28
Peruspalikat	28
Seurustelu	38
Vapaaehtoiset	42
Jatkikset	45
Kuivikset	48
Hengelliset näytelmät	51
X-fileet	59

PERUSPALIKAT

HEDELMÄSALAATTI

Tuoleilla istuville leikkijöille annetaan eri hedelmien nimiä. Leikkijöiden määrästä riippuen kannattaa käyttää 3-5 eri hedelmää. Keskellä seisova leikin johtaja aloittaa huutamalla jonkun hedelmän. Kyseiset ”hedelmät” ja nousevat paikaltaan ja vaihtavat paikkaa. Leikin johtajakin yrittää löytää istumapaikan. Joka jää ilman istumapaikkaa tulee keskiolioksi. Komennolla ”hedelmäsalaatti” jokainen vaihtaa paikkaa. Paikan vaihdossa rajoituksena on se, että vierustoverin kanssa ei saa vaihtaa, eikä omalle paikalleen saa jäädä.

Muunnoksena leikkiä voidaan leikkiä eläinten nimillä, automerkeillä yms.

RYHMIEN MUODOSTAMINEN

Leikkijöiden selkään kiinnitetään laput, joissa on joku kuvio, kirjain tai numero. Jokainen pienryhmä saa oman kuvion selkäänsä. Kun laput on kiinnitetty, on ryhmien tehtävänä löytää toisensa puhumatta. Omaa lappua ei katsota. Ideana on toisten auttaminen ja ohjailu, sitä ei kuitenkaan kannata heti paljastaa - jospa vaikka joku oivaltaisi itse.

OMAN RYHMÄN / PARIN ETSIMINEN

Jokaiselle kuiskataan eläimen nimi. Jos tarkoituksena on etsiä ryhmä, on samoja eläimiä kuiskittava 4, jos taas pari, tulee samaa eläintä tietenkin 2 kpl. Kun jokainen on saanut eläimensä, voi alkaa etsiä pariaan / ryhmäänsä äänтелеillä kyseisen eläimen tavoin. Voidaan myös jakaa erilaisia tekemisiä, esimerkiksi lattian lakaisu. Vastaantulijoilta kysytään mitä tämä tekee, johon tämä vastaa puhumatta, tekemällä.

KAPTEENI KÄSKEE

Leikin johtaja huutaa: ”Kapteeni käskee ... *tehdä jotain*”. Ja leikkijät tekevät niin. Leikin johtaja voi huutaa käskyjään myös ilman alkua ”kapteeni käskee”. Silloin ei saa tehdä mitään tai putoaa pelistä pois. Leikin johtaja voi hämätä tekemällä itse mallisuorituksen, vaikkei sitä saa toistaa. Pois putoaa myös, jos ei tee, vaikka kapteeni käskisikin.

PEHMOPALLOTAISTELU

Leikissä tarvitaan reilu määrä pehmopalloja. Jaetaan tila kahteen yhtä suureen osaan esim. maalarinteipillä ja leikkijät kahteen joukkueeseen. Pehmopallot asetetaan rajalle ja kilpailijat asettuvat rajan tuntumaan. Leikin vetäjä ilmoittaa milloin aika alkaa ja milloin se päättyy. Kun aika alkaa, joukkueet alkavat viskoa palloja omalta puoleltaan toisen joukkueen puolelle. Kun aika loppuu palloja ei saa enää heittää ja se joukkue, jonka puolella on lopulta vähemmän

palloja on voittaja. Rajan ylittäminen ja fyysinen kamppailu vastapuolen joukkueen kanssa on kielletty

KÄSILÄPSY

Leikkijät istuvat ringissä (tai ovat mahallaan maassa). Kädet asetetaan vieressä olevien polville (tai lattiaan) siten, että kummallakin puolella olevan toinen käsi on omien käsien välissä. Joku leikkijöistä läpsäyttää kerran oikeaa kättään. Seuraava käsi hänen oikealla puolellaan läpsäyttää seuraavaksi ja sitten seuraava. Vuoro kulkee siis myötäpäivään kädestä toiseen, ei leikkijästä toiseen. Jos joku haluaa muuttaa läpsäyttelyn suuntaa hän läpsäyttää kahdesti. Tempoa nostetaan pikkuhiljaa. Virheen tehnyt käsi poistetaan pelistä. Palaaja putoaa siis pois vasta kun kummatkin kädet ovat tehneet virheen. Virheeksi lasketaan väärällä vuorolla tehty taputus tai liian pitkä miettimisaika ennen taputusta. Jo koholleen nostettu käsi lasketaan suoritukseksi.

MAROKKOLAINEN KAPTEENI KÄSKEE

Leikkijät istuvat tuoleilla leikin johtajaa vastapäätä. Jokaisella on hattu ja ”sikari” (esim. kynä). Leikin johtajan laittaessa hatun päähänsä, leikkijät ottavat hatun oikeaan käteensä ja päinvastoin. Samoin on sikarin kanssa. Leikin johtajan laittaessa sikarin suuhunsa, muut ottavat omansa pois suusta. Ja kun leikin johtaja istuu, muut seisovat ja päinvastoin. Virheestä rangaistaan.

KURKI JA SAMMAKOT

Yksi leikkijöistä on kurki, muut ovat sammakoita. Kurki ja sammakot kiertelevät pelialueella musiikin soidessa. Kun musiikki loppuu, sammakot painuvat mahalleen. Kurki yrittää koskettaa kaikkia, jotka liikkuvat. Joka kurjen koskettaessa liikkuu tai ei ole mahallaan, putoaa pelistä. Viimeiseksi jäänyt on voittaja.

SOKKO

Tehdään rinki. Yksi leikkijä, sokko, laitetaan ringin keskelle, ja häneltä sidotaan silmät. Rinki pyörii hetkisen ja samalla sokko pyörii toiseen suuntaan. Sokko osoittaa jotakin leikkijää ja menee hänen luokseen. Tunnustelemalla hän yrittää arvata kuka on kyseessä. Oikeasta arvauksesta tunnustettu leikkijä jää uudeksi sokoksi.

MYRKKYSIENI

Pöydälle laitetaan esineitä. Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut sopivat sillä aikaa, mikä esineistä on myrkkysieni. Leikkijä tulee takaisin ja alkaa poimia esineitä. Kun hän koskettaa myrkkysientä, muut karjaisevat ”myrkkysieni”. Pelissä kilpaillaan siitä, kuka saa kerättyä

eniten esineitä. Karkeilla leikkiessä kilpailu on kannustavaa, kun onnistuneesti kerätyt herkut saa pitää itsellään.

KEIJU JA LIMA

Sovitaan leikkialue lattialta. Yksi leikkijöistä valitaan alkulimaksi. Hän kulkee ryömien, ei kontaten, ja yrittää tavoittaa muita leikkijöitä, jotka ovat keijuja. Kun lima saa kiinni keijuna pompahtelevan leikkijän, tästäkin tulee lima. Peli loppuu, kun kaikki keijut ovat muuttuneet limaksi.

VÄRI

Leikkijöiden tehtävä on lähteä lähtöviivalta ja saavuttaa ”värinä” toimiva leikkijä. Tämä seisoo seinän vieressä ja huutelee eri värejä ja askelmääriä, joita tämän väristen vaatekappaleiden haltijat saavat ottaa. Joka on ensimmäisenä perillä, on seuraava ”väri”.

PEILI

Yksi leikkijöistä seisoo seinän vieressä. Hän kääntyy vuorotellen kohti seinää tai kohti muita leikkijöitä, jotka yrittävät lähestyä häntä. Aina kun hän näkee jonkun leikkijän liikkuvan, tämä joutuu palaamaan lähtöpisteeseen. Se, joka saavuttaa ensimmäisenä ”peilin”, pääsee uudeksi sellaiseksi.

FYRA PÅ SOFFAN

Leikkijät kirjoittavat saamiinsa lappuihin oman nimensä. Laput kerätään ja jaetaan uudelleen satunnaisesti. Seuraavaksi tehdään jako neljän hengen joukkueisiin. Joukkueiden jäsenten on muistettava toisensa, vaikka istuvatkin erillään. Ringistä erotetaan tietty ”sohva” eli neljän leikkijän penkki tai tuolirivi. Pelin tarkoituksena on saada oma joukkue kokonaisuudessaan noille paikoille. Tähän pyritään seuraavasti. Huutovuoro kiertää paikkakohtaisesti myötöpäivään. Jokainen huutaa vuorollaan kahden leikkijän nimen. Ne leikkijät, joiden lapuissa nämä nimet ovat, nousevat ja vaihtavat paikkaa. Joukkue, joka ensimmäisenä on täyttänyt sovitun sohvan, on voittaja.

Vaihtoehtoisia sääntöjä ovat mm. lappujen vaihtaminen paikkaa vaihtavien kesken, jolloin tietty tunnus säilyy koko ajan tietyllä paikalla, eikä henkilöllä. Nimien tilalta voi myös käyttää muita tunnuksia. Esim. pelikortteja käyttäen on mukana uusi ulottuvuus, jos kortit jaetaan satunnaisesti. Tällöin yhden numeron edustajat kuuluvat samaan ryhmään ja vasta pelin kuluessa selviää oman joukkueen kokoonpano. Toimii siis hidastempoisena ryhmiin jakamisenakin.

NYHJÄÄ TYHJÄSTÄ

Leikkijöille jaetaan laput, joihin he kirjoittavat jonkun vuorosanan (eli pienen lauseen). Laput kerätään, sekoitetaan ja jaetaan takaisin. Sitten valitaan leikkijöistä pareja, jotka vuorollaan astuvat näyttämölle ja esittävät vuoropuhelun, jossa heidän on käytettävä tätä vuorosanaa. He voivat itse keksiä vuorosanaan sopivan roolihahmon.

Toinen vaihtoehto on jakaa kaksi lappua, joista toiseen kirjoitetaan roolihahmo ja toiseen tietty luonteenpiirre. Laput kerätään, sekoitetaan ja jaetaan niin, että jokainen saa

luonnelapun ja roolilapun. Näyttämölle tullaan pareittain ja katsotaan, kuinka käy, kun kaksi erikoista roolihahmoa kohtaa.

Leikissä syntyy mukavia sketsejä, kun leikkijöitä rohkaistaan menemään rohkeasti rooliinsa.

Kokeneempien sketsinäyttelijöiden kanssa kannattaa yrittää kahden edellisen version yhdistämistä ja vuorosanan korvaamista valmiilla vuoropuhelulla.

PUDOTUSPELI

Leikkijöille jaetaan lappuset, joihin on valmiiksi kirjoitettu roolihahmon nimi. Sitten he asettuvat tiukkaan rinkiin ja ottavat toisiaan tukevasti kiinni kyynärpäistä, ”käsikynkkää”. Leikin johtaja alkaa kertoa tarinaa maalaisisännästä, emännästä, tyttärestä sekä heidän lehmästään. Joka kerta kun joku leikkijöistä kuulee oman roolihahmonsensa, joka ilmestyy tarinaan mukaan, hän yrittää pudottautua polvilleen. Vieruskavereiden tehtävänä on estää häntä. Jos pudottautuja saa kummatkin polvet maahan, hän pääsee pelistä pois. Näin voidaan leikkiä loppuun asti, jos juttua riittää, mutta mukavampaa on, jos isännän, emännän ja tyttären lisäksi kaikilla muilla lukee lapussaan ”lehmä”.

KIM

Esille laitetaan muutamia pieniä esineitä. Leikkijät saavat katsella niitä minuutin ajan. Sitten he sulkevat silmänsä ja esineistä poistetaan yksi tai useampia. Leikkijöiden pitää muistaa, mitkä esineistä puuttuvat.

ELÄINTARHA

Leikkijät seisovat piirissä. Ensin käydään leikkijöiden kanssa läpi listassa olevat olennot. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Hän osoittaa jotakuta leikkijää ja sanoo jonkun listassa olevan olion nimen. Osoitetun leikkijän on silloin vierustoveriensä kanssa muodostettava kyseinen olio listan ohjeiden mukaan. Jos aikaa kuluu liikaa tai suoritus on virheellinen, joutuu virheen tehnyt leikkijä keskelle ja ensimmäisenä keskellä ollut menee piiriin virheen tehneen tilalle.

Olio: Leikkijä - vieruskaverit

Norsu: Kädellä kiinni nenästä ja toisella tehdään kärsä - Tekevät lepattavat korvat leikkijälle

Norppa: Äänтелеe kuin norppa asennossa seisten - Tekevät leikkijälle evät käsistään

Käkikello: Räpyttää silmiään, kukkuu ja näyttää kieltä - Pyörivät ympäri

Lehmä: Tekee käsistään utareet - Lypsävät

Kissa: Tekee käsistään kissan tassut. - Tekevät käsistä viikset kissalle

Gorilla: Takoo rintaansa. - Hypähtelevät kankeasti jalalta toiselle

Omia olioita saa keksiä lisää.

KERROSVOILEIPÄ

Leikkijät istuvat tuoleilla ringissä. Joku leikkijöistä aloittaa pelin ja huutaa tietyn ominaisuuden ja tuolimäärän, minkä verran kyseisen ominaisuuden haltijat siirtyvät määrättyyn suuntaan. Esim. "Kaikki heinäkuussa syntyneet siirtyvät kolme tuolia oikealle." Leikkijät, joita tehtävänanto koskee, siirtyvät istumaan paikalle, joka heille tulee. Se voi olla tyhjä tai sitten istutaan toisen syliin tai useamman ihmisen syliin. Jos kerrosvoileivän alimmaisen täytyy siirtyä, sylissä olevat seuraavat mukana. Huutovuoro siirtyy istumapaikkojen mukaan myötöpäivään. Kerrosvoileivän alin käyttää paikkakohtaisen huutovuoron.

ZOOM – ÖYK – RÖYH

Istutaan ringissä. Leikin johtaja katsoo toisen vieruskaverinsa suuntaa ja sanoo "zoom". Tämä katsoo seuraavaan ja sanoo "zoom". Tätä jatkuu, kunnes joku haluaa vaihtaa suuntaa. Tämä tapahtuu katsomalla takaisin ja sanomalla "öyk". Sitten "zoom" jatkuu siihen suuntaan, mistä se aluksi tuli. Katseen on oltava mukana osoittamassa viestin suuntaa. Lisänä on komento "röyh", jolla hypätään seuraavan vuorossa olevan yli. "Röyh" voi sanoa vain siihen suuntaan, mihin "zoom" on menossa. "Röyh" komennolla ei voi vaihtaa suuntaa. Virheen tehnyt pelaaja tipahtaa pois.

WISSH – POK – BANG

Idea on sama kuin Zoom – öyk – röyh –leikissä. Komennot ovat vain hieman erilaisia ja niiden aikana käyttäytyään eri tavalla. Pelissä kuljetetaan mielikuvitusfrisbeetä, jota heitetään vieruskaverille sanoen samalla "wissh". Tämä jatkaa heittämällä seuraavalle. Suunta vaihtuu laittamalla kämmenet frisbeen esteeksi ja sanomalla "pok". Heittely jatkuu sitten toiseen suuntaan. Lisänä on komento "bang", jota käyttämällä ja sormella osoittamalla saadaan frisbee heitettyä kenelle tahansa muulle leikkijälle. Komentoa "bang" voi käyttää milloin vain. Virhe pudottaa leikkijän pois.

JUORU

Istutaan ringissä. Leikin johtaja kuiskaa lauseen vieressään istuvalle. Lause on kuiskattava selvästi, mutta vain yhden kerran. Vieressä oleva kuiskaa kuulemansa taas seuraavalle, kunnes juoru on kulkenut koko ringin läpi. Viimeinen sanoo ääneen, mitä hän kuuli. Leikin johtaja kertoo alkuperäisen lauseen ja nähdään, paljonko se muuttui matkalla. Esimerkkilause: Pappilan Manta voitti lotossa miljoonan ja osti minkkiturkin

KIINAN KEISARI EI JUO TEETÄ

Leikin johtaja sanoo: "Kiinan keisari ei juo teetä. Mitä kiinan keisari juo?". Leikkijät arvailevat vuorollaan. Oikeita vastauksia ovat ne juomat, joissa ei ole T-kirjainta. Leikitään, kunnes joku tai kaikki leikkijät hoksaavat, mistä on kyse.

PORTTI

Leikkijät asettuvat ringiin. Yksi leikkijöistä lähetetään pois. Sillä välin valitaan kaksi vierekkäistä leikkijää, jotka muodostavat "portin". Pois lähetetty leikkijä kutsutaan takaisin, hän tulee ringin sisään ja yrittää löytää portin ja päästä siitä ulos. Leikkijät viestittävät silmillään. Portin muodostavat leikkijät katsovat arvaajaa iloisesti ja muut vihaisesti. Tätä ilmettä ei saa viestittää siis mitenkään muuten kuin silmillä, ei edes kasvoilla tai suulla. Kun arvaaja luulee tietävänsä, missä portti on, hän kävelee sitä kohti. Portti aukeaa, jos leikkiä on oikeassa. Arvaajalla on kolme yritystä.

MURHAAJA

Leikkijät ovat ringissä niin, että jokainen näkee selvästi toisensa. Yksi vapaaehtoinen viedään pois huoneesta, ja sovitaan murhaaja. Vapaaehtoinen tuodaan takaisin ja asetetaan ringin keskelle. Murhaaja murhaa ihmisiä iskemällä silmää heille. Murhattu kuolee ja kaatuu pois ringistä. Keskiolio yrittää saada selville, kuka on murhaaja, mutta hänellä on käytettävissään vain yksi arvaus.

Toinen vaihtoehto on pelata ilman keskioliota. Silloin jaetaan jokaiselle paperilappu, joista yhdessä lukee "murhaaja". Peli alkaa ja murhaaja murhaa ihmisiä. Kuka tahansa voi yrittää arvata, kuka on murhaaja, mutta väärästä arvauksesta joutuu pelistä pois. Murhatut eivät saa kuolla elokuvatyyliillä ja paljastaa kuolinkorahduksessaan murhaajan henkilöllisyyttä.

SORMUKSEN KULJETUS

Leikkijät istuvat piirissä. Narusta on tehty lenkki, joka on sopivan kireällä silloin, kun jokainen ottaa siitä kaksi käsin kiinni. Narussa on sormus. Leikkijät kuljettavat sormusta narua pitkin kämmeniensä sisällä ja keskellä oleva henkilö yrittää arvata, missä sormus on. Jos hän arvaa oikein, sormuksen haltija joutuu keskelle.

PANTOMIIMI

Leikkijät asetetaan jonoon istumaan. Leikinjohtaja ottaa erilleen yhden. Tälle hän antaa lapun, jossa on joku asia, mikä hänen täytyy näyttellä pantomiimina. Pantomiimi esitetään jonon takana, jolloin vain jonon takimmainen kääntyy ympäri ja katsoo esityksen. Sitten jonon toiseksi viimeinen kääntyy ja katsoo kun viimeisenä istunut pyrkii näyttämään näkemänsä mahdollisimman tarkasti samanlaisena. Sitten kääntyy seuraava. Näin edetään, kunnes lopulta jonon ensimmäinen kääntyy ja katsoo toisena istuneen esityksen ja kertoo, mitä hänen mielestään siinä tapahtui. Lopuksi katsotaan alkuperäinen esitys ja naureskellaan.

Vaihtoehtoisesti voidaan toimia seuraavalla tavalla: Pyydetään muutama vapaaehtoinen, jotka viedään ulkopuolelle. Leikinjohtaja esittää ensimmäiselle vapaaehtoiselle noin minuutin mittaisen juonellisen pantomiimin. Leikkijä yrittää toistaa näkemänsä seuraavalle sisään kutsutulle vapaaehtoiselle. Viimeinen sitten näyttelee

saman ja kertoo, mitä on tekemässä. Lopuksi nähdään alkuperäinen esitys uudelleen ja selostettuna. Erona ensimmäiseen versioon on, että nyt suuri yleisö näkee reaaliajassa jutun muuttumisen.

Kolmas tapa on, että jokaiselle leikkijälle jaetaan lappu, johon on kirjoitetta jokin lause. Kukin saa vuorollaan esittää lapussaan esitetyn asian "pantommiina". Toiset koettavat arvata mistä on kysymys. Ensinnä arvannut saa seuraavaksi esittää oman lauseensa. Lauseet voivat liittyä esimerkiksi rippikoulun sisältöihin.

KODINKONEET

Leikkijät jaetaan ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle annetaan joku kodinkone, joka heidän on koko ryhmää käyttäen luotava. Jokaisen on oltava joku koneen osa tai sen käyttäjä. Esimerkkejä: kirjoituskone, ruohonleikkuri, leivänpaahdin, pesukone, hiiren loukku, levysoitin, imuri ...

POKKALEIKIT

Pokkaleikkien idea on olla nauramatta ja hymyilemättä, vaikka tilanne olisi kuinka hauska tahansa. Leikkijät istuvat ympyrän tapaisessa muodostelmassa. Useissa pokkaleikkien versioissa on keskiolio, joka yrittää saada ilmeilemällä ja näyttämällä muut huvittuneeseen mielentilaan. Leikkijä, joka ei saa pokaansa pidettyä, joutuu uudeksi keskiolioksi tai tipahtaa pelistä pois. Pokerinaamaa voi kyllä testata muillakin keinoin. Tässäpä erilaisia toteutustapoja:

1. Keskiolio on masentunut poro. Leikkijä, jonka luo poro menee, lohduttaa sitä sanoen: "Voi Petteri poro parkaa. Popsaise pala porkkanaa."
2. Keskiolio sanoo valitsemalleen leikkijälle: "Rakkaani, jos rakastat minua, hymyile minulle." Siihen kuuluu vastata: "Rakkaani, rakastan kyllä sinua, mutta juuri nyt voi hymyillä sinulle."
3. Leikinjohtaja hymyilee ja ottaa hymyn käteensä. Sitten hän heittää hymyn jollekin toiselle leikkijälle. Tämä ottaa hymyn kiinni ja laittaa sen kasvoilleen. Hetken hymyilyään, hän ottaa sen pois ja heittää seuraavalle. Väärään aikaan hymyily on rangaistavaa.
4. Peili kiertää ringissä. Jokainen katsoo itseään silmiin ja toteaa: "Kyllä ihminen on sitten nuorena kaunis."

SATEEN TEKEMINEN

Tarkoituksena on luoda kuulokuva sateesta. Leikkijät istuvat ringissä. He eivät puhu koko aikana mitään. Leikin johtaja näyttää yhden liikkeen, jota leikkijät alkavat tehdä sitä mukaa, kun leikin johtaja tulee heidän eteensä rinkiä kiertäessään ja liikettä näyttäessään. Liikettä jatketaan niin kauan, kunnes leikinjohtaja tulee kohdalle seuraavalla kierroksella ja näyttää uuden liikkeen. Liikkeistä syntyvää ääntä lukuun ottamatta täytyy olla aivan hiljaa. Liikkeet menevät seuraavassa järjestyksessä: kämmenien hankaaminen, sormien napsuttelu, käsien taputtaminen polvia vasten, jalkojen tömistäminen, käsien taputtaminen polviin, sormien napsuttelu, käsien hankaaminen. Ääni on sitä parempi, mitä enemmän leikkijöitä on.

PIPPONEN

Pyydetään muutama vapaaehtoinen. He tulevat seisomaan hyvin tiiviiseen riviin leikinjohtajan kanssa. Leikinjohtaja kysyy vieressään olevalta: "Oletko leikkinyt Pipposta?", johon on vastattava: "En, miten sitä leikitään?". Leikinjohtaja sanoo: "näin", ja näyttää jonkun liikkeen ja jää siihen asentoon. Vieressä oleva tekee sitten saman hänen vieressään olevalle. Ja niin jatketaan kunnes kaikki ovat kyselleet ja vastailleet ja jääneet haluttuun asentoon. Sitten leikin johtaja aloittaa uuden kierroksen ja lisää edelliseen liikkeeseen jonkin toisen liikkeen (edellinen asento jää silti voimaan). Leikin liikesarjat menevät seuraavasti:

1. Vasemmalla kädellä tehdään "pitkä nenä".
2. Oikealla kädellä tehdään "pitkä nenä".
3. Mennään kyykkyyyn
4. Nostetaan vasen jalka ilmaan.
5. Leikin johtaja tönäisee koko rivin kumoon.

SOLMU

Leikkijät menevät hyvin tiiviiseen rinkiin. He ojentavat kätensä silmät suljettuina ja tarttuvat satunnaisesti kummallakin kädellä johonkin toiseen käteen kiinni. Sitten he avaavat silmänsä ja pyrkivät käsiään irrottamatta saamaan solmun auki yhdeksi tai useammaksi ringiksi.

LATOKUIVATUS

Maahan piirretään neliö. Ryhmä asettuu seisomaan yhdelle sivulle riviin. Pelin alettua ryhmäläiset alkavat siirtyä omaa tahtiaan neliön vastakkaista sivua kohti samalla koko ajan hokien "latokuivatus latokuivatus latokuivatus ...". Kun he saavuttavat toisen sivun, he kääntyvät ja jatkavat kävelyä edestakaisin. Yksi leikkijöistä kuitenkin kulkee risteävää linjaa sivusuuntaisia neliön sivuja edestakaisin. Hän hokee koko ajan: "piip piip piip piip ...". Aina kun hän osuu johonkin latokuivaajaan, tästä tulee myös piipittäjä. Leikki jatkuu niin kauan, kunnes kaikki ovat piipittäjiä.

TUO MINULLE

Muodostetaan muutama joukkue. Joukkueet asetetaan jonoihin. Leikin johtaja huutaa jonkun esineen tai asian. Jonojen ensimmäiset singahtavat etsimään kyseistä tuotetta ja joukkue, jonka edustaja ensimmäisenä tuo sen leikin johtajalle, saa pisteen. Hakijana olleet menevät jonojen taakse ja seuraavat tulevat vuoroon.

EIJA-TÄDIN KÄVELYLEIKKI

Kaikki kävelevät ympäri huonetta, katse lattiaan päin. Ohjaaja määrää kävelytyylin, kiireinen, arvokas, työkeä, ystävällinen, leppoisa yms. Jossain vaiheessa kävelyä käsketään kävellessä katsomaan vastantulojaita silmiin, uhmakkaasti, hyväksyvästi, huvittuneesti. Vielä myöhemmin voidaan alkaa myös tervehtiä toisia, edelleen arasti, reippaasti, kohteliaasti, veltosti ym.

SUSIHUKKA

Ryhmästä yksi on susi, jolle hänelle merkiksi annetaan kaulaliina, jossa on solmu, pipo tms. Merkistä susi alkaa vainota toisia yrittämällä lyödä näitä kaulaliinallaan. Sudelta voi suojaautua vain tarrautumalla toiseen kiinni tai hyppäämällä toisen syliin. Toisesta saa hakea suojaa vain kun susi uhkaa. Osuman saanut muuttuu sudeksi.

HÖRTTÄ

Valitaan yksi tai useampia vapaaehtoisia, määrää ei ole rajattu. Jäljelle jääneet jaetaan noin 4-9 ihmisen ryhmiin, ryhmien ei tarvitse olla tasakokoisia vaan "luonnollisen" keskusteluryhmän oloisia. Sovitaan yhdessä jokin merkitys sanalle hörttä, se voi olla substantiivi, adjektiivi tai jopa verbi (hörttätä). Kun sana on sovittu, alkavat ryhmät keskustella itse valitsemastaan aiheesta, jossa kyseistä sanaa kuitenkin tarvitsee paljon. Vapaaehtoisten palattua yrittävät he arvata hörttän merkitystä, ja keksittyään osoittavat sen osallistumalla keskusteluun. Suoria kysymyksiä hörttästä ei saa esittää. Leikkiä voidaan värittää sopimalla eri kierroksille erilaisia tapahtumapaikkoja, esimerkiksi cocktailkutsut, paneelikeskustelu, kiihkeä väittely ruokapöydässä, polemiikki puistopuheen aikana yms.

TÄMÄ ON MINUN NENÄNI

Istutaan piirissä. Yksi kääntyy vasemmanpuoleisen vierustoverinsa puoleen, näyttää nenäänsä ja sanoo "Tämä on minun korvani (tms)". Tämän jälkeen äskeisen kuulija kääntyy oman vasemmanpuoleisensa puoleen, osoittaa äsken mainittua ruumiinosaa, (esimerkissämme siis korva,) valehdellen tämän olevan vaikka hänen maksansa. Mitä vanhempia ovat leikkijät, sitä vaikeampaa on usein tehtävän suorittaminen - johtuneeko sitten ruumiin jäykistymisestä vai siitä, että ruumiin on ylipäättään vaikeampi valehdella kuin kielen.

JOHTAJA

Leikkijät asettuvat piiriin yhden jäädessä keskelle. Keskelle jäänyt peittää silmänsä ja sillä aikaa muut valitsevat huomaamatta johtajan. Johtaja tekee erilaisia liikkeitä ja muut matkivat häntä. Keskellä olijan tulee yrittää arvata kuka on johtaja. Tämä pyrkii tietenkin vaihtamaan liikettä silloin, kun keskellä olija katsoo muualle. Kun keskellä olija arvaa oikein tulee johtajasta keskellä olija ja keskellä ollut pääsee piiriin.

MUSIKAALINEN HATTU

Leikkijät asettuvat piiriin. Yhdellä leikkijöistä on päässään hattu. Musiikin soidessa leikkijät ottavat itselleen hatun edellisen haltijan päästä. Se kenen päässä hattu on musiikin keskeytyessä putoaa leikistä.

SILMÄNISKUMURHAAJA

Leikkijät makaavat lattialla piirissä ja sulkevat silmänsä. Leikin vetäjä koskettaa valitsemaansa henkilöä olkapäähän.

Tämän merkin saanut henkilö tietää olevansa silmäniskijä. Valinnan jälkeen kaikki avaavat silmänsä. Silmäniskijä yrittää tavoittaa muiden katseen voidakseen iskeä heille silmää. Kun hän onnistuu, toinen leikkijä odottaa hetken, jottei paljastaisi kuka silmäniskijä on, ja painaa päänsä alas, Leikkijät yrittävät saada selville kuka silmäniskijä on ennen kuin joutuvat itse silmäniskun kohteeksi ja pois leikistä. Jos joku pelaajista epäilee tietävänsä murhaajan, hän voi sanoa "Syytän" Silloin kahden muun pelaajan pitäisi pystyä todistamaan. ("Todistan") Lasketaan kolmeen ja syyttäjät ja todistajat osoittavat epäiltyään. Jos he osoittavat samaa henkilöä, on tämän paljastettava onko hän silmäniskijä. Jos he taas epäilivät eri henkilöitä, joutuvat kalkki epäilijät pois pelistä. Kun silmäniskijä saadaan selville valitaan uusi silmäniskijä.

POROLAUKKAKISAT

Seistään ringissä. Leikin vetäjä kertoo, että ollaan porolaukkakisoissa. Vetäjä ohjeistaa miten toimitaan, kun erilaisia asioita tulee laukkaradalla vastaan.

Oksa: mennään nopeasti kyykkyyin

Este: hypätään ilmaan

Vesieste: hypätään eteenpäin ja huudetaan "SPLÄTS!"

Japanilaiset turistit: valokuvataan "räps, räps, räps"

Äiti katsomossa: käännytään vilkuttamaan ja huudetaan "Hei äiti!"

Mummo katsomossa: taputetaan käsiä yhteen ja hoetaan "Hyvä, hyvä, hyvä, hyvä!"

Aloitetaan laukkaaminen taputtamalla käsillä polviin nopeassa tahdissa. Vetäjä selostaa kisat innostuneesti ja huutaa väliin eri tapahtumia, jolloin kaikki toimivat opetetun mukaisesti.

APINAT JA TURISTIT

Jaetaan leikkijät apinoihin ja turisteihin. Apinoita ja turisteja tulee olla saman verran. Leikin vetäjä valitsee jokaiselle apinalle oman turistin, kuitenkin niin että turistit eivät tiedä kuka kenenkin apina on. Apinat ja turistit asettuvat vastakkain ja kukin apina alkaa matkimaan omaa turistiaan eli elehtimään samalla tavalla kuin hän. Turistit yrittävät arvata omat apinansa. Leikki päättyy kun kaikki turistit ovat tunnistaneet apinansa. .

HAMPAATON

Leikkijät ovat ringissä ja leikin vetäjä laittaa viestin kiertämään niin, että hampaat eivät näy (huulet venytettynä hampaiden päälle). Viesti voi olla eläimen tai vaikkapa Raamatun henkilön nimi. Jos viestin sanoja tai vastaanottaja nauraa tai näyttää hampaansa, hän putoaa leikistä pois. Muut leikkijät saavat tietysti nauraa. Jos joku haluaa vaihtaa viestin suuntaa, tulee eläimen/henkilön nimeä vaihtaa myös. Jatketaan kunnes vain yksi leikkijä on jäljellä tai kun leikki on vielä hauska.

EVOLUUTIO

Ideana on kehittyä ameeba- alkueliöstä ihmiseksi kivi, paperi, sakset -leikin avulla. Aluksi kaikki liikkuvat rajatulla alueella sikin sokin ameeban tavoin. Kun kaksi ameebaa kohtaa, he leikkivät kivi, paperi, sakset -leikkiä. Voittaja pääsee seuraavalle tasolle (ötökkä) ja hävinnyt jää ameebaksi. Kun kaksi ötökkää kohtaa, käydään taas kilpa. Voittajasta tulee jänis, mutta hävinnyt putoaa takaisin edelliselle kehitystasolle eli ameebaksi. Aina kun kaksi saman kehitysasteen omaavaa leikkijää kohtaa ja leikkii kivi, paperi, sakset -leikkiä tippuu häviö ja yhden kehitysasteen alapäin ja voittaja nousee yhden kehitysasteen ylemmäs. Kahden Gorillan kamppailussa voittajasta tulee ihminen ja hän poistuu leikistä.

Kehitysasteet, ääntelyt ja liikkeet:

1. Ameeba: "Ameeba, ameeba" tekee rintauinti liikkeitä
2. Ötökkä: "Tsrrp, tsirp" heiluttelee etusormia tuntosarvinaan.
3. Jänis: "Fläpäti, fläpäti" heiluttelee isoja korviaan
4. Gorilla: "Ug, ug" takoo nyrkeillä rintaansa

Kivi, paperi, sakset: Kivi voittaa sakset, sakset voittaa paperin, paperi voittaa kiven

LÄNNEN NOPEIN

Leikkijät seisovat ringissä. Leikin vetäjä seisoo ringin keskellä. Hän osoittaa jotakuta leikkijää. Tämän tulee mennä mahdollisimman nopeasti kyykkyy. Osoitetun leikkijän molemmilla puolilla olevat yrittävät ladata aseensa (lyödään kädet reisiin ja yhteen kaksi kertaa) ja ampuu toisensa mahdollisimman nopeasti (sormipysy toista kohti, sanotaan PAM) Nopeampi jää henkiin, hitaampi tippuu pois pelistä. Pelistä tippuu pois myös jos, sanoo pamin siasta esim. pum, tai kyykistyy liian hitaasti tai tekee jotain väärällä vuorolla. Näin jatketaan, kunnes vain kaksi kilpailijaa on jäljellä. Tällöin alkaa kaksintaistelu. Kilpailijat ovat selät vastakkain, ottavat kuusi askelta ja pysähtyvät. Leikinjohtaja luettelee numeroita. Kun hän sanoo jonkin edellä sovitun luvun, esim.16, kilpailijat yrittävät kääntyä mahdollisimman nopeasti ja ampuu toisensa. Nopeammasta tulee lännen nopein. Jos kilpailija ampuu ennen sovitun numeron sanomista, hän häviää automaattisesti.

SYLITUOLI

Leikkijät istuvat tuoleilla. Leikin vetäjä seisoo ringin ulkopuolella ja sanoo aina kuka milloinkin siirtyy tuoilta toiselle. Hän saattaa sanoa esimerkiksi "Kaikki joilla on sukat jalassa, siirtyvät 5 tuolia vasemmalle". Silloin kaikki joilla on sukat jalassa siirtyvät viisi tuolia vasemmalle istumaan. Jos sillä tuolilla istuu joku, uusi tulija istuu hänen syliinsä. Jos jonkun kasan alimmaisella on sukat jalassaan, hän ei saa liikkua, sillä hänen sylissään olevat ihmiset ovat tiellä. Ainoastaan tuoleilla ylimmäisinä istuvat saavat siirtyä, jos kuulu ominaisuus sopii heihin.

MAFIOSO

Istutaan ringissä lattialla tai tuoleilla. Leikin vetäjä jakaa jokaiselle lapun. Kahdessa lapussa lukee mafioso, kahdessa poliisi, loput ovat tavallisia kyläläisiä. Leikin vetäjä ohjeistaa mitä kunkin tulee tehdä leikin aikana. Vetäjä alkaa kertoa tarinaa, jonka aikana kylänväki toimii niin kuin tarinassa kerrotaan.

"Yö saapuu sisilialaiseen pikkukylään. Kaikki sen asukkaat nukahtavat (kaikki painavat päänsä alas ja laittavat silmät kiinni). Yön pimeimpänä hetkenä mafiosot heräävät (mafiosot nostavat hiljaa päänsä ja avaavat silmänsä). He tunnistavat toisensa (mafioso näkee kuka on myös mafioso) ja alkavat pohtia, kenet surmaisivat sinä yönä (mafiosot keskustelevat käsimerkein ja päättävät yhdessä kenet tappavat). He pääsevät asiasta yhteisymmärrykseen (mafiosot osoittavat leikin vetäjälle sitä henkilöä, jonka haluavat tappaa), ja nukahtavat (mafiosot painavat päänsä ja sulkevat silmänsä). Poliisit heräävät (poliisit avaavat silmänsä ja nostavat päänsä), he miettivät kuka voisi olla mafioso (poliisit keskustelevat käsimerkein) He päätyvät asiasta yhteisymmärrykseen (poliisit osoittavat epäilemäänsä henkilöä leikin vetäjälle ja tämä joko nyökkää tai puistaa päätään sen mukaan onko kyseinen henkilö mafioso vai ei), ja nukahtavat.

Aamu saapuu sisilialaiseen pikkukylään ja sen kaikki asukkaat heräävät. Vain yksi on leikistä poissa. Leikin vetäjä kertoo kuka on kuollut. Tämän tulee poistua ringistä, eikä hän saa kommentoida loppu leikin aikana millään tavoin. Alkaa keskustelu siitä, kuka voisi olla syyllinen. Kyläläiset saavat esittää omia mielipiteitään. Se, ketä eniten epäillään, saa pitää lyhyen puolustuspuheenvuoron, jonka jälkeen kaikki äänestävät onko hän syyllinen vai ei. Jos enemmistö on sitä mieltä, että hän on syyllinen, hänet teloitetaan eli hän joutuu pois pelistä. Tässä vaiheessa ei paljasteta, oliko hän mafioso vai ei. Näin jatketaan. Saapuu uusi yö ja uudet kujeet. Leikki jatkuu niin kauan, että joko kaikki mafiosot on saatu teloitettua (kyläläiset voittavat) tai että kaikki kyläläiset on saatu surmattua (mafiosot voittavat).

MAHAHIPPA

Leikkijät menevät lattialle mahalleen makaamaan. Liikkua saa vain siten, että maha koskee koko ajan lattiaa. Hippa laskee kymmeneen ja alkaa sitten ottaa muita kiinni. Kun jää kiinni, joutuu pois pelistä ja siirtyy istumaan, samoin jos liikkuu maha irti lattiasta.

BUSSI LÄHTEE

Leikkijöitä tulee olla pariton määrä. Ennen leikin alkua asetetaan tuoleja kahteen toisiaan vastapäätä olevaan riviin noin 1,5 metrin päähän toisistaan. Tuoleja tulee olla yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikkijät istuvat tuoleille ja ilman tuolia jäänyt jää bussin käytävälle (tuolirivien väliin) seisomaan. Leikin vetäjä on bussin kuljettaja, joka ilmoittaa pysäkit. Mikäli pysäkin nimi loppuu "...katuun", nousevat kaikki leikkijät ja juoksevat tuoliensa ympäri ja takaisin istumaan, käytävällä seissyt yrittää myös päästä istumaan.

Mikäli pysäkin nimi loppuu "...tiehen", vaihtavat matkustajat puolta ja käytävällä seissyt yrittää taas saada istumapaikan. Mikäli pysäkin nimi on jotain aivan muuta, kaikki jäävät paikoilleen. Mikäli joku nousee virheellisesti ylös on hänen vaihdettava paikkaa käytävällä seisijan kanssa.

KOSKETA MAATA

Valitaan 3-5 maan nimeä. Yhden tunnuksena on pää, toisen korvat, kolmannen olka, neljännen nenä, viidennen polvi. Esim. Italia on pää, Ranska korvat jne. Leikin vetäjä sanoo vuorotellen maiden nimiä. Leikkijöiden pitää välittömästi koskea oikeaa ruumiinosaa. Kun vetäjä sanoo esim. Italia, leikkijät koskettavat kädellään päätä jne. Jos toimii väärin, putoaa pelistä pois. Leikkiä voi vaikeuttaa nopeuttamalla käskyjä.

MITÄ TIEDÄT YSTÄVÄSTÄNI 1

Yksi leikkijöistä yrittää kyselemällä selvittää, kenet toiset leikkijät ovat valinneet hänen ystäväkseen. Ystävä voi olla joku leikkijöistä tai sitten joku henkilö, jonka kaikki varmasti tietävät. Kysyjä kysyy jokaiselta vuorotellen. "Mitä tiedät ystävästäni?" Jokainen kertoo jonkun asian. Se, jonka kohdalla kysyjä arvaa oikein, on seuraava kysyjä.

RISTI-SUORA

Leikin aluksi asetetaan piiriin joko lattialle tai tuoleille. Leikissä lähetetään toisille kolmenlaisia viestejä: suora-suora, risti-risti ja risti-suora. Leikin aluksi vetäjä lähettää viestin, esimerkiksi: "Lähetän Annalle risti-suoran" Tässä tapauksessa vetäjällä on joko kädet tai jalat ristissä.

Jos viesti olisi ollut risti-risti, olisi sekä jalkojen että käsien oltava ristissä. Vastaavasti suora-suora tarkoittaa sitä, että

sekä kädet että jalat ovat suorina. Kun vastaanottaja on saanut viestin, on hänen vuoronsa lähettää viesti seuraavalle ryhmäläiselle. Hän saa itse päättää, minkä kolmesta viestivaihtoehdosta hän lähettää ja leikin vetäjä kertoo, oliko viesti oikein vai väärin. Siinä vaiheessa kun joku keksii, mistä on kyse, voi hän kuiskata asian leikin vetäjälle. Kun muutamat ihmiset ovat keksineet mistä on kyse, voidaan leikki lopettaa.

HAISTAJA

Ryhmän eteen saliin laitetaan rinnakkain kolme tuolia. Telepaattina toimiva isonen siirtyy salin ulkopuolelle. Vapaaehtoinen käy istumassa hetken aikaa jollakin tuoleista ja palaa sitten omalle paikalleen. Telepaatti kutsutaan paikalle suuren shown saattamana. Kuinka ollakaan: telepaatti tietää, millä tuolilla on istuttu. Show toistetaan muutamia kertoja. Juju on siinä, että telepaatilla on yleisön joukossa liittolaisia, jotka omalla asennollaan kertovat, millä tuolilla on istuttu. Sopivia vinkkejä ovat esimerkiksi istuminen kädet vasemman polven päällä, istuminen kädet molempien polvien päällä ja istuminen kädet oikean polven päällä.

LEIRIKIRJE

Leikin johtaja tekee kirjeen, joka kertoo jostain aiheesta, esim. kertomus leirin tapahtumista kotiväelle. Kirjeessä käytetään paljon leirin henkilöitä, tapahtumia ja paikkoja. Niiden eteen jätetään aukot adjektiiveille, joita kysellään leiriläisiltä, jota eivät tiedä kirjeen sisältöä. Lopuksi luetaan suuri hengen tuotos.

TUTUSTUMISLEIKIT

LANKAKERÄ

Leikkijät istuvat ringissä. Leikinvetäjä pitää kädessään lankakerää ja kertoo itsestään jotain. Sen jälkeen hän ottaa langan päästä kiinni ja heittää kerän jollekin toiselle leikkijälle. Tämä kertoo seuraavaksi itsestään ja ottaa sitten langasta kiinni ja heittää loput kerästä seuraavalle.

VESSAPAPERI

Leikinvetäjä laittaa vessapaperirullan kiertämään ringissä. Jokaisen kuuluu ottaa siitä niin monta palaa kuin arvelee tarvitsevänsä yhden vessassa käynnin aikana. Kun jokainen on ottanut, alkaa kierros uudelleen, jolloin kori laitetaan kiertämään. Jokainen pudottaa palat yksitellen siihen ja kertoo itsestään niin monta asiaa kuin paloja on.

PARIHAASTATELU

Leikkijät jaetaan pareihin siten, että parit olisivat keskenään mahdollisimman tuntemattomia. Nuorille kannattaa antaa joitain aiheita, mitä he toisiltaan kyselevät. Sen jälkeen jokainen pari esittelee toisen osapuolen koko ryhmälle.

RIPARISALAATTI

Piirissä on tuoleja kasvot keskustaan päin. Tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikkijät istuvat piirissä, jonka keskellä seisoo leikin vetäjä. Vetäjä sanoo jonkin asian, jota odottaa rippikoululta. Sen jälkeen kaikki, jotka odottavat samaa, vaihtavat paikkaa ja vetäjä yrittää päästä istumaan. Ilman paikkaa jääneestä leikkijästä tulee seuraava vetäjä, joka sanoo taas yhden asian, jota odottaa rippikoululta. Jos vetäjä sanoo ”ripari” vaihtavat kaikki leikkijät paikkaa.

OMA NIMI PLUS

Leikkijät esittelevät itsensä niin, että esittely rakentuu etunimen kirjaimilla alkavista adjektiiveista. Adjektiivien tulee olla perussävyiltään positiivisia. Esim. ”Olen Mikko, olen mukava, innostava, komea, kuuliainen ja onnellinen.” Jos joku leikkijöistä ei meinaa keksiä sopivia adjektiiveja, voi häntä hieman avustaa.

LÄPSY

Leikkijät asetetaan istumaan rinkiin lattialle. Keskelle asetetaan yksi vapaaehtoinen. Leikinjohtaja huutaa jonkun leikkijän nimen. Keskiolion täytyy onnistua lyömään kyseistä henkilöä sanomalehtirullalla polveen, ennen kuin tämä ehtii huutamaan jälleen uuden nimen. Oman nimensä kuultuaan leikkijä huutaa jälleen uuden. Tätä jatketaan, kunnes keskiolio ehtii lyömään ennen huutamista. Kiinni jäänyt menee keskelle ja ex-keskiolio aloittaa uuden huutelun. Lisää mielenkiintoa saadaan, kun lisätään sääntö, että ex-keskiolio joutuu takaisin keskelle, jos ei sano uutta nimeä ennen kuin istahtaa omalle paikalleen.

KYSELYLOMAKE

Leikinvetäjä on tehnyt lomakkeen, joka jaetaan kaikille leikkijöille. Lomakkeessa on erilaisia ominaisuuksia ja asioita, joiden haltijat tulisi löytää. Asioita voivat olla esim.: Joku, joka tykkää sammakoista, joka on syntynyt lokakuussa, jolla on enemmän kuin kaksi sisko, joka osaa sanoa japaniksi kiitos jne. Joukkoon kannattaa sotkea sellaisia erikoisempiakin asioita, joiden haltijoita on porukassa vain yksi. Lomakkeeseen tulisi saada mahdollisimman paljon nimiä.

NIMIRINKI

Ringissä ensimmäinen leikkijä sanoo oman nimensä. Seuraava toistaa hänen nimensä ja sanoo sitten oman nimensä. Kolmas sanoo kaksi edellistä ja sitten omansa jne. Viimeinen sitten luettelee kaikki nimet. Hauskuutta ja tehoa oppimiseen saadaan, kun jokainen lisää oman nimensä perään jonkun tekaistun ammatin tai itseään kuvaavan adjektiivin, joka alkaa samalla kirjaimella kuin etunimikin. Etunimen lisäksi voi myös liittää sukunimen, jolla saa itsestään jonkun kuuluisuuden.

PIIRTÄMINEN

Jokaiselle annetaan paperi ja kynä. Tehtävänä on piirtää asioita itsestään ja esitellä se toisille. Aiheina voivat olla mm. elinympäristö, perhe, unelmat, työ, harrastukset, motto.

MITÄ TIEDÄT YSTÄVÄSTÄNI 2

Leikinvetäjä kiinnittää lapulla jokaisen leikkijän selkään jonkun leikissä mukana olevan henkilön nimen. Leikkijät alkavat kuljeskella huoneessa ja he käyvät jututtamassa toisia leikkijöitä. Tavoitteena on saada selville omassa selässä oleva henkilön nimi. Leikkijä saa kysyä vain yhden kysymyksen yhdeltä ihmiseltä ja kysymysten on oltava sellaisia, että niihin voi vastata vain kyllä tai ei. Muulla tavalla ei saakaan vastata. Tavoitteena on yrittää selvittää ystävän nimi mahdollisimman vähillä kysymyksillä.

Samaa leikkiä voidaan leikkiä muutenkin kuin tutustumismielessä ja selkään kirjoitetaan silloin esimerkiksi jonkun julkkiksen nimi.

NIMIVILTTI

Ryhmä jaetaan kahtia, joukkueet asettuvat kahden leikittäjän pitelemän viltin molemmin puolin siten, ettei toinen joukkue voi nähdä ketään toisen joukkueen jäsenistä. Joukkueista aina yksi vuorollaan menee istumaan viltin viereen, kasvot peittoon päin. Kun molemmat joukkueet ovat saaneet kandidaattinsa paikoilleen, tiputetaan viltti, ja istujien tulee sanoa vastapäisen nimi mahdollisimman nopeasti. Hitaampi siirtyy nopeamman puolelle ja leikki loppuu kun toisella puolella ei ole enää leikkijöitä, tai kun

aika loppuu, jolloin voittajajoukkue on se, joka on saanut puolelleen enemmän leikkijöitä.

TILLIN TALLIN / SIP SAP

Ollaan piirissä, leikinvetäjä keskellä. Hän osoittaa jotakuta sormellaan, ja sanoo tämän nimen lisäksi joko tillin, tallin, tai tillin-tallin. Käskyllä tillin tulee osoitetun sanoa oikealla puolellaan olevan nimi, käskyllä tallin vasemmanpuoleisen, ja tillin-tallin -määräyksen jälkeen kaikki vaihtavat paikkaa. Leikkijöitä voi tiputtaa pois virheistä tai hidastelusta.

Sip-sap -versiossa yksi aloittaa sanomalla jonkun piirissä olevan henkilön etunimen ja sip tai sap. Sipillä mainitun henkilön oikealla puolella olevan tulee sanoa nopeasti uusi nimi sekä sip tai sap, sapilla vasemman. Jos sanomisvuorossa oleva tokaisee sip-sap, on kaikkien vaihdettava paikkaa.

TUTTU JUTTU

Leikkijät jaetaan pareihin. Heille esitetään kysymyksiä. Vastaukset kirjoitetaan lapuille ja luetaan, kun kaikilla on vastaus valmiina. Ne ryhmät, joilla on yhdessä kysymyksessä eniten yhteisiä vastauksia, saavat pisteen. Toinen vaihtoehto on antaa yksi piste parille, jolla on sama vastaus jonkun toisen parin kanssa, kaksi pistettä, jos sama vastaus on kahdella muulla jne. Erytisen mukavia ovat kysymykset, joihin ei ole oikeaa vastausta ja jotka koskevat leikkijöitä itseään.

HEDELMÄKAVERIT

Tehdään lappuja, joissa jokaisessa lukee jokin hedelmä, kuitenkin niin, että neljässä lapussa on aina sama hedelmä. Lappuja tulee olla saman verran kuin leikkijöitä. Laitetaan laput hattuun ja jokainen leikkijä nostaa yhden lapun, mutta ei näytä sitä muille. Kun kaikki ovat nostaneet lapun tehtävänä on etsiä muut samat hedelmät, jolloin muodostuu neljän hengen ryhmiä. Leikin vetäjä kysyy neljä kysymystä ja jokainen leikkijä kertoo vastaukset omalle ryhmälleen. Esimerkki kysymyksiä: Mitä tekisit, jos saisit 100 euroa? Mikä sinusta tulee isona? Minne haluaisit matkustaa?

MINÄ JA YSTÄVÄNI

Leikkijät istuvat piirissä. Jokainen nousee vuorollaan seisomaan ja sanoo "Minä ja ystäväni pidämme x:stä" X:n kohdalle tulee jokin asia, josta leikkijä pitää (jääkiekko, kesä, jäätelö jne.) Tämän jälkeen kaikki, jotka pitävät samasta asiasta nousevat seisomaan.

TUNTEIDEN TORI

Kirjoitetaan adjektiiveja lapuille niin paljon, että lappuja on ainakin 3 jokaiselle leikkijälle. Laput sekoitetaan ja jaetaan, jonka jälkeen jokainen lukee lappunsa ja miettii kuvaavatko adjektiivit häntä itseään. Sen jälkeen leikkijät yrittävät vaihtaa itselleen sellaiset laput, jotka kuvaavat häntä itseään parhaiten. Kun kukaan ei enää halua vaihtaa lappuja aloitetaan kierros. Kukin kertoo vuorotellen itsestään lappujen avulla ja perustelee, miksi hänellä on juuri ne tietyt laput.

VALITSEN SINUT

Leikkijät seisovat vapaassa muodostelmassa. Leikin vetäjä luettelee asioita, joiden perusteella leikkijät valitsevat ryhmästä henkilön, jonka olkapäälle laittavat kätensä. Esimerkiksi: Laita kätesi sellaisen henkilön olkapäälle...

- jonka kanssa haluaisit lähteä aurinkorannalle
- joka vaikuttaa tietokone-expertiltä
- jolta pyytäisit apua matikan tehtävissä
- jonka olet tuntenut kauimmin
- jonka kanssa haluaisit samaan köydenvetojoukkueeseen
- jonka kanssa voisi valvoa aamuyöhön asti jutellen
- jonka ystäviin olisi mielenkiintoista tutustua
- jonka voisit kuvitella osallistuvat television tietokilpailuun ja menestyvän siinä

OMALIIKE MOI

Leikkijät ovat piirissä. Leikin vetäjä aloittaa esittelemällä itsensä ja tekemällä jonkin liikkeen. Esim. (Moi! Olen Anna! (kumarrus)) Tämän jälkeen muut sanovat "Moi Anna! Ja tekevät saman liikkeen. Näin edetään, kunnes kaikki ovat esittäytyneet ja tehneet omat liikkeensä.

OLETKO SINÄ?

Leikin vetäjä aloittaa kertomalla itsestään jonkin ominaisuuden tai kokemuksen, jonka luulee olevan ominaista vain hänelle. Esim. "Minua puri punkki viime kesänä. Puriko punkki ketään muuta?" Kysely jatkuu kunnes löytyy jonkin ominaisuus, joka on tyypillinen vain vetäjälle. Näin käydään läpi jokainen leikkijä, kunnes jokainen on löytänyt ikioman asian.

SYNTYMÄPÄIVÄAAKKOSTUS

Leikki alkaa niin, että kukin esittäytyy vierustoverilleen sanoen nimensä ja syntymäpäivänsä. Esim. "Hei, minä olen Petri Laiho ja olen syntynyt toinen huhtikuuta." Mikäli vierustoverit eivät ole syntymäpäivien mukaisessa järjestyksessä, he vaihtavat paikkaa. Järjestys muodostetaan niin, että aikaisemmin syntynyt on leikkijä siirtyy vasemmalle puolelle ja myöhemmin syntynyt oikealle. Esittäytymisiä jatketaan aina uusien vierustoverien kanssa kunnes lopulta kaikki ovat järjestyksessä. Paikka ei saa vaihtaa muun kuin vierustoverin kanssa, jotta esittelyjä olisi mahdollisimman monta.

ELÄINSOKKO

Leikkijät muodostavat piirin. Vapaaehtoinen sokko menee piirin keskelle ja hänen silmänsä sidotaan. Piiri liikkuu hetken, kunnes sokko huutaa seis. Hän osoittaa jotakuta piirissä olijaa ja kysyy esim. "Mitä lehmä sanoo?" Toinen tulee vastata äänitelemällä niin kuin kyseinen eläin. Mikäli sokko tunnistaa hänet äänen perusteella tulee äänтелиjästä sokko ja sokkona ollut pääsee piiriin äänтелиjän paikalle. Ellei sokko tunnistaa äänтелиjää yritetään uudelleen.

SAMAAN TAHTIIN

Leikkijät istuvat piirissä mieluiten tuoleilla. Otetaan seuraava rytmi käsillä: lyödään kädet polviin, kädet yhteen, oikea käsi peukalo pystyssä taakse ja sitten vasen. Harjoitellaan rytmiä, niin että kaikki pääsevät mukaan.

Kun leikkijä vie oikean kätensä peukalo edellä taakse sanoo hän oman nimensä ja vasemmalla kädellä jonkun muun leikkijän nimen. Vuoro siirtyy leikkijälle, jonka nimi sanottiin ja hän jatkaa, oma nimi, toisen nimi jne...

Tavoitteena leikissä on päästä kuninkaaksi kuninkaan paikalle. Leikinaloittaja on kuningas ja hänen paikkansa on

kuninkaan istuin. Leikki etenee niin, että jos joku ei pysy rytmissä tai tekee virheen hän putoaa viimeiseksi ja muut liikkuvat pykälän eteenpäin. Leikki vaikeutuu kun rytmiä nopeutetaan.

Muunnelma: Neljä evankelistaa. Muuten sama kuin edellä, paitsi että neljä ensimmäistä ovat Matteus, Markus, Luukas ja Johannes. Kun leikkijä pääsee neljän joukkoon, hänen nimensä poistuu pelistä siihen saakka kunnes hän putoaa neljän ensimmäisen joukosta. Jos joku kuitenkin sanoo tällaisen leikkijän nimen, verrataan tilanne virheeseen ja viimeinen paikka kutsuu.

RYHMÄYTTÄMISLEIKIT

SALAINEN YSTÄVÄ

Leirin alkupuolella jokainen leirillä oleva saa salaisen ystävän. Ystävän saamista varten kirjoitetaan leiriläisten nimet lappuihin ja laput laitetaan hattuun. Sen jälkeen jokainen nostaa vuorollaan lapun näyttämättä sitä muille. Lapussa mainittu henkilö on siis salainen ystävä. Leirin aikana on tarkoitus ilahduttaa salaista ystävää esimerkiksi kirjeillä, joita varten leirikeskukseen voidaan askarrella postilaatikko. Postilaatikon sisältö jaetaan iltaohjelman yhteydessä. Mitään negatiivista tai mieltä pahoittavaa ei salaiselle ystävälle saa lähettää. Salaisen ystävän muistamisesta kannattaa aina välillä muistuttaa leiriläisiä. Mikään ei estä kirjoittamasta kirjeitä myös muille kuin salaiselle ystävälle. Varsinkin leirin isosten ja vetäjien kannattaa muistaa tämä, jos joku leiriläisistä ei muuten saa kirjeitä.

LOHIKÄÄRMEEN HÄNTÄ

Muodostetaan kaksi joukkuetta. Kumpikin joukkue asettuu omaan jonoonsa ja kaikki ottavat tiukan otteen edellä olevan henkilön vyötäröstä. Kummankin jonon viimeisen vyötärölle pistetään roikkumaan häntä. Tavoitteena on napata vastapuolen lohikäärmeen häntä irti menettämättä omaa häntää. Otetaan esim. 4 taistelua. Yhdestä hännän otosta saa aina yhden pisteen. Lohikäärmeiden on pysyttävä kasassa, jos ote irtoaa lohikäärme joutuu pysähtymään siksi aikaa, että otteen saa uudelleen.

PALLON KULJETUS

Kilpailevat ryhmät jaetaan pareiksi. Jokaiselle ryhmälle annetaan pallo. Etukäteen on suunniteltu reitti, jota pitkin pallo tulee kuljettaa. Pallo tulee kuljettaa parin otsien välissä, eikä siihen saa koskea käsin. Kun ryhmästä yksi pari on kulkenut reitin, annetaan pallo seuraavalle parille, joka vuorostaan kulkee reitin pallo otsien välissä. Jos pallo putoaa tulee parin pysähtyä siksi aikaa, että pallo saadaan takaisin otsien väliin.

KÄTTÄ JALKAA

Muodostetaan noin 5 hengen joukkueita. Pelin vetäjä huutaa erilaisia käsien ja jalkojen määriä, esim. viisi kättä ja viisi jalkaa. Silloin joukkueen on yhteensä laitettava viisi kättä ja viisi jalkaa maahan. Käsi tarkoittaa kämmentä ja jalka jalkapohjaa. Mikään muu ruumiinjäsen ei saa koskettaa maata. Mitään apuvälineitä, esim. seiniä, ei saa käyttää, vain ainoastaan maata ja toisia ryhmän jäseniä.

Vaihtoehtoisessa versiossa voidaan mukaan ottaa myös muita ruumiinjäseniä.

KÄÄRMEENNYLJENTÄ

Leikkijät menevät jonoon seisomaan. Jokainen ojentaa vasemman kätensä jalkojensa välistä taaksepäin ja ottaa

oikealla kädellään edellä olevan kädestä kiinni. Jonon viimeinen lähtee ryöminään jalkojen välistä ja toiseksi viimeinen seuraa ja niin jatketaan kunnes koko jono seisoo suorassa. Kädet eivät saa irrota missään vaiheessa.

PARSA

Köydellä kierretään joukko tiukaksi nipuksi. Siirrytään paikasta A paikkaan B.

SOKKOJÄRJESTÄYTYMINEN

Kaikilta sidotaan silmät ja sen jälkeen annetaan tehtäväksi järjestäytyä riviin/jonoon pituusjärjestyksessä. Puhua ei saa. Tehtäväksi voidaan antaa myös järjestäytyminen aakkosjärjestyksessä, jolloin jokainen hokee vain omaa etunimeään.

PALLONKIERRÄTYS

Aluksi ryhmän tehtävä on heittää tennispalloa siten, että se käy yhden kerran jokaisella ryhmäläisellä. Heittojärjestyksen on oltava satunnainen ja se on painettava mieleen. Tämän jälkeen on ”pallon kierrettävä samassa järjestyksessä mahdollisimman nopeasti jokaisen käsissä”. Ryhmän on kehiteltävä, miten tehtävänannon puitteissa voi suoriutua mahdollisimman nopeasti. Jos leikkijät ovat useammassa ryhmässä, otetaan aikaa.

LIIKENNERUUHKA

Lattiaan piirretään riviin neliöitä, joiden sivun pituus on n. 40 cm. Neliöitä on yksi enemmän, kuin ryhmäläisiä. Ryhmäläiset asetetaan neliöihin siten, että päädyissä olevat katsovat toisiaan. Muut asetetaan neliöihin vuoron perään kasvot vastakkaisiin suuntiin. Keskelle jää yksi tyhjä ruutu. Tehtävänä on saada kaikki vasemmalle katsovat peräkkäin vasempaan laitaan ja oikealle katsovat peräkkäin oikeaan laitaan. Yhdessä ruudussa saa olla kerrallaan vain yksi ihminen. Taaksepäin ei saa kulkea, eikä saa kääntyä. Vain yhden ihmisen saa ohittaa kerrallaan.

LAPPULEIKKI

Muodostetaan pareja tai ryhmiä. Ryhmille annetaan lappuja, joihin on kirjoitettu ruumiin jäseniä, joiden väliin lappu on sijoitettava. Esim. jos lapussa lukee ”polvi – käsi”, niin lappu sijoitetaan siten, että se on toisen leikkijän polven ja toisen leikkijän käden välissä. Se ryhmä voittaa, joka saa kerättyä eniten lappuja toistensa väliin niitä tiputtamatta.

JONOKILPAILU

Pienryhmät seisovat jonoissa. Leikin johtaja määrää mihin järjestykseen ryhmäläisten tulee omassa jonossaan asettua, esimerkiksi iän, sukunimen viimeisen kirjaimen, kynsien pituuden, sisarusten lukumäärän, hiusten vaaleuden yms.

mukaisesti. Nopein jono saa pisteen, mikäli tarkastettu järjestys oli täysin oikein. Voidaan leikkiä myös puhumatta.

YDINJÄTEALUE

Ryhmä siirtyy pisteestä A pisteeseen B annettujen apuvälineiden avulla, kuitenkin niin, että koko ryhmä siirtyy kerralla. Apuvälineitä voivat olla vaikka jätessäkit tai limsakorit. Haastetta tehtävään saa esimerkiksi palauttamalla maakosketuksista alkuun, peittämällä osan silmät siteellä, antamalla kuljetettavia tavaroita ja niin edelleen.

TITANIC – UPPOAVA LAIVA

Tuoleja on yhtä monta kuin leikkijöitä, ja ne asetetaan istuinosat vastakkain kahteen riviin. Jokainen leikkijä seisoo siis omalla tuolillaan. Titanic alkaa kuitenkin upota leikinvetäjän vetäessä tuoleja pois laivasta. Leikkijöiden olisi tarkoitus pysyä laivassa toisiaan tukien. Jos kyydistä tipahtaa, ei sinne enää saa nousta. Viimeisinä selvinneet voivat olla vaikka Leonardo ja Kate.

HAHAHA

Leikkijöille jaetaan numerot. He käyvät lattialle selälleen numerojärjestyksessä siten, että seuraavan pää on edellisen vatsan päällä. Kun kaikki ovat paikoillaan aloittaa ensimmäinen sanalla "ha", toinen jatkaa "haha", kolmas "hahaha" jne. Leikin kestäessä kaikki saavat nauraa, paitsi ensimmäinen, joka sanoo vain "ha". Leikki loppuu yleensä yhteiseen naurunremakkaan.

HÄMÄHÄKINVERKKO

Kahden puun väliin viritetään köysiä siksakkiin hämähäkinverkoksi. Ryhmäytymisharjoite toteutetaan pienryhmissä. Ryhmälle kerrotaan, että heidän pitää kulkea hämähäkin seitin läpi herättämättä valtavaa hämähäkkiä, eli koskematta köyteen. Ryhmäläisten täytyy päästä seitin aukoista toiselle puolelle niin, että yhtä aukkoa käytetään vain kerran.

LENTÄVÄ MATTO

Pienryhmälle kerrotaan, että he ovat kaukana idässä ja ovat saaneet kokeiltavakseen taikamatton. Heidän lentäessään 49 kilometrin korkeudessa matto kääntyy ylösalaisin. Ainoa keino pelastua on kääntää matto toisin päin, siten että yksikään ryhmäläinen ei putoa ja kaikki ovat matolla. Kukaan ryhmäläinen ei siis saa koskea maahan. Tukea saa ottaa vain muista ryhmäläisistä. Mattona voidaan käyttää pientä räsymattoa tai muuta kangasta.

TORNI

Kisa suoritetaan pienryhmissä, joille selostetaan, että he ovat tornien prototyypin rakentamisen arkkitehtuurisessa maailmanmestaruuskilpailussa. Tehtävänä on rakentaa mahdollisimman korkea torni esim. 20:stä paperiarkista.

Papereita saa taitella, mutta ei repiä. Aikaa annetaan 10 minuuttia.

MINUN VASEN KÄTENI JA SINUN OIKEA KÄTESI

Leikkijät jaetaan pareiksi. Kullekin parille annetaan laatikko, käärepaperia ja pätkä narua, sekä ohje tehdä paketti. Tehtävän jujuna on, että parista toinen pitää vasenta ja toinen oikeaa kättään selän takana koko ajan. Kumpikin joutuu siis työskentelemään vain yhdellä kädellä. Voittaja on pari, joka saa paketin ensimmäisenä valmiiksi. Vastaavia tehtäviä on hyvä keksiä myös itse.

KENKÄ KIERTÄÄ

Tytöt ja pojat laitetaan omiin piireihinsä lattialle istumaan. Musiikki laitetaan soimaan ja sen aikana kummassakin piirissä kiertää kenkä. Kun musiikki pysäytetään ne, joille jäi kenkä käteen, siirtyvät piirien ulkopuolelle selät vastakkain seisomaan. Kun leikin vetäjä sanoo nyt, seläkkäin seisovien pitää kääntää päänsä jompaankumpaan suuntaan. Jos he katsovat samaan suuntaan, saavat he kätellä toisiaan. Mikäli he katsovat eri suuntiin, pitää heidän kertoa kolme hyvää asiaa toisistaan. Kättelyn tai kehumisen jälkeen palataan takaisin omaan piiriin ja kenkä alkaa jälleen kiertää musiikin tahdissa.

Hyvin ryhmäytyneessä ryhmässä kättelyn voi vaihtaa halaukseksi.

TIKUT SORMIEN VÄLISSÄ

Leikkijät jaetaan pareiksi. Jokaiselle parille annetaan kaksi tulitikkua. Parin tulee pitää tikut etusormiansa välissä, eli tikun toinen pää on yhden henkilön etusormen päässä ja toinen pää toisen henkilön etusormen päässä. Pareille annetaan tehtäviä, jota pitää suorittaa niin, etteivät tikut putoa. Tehtäviä voivat olla esimerkiksi penkin yli kiipeäminen, kyykkyn meneminen tai ympäri pyöriminen. Lisähaastetta saadaan laittamalla tikut muidenkin sormien väliin.

VETTÄ PULLON

Kilpailu toteutetaan pienryhmissä. Jokaiselle ryhmälle annetaan samanlainen esine (rätti, pahvimuki, lusikka). Ryhmä asettautuu jonoon ja noin viiden-kymmenen metrin päähän asetetaan pullo. Jokaiselle ryhmälle annetaan ämpärillinen vettä, tai ryhmät voivat hakea veden suoraan järvestä, jos kilpailu toteutetaan rannalla. Tavoite on täyttää pullo mahdollisimman nopeasti käyttäen ainoastaan annettua esinettä. Jokainen ryhmäläinen vuorollaan kastaa/nostaa esineellä vettä ämpäristä tai järvestä ja rientää pullon luo puristamaan/kaatamaan veden siihen. Sitten ryhmäläinen juoksee takaisin ryhmän luo ja antaa esineen seuraavalle.

Esineen sijasta vettä voidaan kantaa suussa. Tällöin veden puhtaudesta täytyy pitää huolta.

PÄTKÄSTÄ PITKÄÄ

Kilpailu toteutetaan pienryhmissä. Ryhmät asettuvat seinän viereen riveihin ja jokainen ryhmäläinen laittaa toisen kätensä seinää vasten. Kaikille ryhmille annetaan samanlainen nippu langanpätkiä. Ryhmien tehtävä on määrättyssä ajassa solmia langanpätkistä mahdollisimman pitkä yhtenäinen lanka vain vapaana olevia käsiä käyttäen. Pisimmän lopputuloksen saanut ryhmä voittaa.

SOKEA PIIRTÄJÄ

Toteutetaan pienryhmissä. Yksi ryhmäläinen kerrallaan koettaa sokkona, toisten ohjeiden avulla selvittää fläppitaululle/valkotaululle piirretyn radan läpi ilman, että hänen piirtämänsä viiva haksahuttaa ulos radalta. Rata on sama kaikille ryhmille ja nopein ryhmä voittaa. Myös tyyli pisteitä voi antaa.

LUOTTAMUSHARJOITTEET

JONOJUNA

Tehtävänä on kulkea silmät sidottuna ja mykkänä jonossa siten, että vain jonon viimeinen näkee. Aluksi ryhmäläisille annetaan aikaa sopia keskenään ohjaamisen tyylistä. Sitten heidät asetetaan jonoon ja silmät sidotaan. Ohjaaja sotkee järjestyksen ja valitsee joukosta ohjaajaksi yhden, jolta otetaan side silmiltä. Annetaan reitti, jota kuljetaan.

MIINAKENTTÄ

Toteutetaan pienryhmissä. Puolet ryhmästä ovat ensin sokkona. Etukäteen on tehty rata, jonka läpi ryhmäläisten on päästävä pareittain niin, että sokko kulkee alueen sisällä ja ulkopuolella oleva näkevä ryhmänjäsen ohjeistaa häntä. Kun sokko on päässyt alueen läpi vaihdetaan osia. Lopuksi voidaan keskustella siitä oliko pariin helppo luottaa ja miltä matkanteko tuntui.

RYHMÄSYLI

Ryhmä laitetaan tiiviiseen ympyrään niin, että jokainen katsoo tai suorastaan hengittää edellistä niskaan. Tästä asetelmasta istutaan takana olevan syliin. Kun ryhmä on saatu istutettua, aletaan liikkua paikasta A paikkaan B. Saman voi tehdä myös siten, että aluksi istutaan ringissä jakkaroilla. Sitten käydään makaamaan niin, että hartiat laitetaan takana istuvan polville. Ulkopuolinen avustaja ottaa tuolit pois.

PARIKULJETUS

Jaetaan leikkijät pareihin, joissa toiselta sidotaan silmät. Näkevä pari voi ohjastaa sokkoa esim. molemmista hartioista, käsivarresta tai kädestä kiinni pitäen. Näkevä voi olla sokon takana, edessä tai sivussa. Parien rooleja vaihdetaan sopivan ajan kuluttua.

ULKOLEIKIT

TUKKIHUMALA

Viestijoukkueen ensimmäinen juoksee n. 30 metrin päässä olevaan pisteeseen, jossa on pesäpallomaila tai muu vastaavan mittainen keppi. Kilpailija pitää mailaa kaksin käsin maassa pystyssä, kumartuu ja laittaa otsan kiinni mailan päähän. Hänen on pyörittävä mailan ympäri sovittu määrä. (Kymmenen kertaa on melko hyvä.) Mailan on oltava koko ajan kiinni maassa ja otsan kiinni mailassa. Suuntaa ei saa vaihtaa. Pyörittyään kilpailija yrittää löytää takaisin ja lähettää seuraavan matkaan.

ROTAT JA REVOT

Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään ja laitetaan istumaan kahteen riviin kasvot toisiaan vasten. Toinen rivi on nimeltään rotat ja toinen on revot. Kummallakin ryhmällä on n. 10 metrin päässä selkensä takana turvapaikka. Pelin vetäjä huutaa toisen ryhmän nimen. Jos huudetaan ”rotat”, nämä yrittävät ottaa revot kiinni ennen kuin he ehtivät turvaan. Huudettaessa revot tilanne on päinvastainen. Aina kun joku ryhmästä saadaan kiinni, hän siirtyy toiseen joukkueeseen. Leikkiä jatketaan niin kauan, kun jäljellä on vain yksi ryhmä.

MAA – MERI – LAIVA

Leikkijät asettuvat jonoon leikin vetäjään päin. Kymmenen metrin päässä jonon kummallakin puolella on myös paikka jonolle. Keskimäinen näistä on laiva, vasemmalla on meri ja oikealla maa. Leikin johtaja huutaa esim. ”maa”. Leikkijöiden tehtävänä on juosta mahdollisimman nopeasti kyseiseen paikkaan ja jäädä jonoon seisomaan. Viimeiseksi jäänyt putoaa pelistä. Leikin johtaja voi myös hämätä huutamalla sen paikan, jossa jono jo on. Tällöin turhaan liikkeelle lähtenyt putoaa pelistä pois. Voittaja on viimeiseksi peliin jäänyt.

POLTTOPALLO

Maahan piirretään pyöreä alue, jonka sisään kaikki leikkijät menevät. Yksi valitaan ulkopuolelle polttajaksi. Hän yrittää osua pallolla ringin sisällä oleviin leikkijöihin. Hyväksytystä osumasta leikkijä palaa ja tulee polttajan avuksi alueen ulkopuolelle. Viimeiseksi jäänyt on voittaja. Hyväksytyksi osumaksi lasketaan osumat kaulasta varpaisiin. Jos alueen sisällä oleva leikkijä saa kopin hän ei pala, vaan voi yrittää polttaa jonkun muun leikkijän.

SURMAPALLO

Maahan piirretään alue. Kaikki leikkijät asettuvat alueen sisälle. Tarkoituksena on polttaa pallolla kanssakilpailijoitaan. Idea on siis sama kuin polttopallossa, mutta ilman erillistä polttajaa. Maahan pudonneen pallon saa kuka tahansa poimia ja yrittää polttaa kanssapelaajiaan. Hyväksytyt osumat on kaulan ja varpaiden välillä. Palanut pelaaja poistuu alueen ulkopuolelle, eikä voi osallistua peliin

polttamalla muita. Leikkijät eivät myöskään saa poistua alueelta, vaan mahdollisesti karanteen pallon noutaa joku alueen ulkopuolinen. Pelaajan täytyy muistaa, kuka hänet on polttanut, sillä kun hänet polttanut pelaaja palaa, voivat hänen polttamansa pelaajat tulla uudelleen peliin mukaan. Jos pelaaja saa pallon kopiksi, palaa heittäjä ja tällöin polttajaksi katsotaan pallon kiinni saanut heittäjä. Viimeiseksi alueelle jäänyt on voittaja.

SAVOLAINEN PESÄPALLO

Leikkijät jaetaan kahteen jonoon, jotka asettuvat toisiaan vasten etummaisten välin ollessa pari metriä. Toisen jonon ensimmäiselle annetaan pallo ja toinen valmistautuu potkaisemaan. Pallollisen joukkueen kaveri syöttää kuten pesäpallossa. Toisen joukkueen pelaaja potkaisee ennen kuin pallo osuu maahan. Syötön on oltava kunnollinen, sillä huti uusitaan, eikä huonoon syöttöön edes tarvitse yrittää potkaista. Kun pallo on lähtenyt, syöttäjä juoksee sen perään ja potkaisija alkaa juosta omaa jonoaan ympäri. Kun syöttäjä on saanut pallon kiinni, hän juoksee oman jononsa perään ja vierittää pallon joukkueensa jalkojen välistä jonon ensimmäiselle. Kun ensimmäinen on saanut pallon kiinni, loppuu juoksijalta aika. Pelin johtaja kirjaa juostut kierrokset. Juoksija menee jonon viimeiseksi ja seuraava potkaisee. Näin kierretään yksi joukkue läpi, jonka jälkeen vaihdetaan joukkueiden rooleja. Voittaja on se joukkue, joka saa eniten juostuja kierroksia.

VIESTI

Seuraavassa on erilaisia vaihtoehtoja tavalliseen joukkueiden väliseen viestijuoksukilpailuun. Keksi itse lisää.

- Tennispallon kuljetus niskan takana
- Sormuksen kuljettaminen tulitikussa (vaihto ilman käsiä).
- Tasajalkaa pomppiminen jalkapalloa jalkojen välissä
- Pallon kuljettaminen pareittain otsien välissä
- Kananmunan / pingispallon kuljettaminen lusikassa
- Parin kanssa seläkkäin juokseminen
- Hypynarun hypääminen käänöpaikalla
- Pallon tarkkuusheitto käänöpaikalla
- Uudelle osuudelle lähtiessä otetaan yksi joukkueen jäsenistä lisää ”junaksi”
- Pareittain kulkeminen siten, että vain sanomalehdelle saa astua (kaksi sanomalehteä paria kohden).
- Ilmapallon kuljettaminen lautasella

TANDEMHIHTO

Lankkuihin kiinnitetään 4-6 paria naruja ”sauvoiksi”. Ryhmä siirtyy määrätyn matkan.

LIIKKUVA TOLPPA –VIESTI

Varsinainen viestijuoksu voidaan järjestää millä tekniikalla tahansa. Lisäväyksen tuo tolppa, joka jokaisen kilpailijan pitää vuorollaan kiertää. Tolppana on henkilö, joka voi

aiheuttaa hieman hankaluuksia kilpailijoille. Hän voi siirtyä muutaman askeleen juuri ratkaisevalla hetkellä, pitää kiinni johtavan joukkueen jäsentä, mennä seinän viereen seisomaan tai juosta läheiseen metsikköön. Kilpailijoiden on kuitenkin aina kierrettävä tolppa.

TARKKUUSPALLO

Tehdään kaksi joukkuetta. Piirretään pelikentälle keskiviiva. N. 5 metrin päähän keskiviivan kummallekin puolelle piirretään viivat ja niistä n. 3 metrin päähän vielä yhdet viivat. Keskiviivalle asetetaan lentopallo. Joukkueet menevät kauimpaisten viivojen taakse ja heille annetaan paljon tennispalloja. Tarkoituksena on siirtää lentopallo tennispalloilla heittelemällä vastustajan joukkueen edessä olevan viivan taakse.

TUNNELIPALLO

Joukkue asettuu jonoon leveään haara-asentoon. Ensimmäisellä on pallo. Hän vierittää palloa muiden pelaajien jalkojen välistä taaksepäin. Kun viimeinen saa pallon kiinni, hän juoksee ensimmäiseksi. Näin jatketaan, kunnes aloittaja on taas ensimmäisenä.

LEIRIOLYMPIALAISET

Kilpailulajeja leiriolympialaisiin. Sopivat myös illanviettoihin.

- Pussijuoksu
- Vauhditon pituushyppy takaperin
- Pyykkipojan vieminen mahdollisimman korkealle puuhun joukkueena, (puuhun ei saa kiivetä)
- Rivikävely – joukkueen jalat on sidottu toisiinsa kiinni
- Kananmunan kiinniottaminen mahdollisimman kaukaa ehjänä
- Hula-hula –vanteen vieritys siten, että se palaa takaisin mahdollisimman kaukaa
- Pullon täyttäminen – kahvikupilla, sukalla jne.
- Herneen, tulitikun, saappaan, frisbeen jne. heitto
- Ajanarviointikävely
- Lenkokin taitteleminen ja heittäminen
- Limbo
- Herneiden poiminta pyykkipojalla
- Kiven heittäminen jalkojen välistä eteenpäin
- Esineiden tunnistus silmät sidottuna
- Pingispallon puhallus

HÄNNÄNRYÖSTÖ

Leikkijöille jaetaan hännät (narunpätkät tai kangaskaistaleet), jotka he pistävät sisään housunkauluksestaan niin, että heille tulee häntä. Sovitaan leikkialueen rajat ja seuraavaksi aletaan ryöstää toisten leikkijöiden häntiä. Joka leikin loputtua omistaa eniten häntiä, on voittaja. Leikkijä, jolta ryöstetään häntä voi ryöstää itselleen uuden hännän tai käyttää jo ryöstämänsä häntää. Kun leikkijä on asentamassa itselleen uutta häntää, ei häntä saa jäädä seuraamaan hännän toivossa.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Leikkijät seisovat parijonossa. Jonojen edessä seisoo pariton huutaja kasvot samaan suuntaan, kuin muillakin. Kun hän huutaa: ”Viimeinen pari uunista ulos”, jonojen viimeiset lähtevät juoksemaan jonojensa ohi, kumpikin omaa puoltaan yrittäen tavoittaa jälleen toisensa ennen kuin huutaja on ehtinyt ottaa kiinni jommankumman. Huutaja saa lähteä liikkeelle vasta, kun pari on saavuttanut saman linjan huutajan kanssa. Jos hän saa kiinni toisen juoksijoista, hän menee kiinni otetun kanssa parijonon ensimmäiseksi. Parittomaksi jäänyt on uusi huutaja. Jos pari tavoittaa toisensa, entinen huutaja jatkaa.

LIPUNRYÖSTÖ

Vaatii suurehkon alueen. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmille joukkueille annetaan lippu ja jokainen sitoo vasempaan haukseensa vaatteiden päälle oman joukkueensa tunnuksen, kreppipaperin tai villalangan. Liput pystytetään viholliselta salattuun, mutta näkyvään paikkaan. Tarkoituksena on ryöstää vastustajien lippu ja tuoda se oman lipun luo. Matkalla tulisi tehdä toimintakyvyttömäksi mahdollisimman monta vihollista repäisemällä tunnusnauha käsivarresta. Mikäli käsivarsinauhansa menettää, voi kerran hakea uuden; ilman nauhaa ei taistelua saa jatkaa.

NUMEROJUOKSU

Leikkijät seisovat piirissä pareittain. Kullakin parilla on oma numero, siis ykköset, kakkoset jne. Yksi huutaa jonkun parin numeron, jolloin parin jäsenet lähtevät kiertämään piiriä ulkokautta juosten eri suuntiin ja yrittävät ehtiä ennen omaa pariaan takaisin samalle paikalle. Nopeampi saa kiljaista seuraavan numeron. Huutaja voi tehdä myös vuorollaan ruuhkia huutamalla samaan aikaan useamman numeron.

JOUKKUELAJEJA

Tässä on vielä muistilista erilaisista urheilulajeista ja peleistä, jotka kaikki varmaan tuntevat, mutta joskus kun eivät nuo aivosolut niin kipinöi, jos ei ole listaa, mistä katsoa.

Jalkapallo, pesäpallo, nelimaali, lentopallo, koppipallo, koripallo, käsipallo, ultimate, sähly, salibandy, vesipallo, batanque, pingis, sulkapallo, jääkiekko, jääpallo, mölkky, frisbee golf

KILPAHUUTO

Tehdään kaksi joukkuetta. Joukkueet jakaantuvat kahtia ja asettuvat neliön nurkkiin siten, että oman joukkueen edustajat ovat neliön vastakkaisissa nurkissa. Kummankin joukkueen huutavalle puoliskolle annetaan oma viesti, joka sen tulee huutaa. Joukkue, jonka vastaanottajat ovat ensin saaneet viestin kirjoitettua paperille, on voittaja. Huutaminen on ainoa sallittu viestimiskeino.

AAKKOSET

Ryhmän on sovittava, kuinka he viestittävät elehtimällä aakkoset toisilleen monen sadan metrin päähän. Kun aakkoset ovat selvät, ryhmä jaetaan puoliksi ja annetaan tehtäväksi viestittää vitsi ryhmästä toiseen ja päinvastoin.

JÄRJESTÄYTYMINEN LANKULLA

Ryhmä sijoitetaan kapealle lankulle. Lankulta poistumatta on järjestäytyttävä jonkin ominaisuuden mukaan. Esim. aakkosjärjestys, pituusjärjestys, ikäjärjestys...

PURKKIS

Maahan piirretään kotipesä. Pesän keskelle laitetaan purkki (pallo). Yksi määrätään etsijäksi. Joku leikkijöistä potkaisee pallon mahdollisimman kauas. Etsijä juoksee pallon perään ja tuo sen takaisin kotipesään. Sillä aikaa muut piiloutuvat. Kun pallo laitetaan takaisin paikalleen, on huudettava: ”Purkki paikalla”, jotta piilossa olevat tietävät etsinnän alkavan. Etsijä lähtee etsimään muita, ja jokaisen, jonka hän on nähnyt, hän laittaa purkkiin – eli juoksee pesään, koskettaa purkkia ja sanoo nähdyn leikkijän nimen. Tämä leikkijä jää silloin kotipesään. Kun kaikki leikkijät on saatu kiinni, ensimmäiseksi nähdystä tulee etsijä. Kotipesään joutuneet voidaan myös pelastaa, kun sellainen pelaaja, jota ei ole laitettu purkkiin, käy potkaisemassa purkin paikaltaan.

KIRKONROTTA

Yksi leikkijä valitaan kirkonrotaksi ja tämä kääntyy kasvot seinään päin. Joku koskettaa rottaa selkään. Rotta kääntyy ja osoittaa leikkijää, jonka arvelee koskettaneen häntä. Alkaa vuoropuhelu.

Leikkijä sanoo: Onko totta? Johon rotta kommentoi: Totta kuin kirkon rotta. Leikkijä: Määrää matka. Rotta: Kaksi kertaa talon ympäri.

Jos leikkijä ei ollut se, joka oli koskettanut rotan selkää, joutuu rotta juoksemaan määrätyn matkan. Sillä aikana muut menevät piiloon. Jos rotan arvaus taas osui oikeaan, leikkijästä tulee rotta ja hän juoksee määrätyn matkan ja muut piiloutuvat. Juostuaan rotta tulee, koskettaa seinää ja huutaa: ”rotta kotona”. Hän aloittaa etsimisen. Nähdessään jonkun hän juoksee, lyö seinään ja huutaa leikkijän nimen, esim. ”Pekan rotta”. Mutta jos Pekka ehtii ensin, hän huutaa: ”oma rotta”. Kun kaikki ovat pois piiloistaan, peli päättyy ja ensimmäiseksi löydetty jää uudeksi rotaksi. Kiinni jääneitä voi myös pelastaa, kun leikkijä juoksee ennen rottaa seinälle ja huutaa: oma rotta, kaikki pelastettu.

VINKKI

Yksi leikkijöistä valitaan etsijäksi. Tämä laskee sataan, ja muut piiloutuvat sillä aikaa. Hän alkaa etsiä muita leikkijöitä. Kun hän löytää jonkun, tämä joutuu tulemaan piilostaan keskelle pihaa piirrettyyn rinkiin. Joku leikkijöistä, jota ei ole vielä löydetty, voi vilkuttaa tälle. Vinkin saanut pelaaja, voi etsijän huomaamatta paeta piiloon uudestaan. Peli päättyy, kun leikkijät ovat kaikki ringissä. Kolmesti löydettyä pelaajaa ei voida enää pelastaa. Uudeksi etsijäksi joutuu se pelaaja,

joka on löydetty useimmin, joka on löydetty ensimmäisen kerran kolmesti, tai jos kaikilla on saman verran kiinnijääntejä, se, joka on jäänyt ensimmäisenä rinkiin. Pimeällä samaa voidaan leikkiä taskulamppujen kanssa.

KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

Leikkiä leikitään samoin kuin Purkkista ja Kirkonrottaa, mutta pelivälineenä käytetään lautaa. Lauta on maassa siten, että sen alla on pölkky (vrt. keinulauta). Maata vasten olevaan päähän laitetaan 10 tikkua. Yksi leikkijöistä polkaisee lautaa siten, että tikut lentävät ympäriinsä. Etsijän kerätessä tikkua, muut piiloutuvat. Nähtyään jonkun piilossa olijan etsijä juoksee lautaa kohti. Laudan luona hän koskettaa sitä ja sanoo nähdyn leikkijän nimen. Tämä tulee piilostaan ja jää laudan luo. Kiinni jääneet voidaan pelastaa, kun joku piilossa olleista käy polkaisemassa lautaa. Kun kaikki on saatu kiinni, ensimmäiseksi kiinni jäänyt on uusi etsijä.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Pelikenttä jaetaan kahteen osaan ja kumpikin joukkue asettuu omalle puolelleen, lukuun ottamatta joukkueiden polttajia, jotka asettuvat vastapuolen joukkueen kenttäpuoliskon päähän aivan takarajalle. Joukkueet eivät saa poistua omalta alueeltaan, eli jos pallo karkaa on polttajan haettava se.

Peli alkaa koripalloaloituksella joukkueiden pelialueiden rajalla. Joukkueiden jäsenet ja polttajat yrittävät polttaa vastapuolen joukkueen jäseniä samalla tavalla kuin polttopallossa. Päähen osuneesta tai maasta pompanneesta pallosta ei voi palaa. Jos vastapuolen joukkueen jäsen saa kopin toisen joukkueen heitosta, palaa pallon heittänyt leikkijä. Palanut pelaaja siirtyy joukkueen polttajan kaveriksi. Joukkue, jolla on viimeisenä pelaaja omalla pelialueella on voittaja.

KOLMAS PYÖRÄ

Leikkijät seisovat pareittain. Kaksi leikkijää on aluksi juoksijoina ja toinen alkaa ajaa toista takaa. Takaa-ajettava voi juosta jonkin parin viereen seisomaan, jolloin hänen vieressään olevasta henkilöstä tulee hänen parinsa ja tämän toisella puolella olevasta leikkijästä tulee uusi takaa-ajettava. Jos takaa-ajaja saa toisen kiinni, osat vaihtuvat.

TERVAPATA / BANANA-BANANA

Kaikki leikkijät yhtä lukuun ottamatta seisovat maahan piirretyn piirin kehällä omassa ”pesissään”. Yksi leikkijöistä kiertää piiriä keppi kädessään ja tiputtaa kepin jonkun leikkijän selän taakse. Silloin kepin saanut ottaa maahan tiputetun kepin ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin tiputtaja ja yrittää ehtiä takaisin pesäänsä ennen tiputtajaa. Jos tiputtaja ehtii pesään ensin, tulee kepin saaneesta uusi kiertäjä. Jos kepin saanut ei huomaa keppiä vaan kepittäjä kerkiää kiertää kierroksen ja läpätä tätä selkään, joutuu tämä piirin keskelle tervapataan, josta pääsee pois vain suorittamalla muiden määräämän

tehtävän. Jos leikkijöitä on paljon, voi tervapataa leikkiä myös pareittain.

Banana-bananassa ollaan samanlaisessa asetelmassa kuin tervapadassa. Yksi leikkijöistä kiertää piiriä ja asettaa kätensä vuorotellen jokaisen pään päälle sanoen banana-banana. Kerran hän sanookin kikkels-banana, ja silloin lähtevät kilpailijat kuten tervapadassa juoksemaan vastakkaisiin suuntiin. Kohdatessaan he hyppäävät käsikynkkää maahan selälleen ja potkivat jaloilla ilmaan huutaen samalla: "Terve mieheen, tervepä terve!" Sen jälkeen he nousevat ylös jatkaen matkaansa normaalisti.

JEESUS-HIPPA

Yksi leikkijäistä on Jeesus ja hänellä on pitkä köysi. Jeesus ottaa toisia leikkijöitä kiinni. Aina kun hän saa jonkun kiinni, tulee tämän tarttua Jeesuksen köyden päästä kiinni ja alkaa myös ottamaan toisia kiinni. Leikki päättyy kun kaikki seuraavat Jeesusta, eli pitävät köydestä kiinni.

PEIKOT JA HYÖNTEISET

Aluksi valitaan neljä peikkoa ja piirretään niille pesä pelialueen nurkkiin. Muut leikkijät ovat hyönteisiä. Vetäjän annettua merkin peikot alkavat keräämään hyönteisiä pesäänsä. Hyönteiset koettavat juosta pakoon. Peikko saa viedä kerrallaan vain yhden hyönteisen pesäänsä. Kun kaikki hyönteiset on kerätty leikki loppuu ja se peikoista, joka on saanut kerättyä eniten hyönteisiä on voittaja.

KÄÄPIÖT, JÄTTILÄISET JA HALTIJAT

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Leikkialueen keskellä ja molempiin päihin piirretään viivat. Joukkueet asettuvat päihin omille viivoilleen ja päättävät ketä esittävät. Sitten molemmat joukkueet saapuvat keskimmäisen viivan molemmin puolin. Kun leikinvetäjä antaa merkin joukkueet esittävät valitsemansa roolin.

Kääpiöt: kumartuvat pikkuriikkisiksi, heiluttavat tynkäkäsiään ja ikisevät

Jättiläiset: kurottautuvat suuren suuriksi, nostavat kätensä korkealle ilmaan ja ölisevät

Haltijat: heiluttavat taikasauvaansa

Systeemi on sama kuin kivi-paperi-sakset –leikissä. Kääpiöt voittavat haltiat, haltiat voittavat jättiläiset ja jättiläiset voittavat kääpiöt. Se joukkue, joka voittaa, lähtee ottamaan kiinni toisen joukkueen jäseniä, jotka juoksevat turvaan oman päätynsä viivan taakse. Kiinni jääneet siirtyvät toiseen joukkueeseen. Leikki loppuu kun kaikki ovat samassa joukkueessa.

KUKA PELKÄÄ MÖRÖKÖLLIÄ

Leikkialueen molempiin päihin piirretään viivat. Leikkijät ovat toisella viivalla ja mörökölli keskellä kenttää. Mörökölli huutaa "Kuka pelkää mörökölliä?" ja kaikki huutavat "en" ja lähtevät juoksemaan leikkialueen toiseen päähän turvaan

viivan taakse. Ne jotka mörökölli saa kiinni, jäävät myös ottamaan toisia leikkijöitä kiinni seuraavalla kerralla.

HEITTOHIPPA

Leikkijät seisovat rykelmässä lähellä toisiaan. Leikin vetäjä heittää ilmaan esim. hanskanyytin ja huutaa samalla jonkun leikkijän nimen. Tämän tulee ottaa hanskat kiinni ennen kuin ne osuvat maahan, heittää ne takaisin ilmaan ja huutaa seuraava nimi. Jos hanskat osuvat maahan lähtevät muut juoksemaan pois päin ja se, jonka nimi huudettiin, koettaa ottaa hanskat itselleen mahdollisimman pian. Kun hän saa hanskat itselleen, hän huutaa stop, jolloin kaikki leikkijät pysähtyvät. Sen jälkeen Hän koettaa heittää jotain leikkijöistä paikallaan seisten. Jos hanskat osuvat, tippuu osuman saanut pois pelistä. Jos hanskat eivät osu, tippuu heittäjä pois pelistä.

VESI-ILMAPALLO

Leikkijät asettuvat pareittain vastakkain kahteen riviin, joiden välimatka on vajaa metri. Toisessa rivissä olevilla on kädessään vedellä täytetty ilmapallo, jonka he aloitusmerkin kuultuaan heittävät vastakkaisessa rivissä olevalle parilleen. Tämä yrittää ottaa pallon kiinni rikkomatta sitä. Pallon saaneet leikkijät astuvat askelen taaksepäin ja heittävät pallon parilleen. Jos pallo menee rikki, putoaa pari pois pelistä. Leikki jatkuu kunnes vain yksi pari on jäljellä.

NÖFFE

Tämä on talvilaji, jota pelataan kunnan hangessa ja jonka aluksi on syytä tehdä selväksi, että toista ei saa satuttaa. Isohkon jätesäkin sisään teipataan ilmastointiteippiä apuna käyttäen sopivaa pehmustetta, esim. vanha peitto tai muutama vanha tyyny. Tätä "nöffeä" saa kuljettaa heittämällä tai kantamalla. Peliä pelataan suorakaiteen muotoisella kentällä, jonka molemmissa päissä on maalialueet. Kaksi kilpailevaa joukkuetta pyrkii kuljettamaan nöffen maalialueelle. Eniten maaleja saanut voittaa. Jos porukka on iso, voidaan käyttää kahta nöffeä.

KETJUHIPPA

Leikitään hippaa. Kun hippa saa jonkun kiinni, tarttuvat he toisiaan kädestä ja jatkavat kiinni ottamista parina. Kun pari saa jonkun kiinni, tulee parista trio ja niin edelleen. Ketju ei saa katketa, ja vain jonon päässä olevat saavat ottaa kiinni muita. Kiinni ottamisessa he saavat käyttää vain vapaata kättään.

HUUTOVIESTI

Huutoviestissä saa juosta niin kauan kuin yhdellä henkäyksellä jaksaa huutaa. Yksi ryhmäläinen on kerrallaan vuorossa, ja hänen lopetettuaan on seuraavan vuoro. Seuraava ryhmän jäsen jatkaa aina siitä, mihin edellinen jäi. Pisimmän yhteismatkan saavuttanut ryhmä voittaa.

LAULULEIKIT

UNDULAATTI

Mä pieni undulaatti oon (kädet pieninä siipinä sivuilla) ja aina niin nälkäinen. (hierotaan vatsaa) Kun kotiväki, kun kotiväki (piirretään ilmaan talo) se on niin saita. (heilautetaan kättä puolelta toiselle) Ne tarjoo silliä aina vaan, (yhteenpainetut kädet uivana kalana) mut sitä en halua. (pudistetaan päätä) Mä haluaisin, mä haluaisin (nyökätään) kokakolan ja jätskin. (juodaan isosta mukista, piirretään jätski ilmaan)

NIKKARIN KERTTU

Kaikki laulavat laulua Nikkarin Kertusta. Sävel on valittavissa täysin vapaasti. Pieni ryhmä näyttelee laulun pantomiimina samanaikaisesti.

1. Yöt päivät mielessäni ompi Kerttu, muistathan viel' tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
2. Yöt päivät mielessäni ompi Kerttu, muistathan viel' tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
3. Yöt päivät mielessäni ompi Kerttu, muistathan viel' tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
4. Huusniemen tiellä alkoi lemmen valta kun sun kanssa Papulahan päin kävellä sain ja parasollin alta sun suppusuus ja silmäs loisteen näin.
5. "Nyt on" mä lausuin "kaunis ilma, neiti." "Kyllä" vastas Kerttu, "onhan se." "On seutu kaunis, vedet niin kuin peili, mut kaunein ootte neiti te!"
6. Mut Kerttu vastas "Tuo on taas tuota, pois imarrus nyt herra Järvenpää." Mä hälle lausuin "Se on aivan totta, en imartele mä ollenkaan."
7. Perillä sitten tiedustelin hältä, et saiskos hälle hiukan bjuudata. "Kyllä kiitos!" Viime pennilöillä mä ostin pari piparkakkua.
8. Ne leivottuina sydämen ol' muotoon ja kiinni ol' ne toinen toisissaan. Ja Kerttu ymmärs' minun ajatuksein ja rinnasta pääsi (huokaus).
9. Illalla sitten Kerttua huhuilin mä palatessain peräprutkullain. Kun kaislikosta avunhuudot kuulin, ol' Kerttu veessä paatin vieressä.
10. Kuin ilves syöksyin minä tytön niskaan ylös vedin, henkiin pumppasin. Ja vaikken koskaan urotöilläni kersku, se teko vei minut melkein kihloihin.
11. Mut onni konsanaan ei kestä kauaa, onni pettää, Kerttu petti mut. Hän tarttui toisen rakastajan paulaan ja sai myös hältä piparkakutkin.
12. Kuin mieletön mä syöksyin Panssarilahteen. Vain kuollo yksin unhotuksen tois. Mä riisuin saappaat, käärin housun lahkeet, Mut ves' ol' kylmää(kirkaisu), mä käännyn pois.

VEKKULI SAMMAKKO

Jumps Jumps, sanoi vekkuli sammakko. Jumps jumps, sanoi sammakko. Jumps Jumps, sanoi vekkuli sammakko ja hyppäsi Jumps Jumps pois. Mutta sammakko sanoi dää dää dää dää dää dää dää dää dää dää, mutta sammakko sanoi dää dää dää dää dää ja hyppäsi jumps jumps pois.

HÄNKKIPÄNKKI

Joella tuolla mis on hänkkipänkki, rupisammakot hyppi pitkin kuutamoa siltaa, kuuluu HII, HAA, HOO, HAA ja lumpeiden takaa kuuluu molskis.

VALASKALA

Äiti antoi mulle rahaa, "Osta vähän kalaa." Minä poika pyydystinkin suuren suuren valaan. Mitä teki valas tää, sen pyrstö heilui tättärää, no miksi? Siks, kun se oli valaskala.

MILLÄS MINÄ PÄÄSEN TAIVAASEEN?

Milläs minä pääsen taivaaseen? Pyörälläkö vinhasti polkien? Autollako ajan, vaiko raketilla meen?! Milläs minä pääsen taivaaseen?

Lentokone tässäkö tarpeen on? Laivako se viepi yli aallokon? Hevosenko hankin minä rattaineen? Milläs minä pääsen taivaaseen?

Syntini kun hylkään ja tunnustan. Silloin minä taivaan jo omistan. Uskomalla Herraan Jeesukseen, pääsen minä varmasti taivaaseen.

LEIPURI HIIVA

Pistän pullat uuniin, vedän valmiit takaisin. Näen piipusta kun savu kohoaa. Leipuri Hiiva, hän asuu kumputiellä. Hän pullat, kakut leipoo siellä. Näen piipusta kun savu kohoaa.

VILLE JA VALLE

Ville ja Valle mökissänsä. Elivät olivat keskenänsä. Ovi oli lukossa ja ikkunat tukossa ja piipun päällä oli hattu. Ville oli Ville ja Valle oli Valle, senhän voi kuuluttaa kaikkialle! Ville piti rahasta ja Valle piti mahasta ja varsinkin kun se oli täysi.

VANHA REISSAAJA

1. Vanha reissaaja lähti vuotta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli lumivyöry, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh) Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh) Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh) Juuda dakka dia, juuda dakka duu (ssshhh)
2. Vanha reissaaja lähti vuotta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli musta karhu, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda.., (ssshhh, murr) (ssshhh, murr)
3. Vanha reissaaja lähti vuotta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli susihukka, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda .., (shhh, murr, lääh-lääh)

4. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli lypsylehmä, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda .., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit)

5. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli kaunis tyttö, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda .., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus)

6. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli tytön äiti, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda .., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus, läps-läps-läps)

7. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli tytön isä, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda .., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus, läps-läps-läps, PAM!)

LAURENTSIA

Laurensia, pieni Laurensia. Oi milloin mä sinut taas nähdä saan? Kun on maanantai. (tiistai, keskiviikko jne.) Ah kunpa pian tulisi maanantai ja saapuisi pieni Laurensia. Laurensia.

ALOUETTE

Alouette

Pike pike pusse

Alou, Alou Aloue

Fillarin satula

Kaasupoljin

Ylipitkä Viineri

Ei tuu mitään

Täytyy laulaa lujempaa (hiljempaa, lopettaa jne.)

JOS SUN LYSTI ON

Jos sun lysti on niin kädet yhteen lyö, Jos sun lysti on niin kädet yhteen lyö, Jos sun lysti on ja tiedät sen, niin varmaan myöskin näytät sen, jos lysti on niin kädet yhteen lyö.

...napsuttele näin...taputtele näin.....tömistele näin... sano totta kai!... kaikki tämä tee.

LEIJONANMETSÄSTYS

Leijonaa mä metsästän. Tahdon saada suuren. Enkä pelkää ollenkaan! On kaunis päivä, aurinko paistaa, katsokaa noita kauniita kukkia!

Heinä! - Pitkää, korkeaa, tuuheaa heinä!

Sitä ei voi alittaa,

sitä ei voi ylittää,

sitä ei voi ohittaa!

Siis täytyy mennä läpi.

Leijonaa mä metsästän...

Mutaa! – Ilkeää, limaista, inhottavaa mutaa! Sitä ei voi... Siis täytyy mennä läpi.

Leijonaa mä metsästän.....

Silta! – Pitkän pitkä silta! Sitä ei voi... Siis täytyy mennä sitä pitkin

Leijonaa mä metsästän...

Luola! – Synkkä, pimeä luola! Sitä ei voi... Siis täytyy mennä sisään!

Jotain karvaista, jotakin lämmintä, jotakin elävää, se liikkuu, se on eläin. IIIK! Leijona! Äkkiä pakoon. (Edelliset

käänteisessä järjestyksessä nopeutettuna.) Ovi auki, Ovi kiinni. Turvassa!

PONILEIKKI

Tuolta he tulevat poneillansa, pienillä, lihavilla poneillansa. Tuolta he tulevat poneillansa, tänne meille kertomaan: Vatsa, vatsaa, vatsaa vasten, kylki kylkeä, kylkeä vasten, peppu peppua, peppua vasten. Tänne meille kertomaan.

HÄN ON LUONUT TÄHTÖSET

Hän on luonut tähtöset, Hän on luonut virrat maan, Hän on luonut vuoretkin, Hän on luonut mun. Vaan en mä Häntä siksi rakasta, vaan kun antoi Poikansa maailman puolesta Golgatalla.

KAS METSÄMÖKIN IKKUNASTA

Kas metsämökin ikkuna, sieltä tonttu ulos kurkistaa, jänö laukkaa laputtaa ja oveen kolkuttaa. "Auta, auta, pyydän sua, metsämies kun vaanii mua" "Sulle suojan tarjoan siis kätes ojenja".

NAAPURIN TÄTI TULI LEIRILLE

Seisotaan piirissä, leikin vetäjä aloittaa laulun ja muut tulevat mukaan. Leikin ideana on, että naapurin tati tuo leirille aina vain uusia tavaroita ja leikkijät ottavat ne käyttöön säkeistö säkeistöltä, yksi toisensa jälkeen, niin että lopulta kaikkia toimintoja tehdään yhtä aikaa ja leikkijät ovat suuressa vaarassa mennä sekaisin.

Lauletaan ja leikitään: "Naapurin tati tuli leirille, toi mukanaan tulariisiä, paljon jänniä tavaroita, kysy vain reilusti millaisia? No, millaisia?

ison kärpäslätkän (heilutetaan oikeaa kättä)

käsiveivin (veivataan vasemmalla kädellä)

ompelekoneen (poljetaan oikeaa jalkaa maahan)

polkupyörän (poljetaan vasenta jalkaa maahan)

hulahula vanteen (heilutetaan lantiota)

hellehatun (heilutetaan päätä)

kortisonivoiteen (hytkytetään koko kehoa ja palataan istumaan)

MÖTTI

Lauletaan ja leikitään leikin vetäjän johdolla: " Kannattelen pientä möttiäin (kannatellaan käsillä), äitikin, on siitä iloinen (nostetaan etusormilla suupieliä ylöspäin), kannattelen pientä möttiäin (kannatellaan möttiä), uuh,aah, se pistelee (mutristetaan naamaa ja ravistellaan käsiä)"

"litistelen pientä möttiäin... (litistellään möttiä käsillä) ...uuh, aah, se sottailee" (liikutellaan tahmaisilla sormilla)

"nuoleskelen pientä möttiäin...(nuollaan käsiä) ...uuh, aah, se on sisälläin" (taputetaan mahaa)

"yökkäilen nyt pientä möttiäin...(yökittäään vuorotellen kummallekin puolelle)

...uuh, aah, se on kädelläin!" (käsi suun eteen ja yökätetään mötti kämmenelle joka ojennetaan kaikkien nähtäväksi)

LABADUU

Seistään piirissä ja päätetään miten labaduuta tanssitaan, esim. kädet toisten olkapäillä ja sitten niin tanssitaan ja lauletaan:

Tanssimme labaduu, labaduu, labaduu, tanssimme labaduu, labalabaduu, hei! (kierretään ympyrää myötöpäivään)
Tanssimme labaduu, labaduu, labaduu, tanssimme labaduu, labalabaduu (kierretään ympyrää vastapäivään) Leikinvetäjä:
"Olemmeko tanssineet labaduuta kädet toistemme olkapäillä?" (OLEMME) "Entä pikkurillien kynnet toistemme pikkurillien kynsissä?" (EMME) Ja sitten tanssitaan niin jne
kädet toistemme käsissä
kädet toistemme vyötäröllä
pää toisen olkapäällä
peukut vastakkain jne.

NOOA RAKENNA!

Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki. Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki, (nyrkit päällekkäin hakataan 2+2 rytmittäen)
Rakenna se, honkapuusta, puusta (kynnärpää toisen kämmenen päälle, käsi pystyyn puuksi) lapset Jumalan (käsistä kehto jota keinutetaan)

Kerto:

Siis nouse (taputus, oikea käsi ylös) ja kiitä (taputus ja vasen käsi ylös) ja ylistä Herraa, Herraa (ylistetään käsiä heiluttamalla) nouse (taputus oikea käsi ylös) ja kiitä (taputus ja vasen käsi ylös) ja ylistä Herraa, Herraa (ylistetään käsiä heiluttamalla) Nouse (taputus ja oikea käsi

ylös) kiitä (taputus ja vasen käsi ylös), ylistä Herraa, Herraa (ylistetään käsiä heiluttelemalla), lapset Jumalan (keinutetaan kehto.)

Kutakin eläintä arkkiin meni kaksi, kaksi (sormet kulkevat käsivartta pitkin ylös) Kutakin eläintä arkkiin meni kaksi, kaksi (vaihdetaan toinen käsi) Kenguru (kädet eteen kuten kengurulla, hyppyjä) ja elefantti fantti (nenästä kiinni toinen käsi kärsäksi) lapset Jumalan (kehto keinumaan)

Kerto

Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi. Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi (sadetta ylhäältä alas sormilla, kämmenet ylöspäin nostetaan rytmissä) Alkoi heitä väsyttää, väsyttää (sanotaan unisesti, kädet poskelle tyynyksi) lapset Jumalan (kehto keinumaan)

Kerto

"Liiton merkiksi, taivaalle nousi, nousi (kaari oikealla kädellä vasemmalta oikealle) Sateenkaari taivaalle nousi, nousi (kaari toisinpäin) Herran kansa, rantaan sousti, sousti (soudetaan) Lapset Jumalan (kehto keinumaan)

Kerto

PÄÄ, OLKAPÄÄ, PEPPU

Lauletaan ja laulettaessa kosketetaan aina sitä ruumiinosaa, josta lauletaan. Aloitetaan rauhallisella tempolla, mutta kerta kerran jälkeen lisätään vauhtia.

Pää, olkapää, peppu, polvet, varpaat, polvet, varpaat, pää, olkapää, peppu, polvet, varpaat, polvet, varpaat, silmät, korvat ja vatsaa taputa, pää, olkapää, peppu, polvet, varpaat, polvet, varpaat!"

KILPAILUT

TYNYRALLI

Leikkijät muodostavat piirin ja ottavat jaon kahteen. Ykköset jäävät seisomaan ja kakkoset istuvat maahan, näin muodostuu ylä- ja alajoukkue. Kummankin joukkueen yhdelle jäsenelle annetaan tynny siten, että tynnyt sijoittuvat ringissä vastapäätä toisiaan. Tynnyjä aletaan kierrättää ringissä myötäpäivään joukkueen jäseneltä toiselle, kunnes jompikumpi tynny saa toisen kiinni.

PALLONKULJETUS JONOSSA

Tämä on vähintään kahden ryhmän kilpailu. Ryhmien koolla ei ole väliä. Välineiksi tarvitaan ryhmää kohden pallo tai vastaava. Ryhmä seisoo jonossa vapaassa järjestyksessä. Ensimmäinen antaa pallon vasemmalta toiselle, toinen samoin kolmannelle ja niin edelleen kunnes pallo tulee viimeiselle, joka juoksujalkaa siirtyy ensimmäiseksi. Toisella kerralla pallo voidaan siirtää oikean kautta. Kolmannella jalkojen välistä, neljännellä itsensä yli, viidennellä ensimmäinen antaa vasemmalta, toinen oikealta, kolmas vasemmalta jne., kuudennella kierroksella ensimmäinen antaa pallon itsensä yli, toinen jalkojen välistä, kolmas yli jne. Tähän viestiin on helppo keksiä itse eritapoja lisää.

JERUSALEMIN SUUTARI

Tuoleja laitetaan rinkiin siten, että niillä istuttaessa nenä näyttää ringistä pois päin. Tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Musiikki alkaa soida, jolloin leikkijät kiertävät tuolirinkiä myötäpäivään. Musiikin loppuessa jokainen istuu tuoleille lähimmälle tuolille. Se, jolle ei riittänyt tuolia, putoaa pelistä pois. Ringistä otetaan yksi tuoli pois ja toistetaan samaa, kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja.

KOLIKKOVIEСТИ

Tehdään kaksi joukkuetta. Joukkueet asettuvat riveihin käsi kädessä. Rivit ovat metrin päässä toisistaan selät vastakkain. Leikin vetäjä asettuu toiseen päähän, niin että rivien ensimmäiset näkevät hänet. Muut kilpailijat pitävät silmänsä kiinni. Mitään ei saa puhua. Pelin johtaja heittää kolikkoa rivin päissä olevien nähden. Kun tulee klaava, ei tapahdu mitään, mutta kruunalla laitetaan sähkötyks kulkemaan. Rivin viimeinen lyö lattiaan saatuaan sähkötyksen. Siitä joukkueesta, joka oli ensimmäinen, siirtyy viimeinen jäsen ensimmäiseksi ja peli jatkuu. Se joukkue voittaa, kumpi on ensin kiertänyt koko kierroksen. Väärästä viestistä, puhumisesta tai kurkkimisesta rangaistaan siten, että jonon ensimmäinen siirtyykin viimeiseksi.

BANAANINKULJETUS

Tehdään muutama joukkue. Joukkueet asetetaan jonoihin ja jonojen ensimmäisille annetaan banaanit. Banaania kuljetetaan kädestä käteen taaksepäin jalkojen välistä ojentaen. Kun banaani on jonon viimeisellä, tämä juoksee

jonon eteen ja lähettää banaanin taas taaksepäin. Kun aloittaja on jälleen ensimmäisenä, tämä syö banaanin. Nopein voittaa.

SANATAISTELU

Muodostetaan pareja. Parin toiselle puoliskolle annetaan helppo sana. Kun tämä sanoo tämän sanan parilleen, on parin osattava keksiä siihen sopiva yhdyssanan jatko. Ja toisen on osattava taas jatkaa siitä sanasta eteenpäin. Esim. auto – autokoulu – koululaukku – laukkukauppa. Samaa sanaa ei saa käyttää kahdesti. Kumpi pareista ei keksi jatkoa riittävän nopeasti, häviää.

PARINRYÖSTÖ

Leikkijät seisovat kahdessa sisäkkäisessä ringissä kasvot keskustaan päin. Ulommaisessa ringissä on yksi leikkijä enemmän. Jokaisella ulomman ringin jäsenellä on oma pari – paitsi tällä yhdellä. Pariton yrittää hankkia itselleen parin iskemällä silmää jollekin sisemmässä ringissä olevalle. Se, jolle silmää isketään yrittää juosta parittoman luo. Hänen takanaan seisova yrittää estää pariaan lähtemästä tarttumalla häntä hartioista kiinni. (Hipaisua ei lasketa.) Jos pari pääsee karkuun, hän menee uuden parinsa taakse vartioimaan häntä. Jäljelle jäänyt yrittää taasen hankkia itselleen uuden parin taakseen. Jottei kiinni ottaminen olisi liian helppoa, takana seisova on noin puolen metrin päässä paristaan, ja hänen on katsottava koko ajan edessä olevan kantapäihin.

HUIVI POLVELLA

Leikkijät istuvat tuoleilla tiiviissä ringissä. Ringin keskellä on yksi leikkijöistä. Jonkun leikkijän polvelle asetetaan huivi. Leikkijät yrittävät kuljettaa huivia polvelta toiselle ja keskiolio yrittää napata sen. Huivia saa siirtää vain yhdellä kädellä polvelta toiselle. Sallittuja siirtoja ovat siirrot, jotka voidaan tehdä nousematta tuolilta. Sallittuja ovat siis siirrot omalta polvelta omalle tai toisen polvelle, sekä toisen polvelta omalle tai toisen polvelle. Huivia ei saa heittää. Keskiolio saa yrittää napata huivin silloin, kun se on leikkijän kädessä. Polvella huivi on siis turvassa. Se leikkijä, jonka kädestä huivi napataan, joutuu keskelle.

AATAMI JA EEVA

Leikkijät muodostavat ringin, jonka keskelle sijoitetaan kaksi vapaaehtoista. Toinen nimetään Aatamiksi ja toinen Eevaksi. Heidän silmänsä sidotaan. Aatami yrittää löytää Eevan ja saada hänet kiinni (hipaisua ei lasketa). Aina kun Aatami huutaa: "Eeva", on Eevan vastattava "Aatami". Ringissä seisovat ovat hiljaa ja pitävät toisiaan kädestä kiinni estäen leikkijöitä harhautumasta ringin ulkopuolelle.

VAATEKASA

Jokainen tuo omat päällysvaatteensa – kengät, takin, hatun ja hanskat – ja laittaa ne kasaan leikkijöiden muodostaman ringin keskelle. Leikkijöiden silmät sidotaan ja vaatekasa sotketaan. Annetusta merkistä jokainen alkaa sokkona etsiä omia vaatteitaan ja pukea niitä päälleen. Voittaja on se, joka ensimmäisenä on valmiissa asustuksessa, omissa vaatteissaan.

TUOLI-KENKÄ -LEIKKI

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle asetetaan kaksi tuolia toisiaan vastaan mahdollisimman kauas toisistaan. Valitaan kaksi kilpailijaa. Heiltä sidotaan silmät. Kumpikin istuu omalle tuolilleen. Muut sijoittavat kahdeksan kenkää ympäri lattiaa piirin sisäpuolelle. Leikkijät nousevat ja heitä pyöritetään ympäri. Sitten he alkavat etsiä kenkiä ringistä ja sijoittaa niitä oman tuolinsa jalkojen alle, yksi kuhunkin. Tuolin alle saa hakea vain yhden kengän kerrallaan. Voittaja on se, jolla on ensin kaikissa tuolin jaloissa kengät. Kenkiä saa varastaa myös vastustajan tuolin alta yhden kerrallaan. Kengät ovat turvassa silloin, kun leikkijä istuu tuolilla. Piirissä olijat ovat aivan hiljaa, jotta leikkijät eivät paikallistaisi itseään ja saattaisivat vaikka erehtyä tuoleista.

OLETKO SIELLÄ, KALLE?

Kaksi leikkijää asettuu mahalleen toisiaan vasten. Heidän silmänsä sidotaan ja kummallekin annetaan sanomalehtirulla. Kun toinen kysyy: "Oletko siellä Kalle?", toisen on aina vastattava: "olen". Näiden kysymysten ja vastausten perusteella he yrittävät osua toisiaan päähän sanomalehdellä. Liikkua saa, mutta koko ajan on oltava mahallaan. Ensiksi osuman saanut on voittaja.

YKS, KAKS, HYPPY

Leikkijät asettuvat piiriin. Ensimmäinen leikkijä sanoo nimensä, sitten hänen vieressään oleva leikkijä sanoo nimensä ja kolmantena oleva hyppää ilmaan ja on hiljaa. Neljäs ja viides leikkijä sanovat taas vuorollaan nimensä ja kuuden leikkijä hyppää hiljaa. Joka kolmas leikkijä siis hyppää ja muut sanovat nimensä. Leikkijä joka tekee virheen (sanoo nimen hyppyvuorolla, hyppää nimivuorolla, sanoo nimen ja hyppää, sanoo väärän nimen, tai on liian hidas) tippuu pois pelistä. Rinki pidetään koko ajan tiiviinä, jotta vuoron etenemistä on helpompi seurata. Leikkiä voidaan jatkaa kunnes vain yksi pelaaja on jäljellä.

SELKÄÄNPIIRTO

Istutaan pienryhmistä muodostetuissa jonoissa nenä kohti edessä istuvan selkää. Jonon viimeiselle annetaan kuva, jonka hän laittaa liikkeelle eli piirtää sormellaan edessä istuvan selkään. Tämä taas piirtää sen seuraavan henkilön selkään sellaisena kuin hän sen tunsu. Jonon etummaisena olevalla on kynä ja paperi ja hän piirtää kuvan lopulta paperille. Sitten katsotaan, onko se lainkaan alkuperäisen kaltainen. Toimii siis samalla periaatteella kuin juoru.

Vaihtoehto: Joukkueen viimeiselle annetaan sana ja hän laittaa sen kirjain kirjaimelta eteenpäin. Kun kirjuri saa ensimmäisen kirjaimen hän läpsäyttää kädellä maata ja toinen kirjain laitetaan eteenpäin. Joukkue joka ensimmäisenä saa oikean sanan ylös, voittaa.

PEFFISVIESTI

Jakaannutaan joukkueisiin ja istutaan jonoon lattialle joukkueittain. Jokainen ottaa takana istuvan jalat sivuilleen ja pitää niistä käsillään kiinni. Jonot tiivistetään, ja kun Lähtömerkki annetaan, jonot yrittävät takapuolta nytkyttämällä siirtyä eteenpäin kohti muutaman metrin päässä olevaa maalia. Jono on maalissa kun viimeinenkin on ylittänyt rajan. Nopein joukkue voittaa.

TIKKUTALO

Jaetaan ryhmä joukkueisiin. Jokaisella joukkueella on tyhjä tuoli huoneen toisessa päässä. Tuolilla on tulitikkuja. Joukkueet hakevat yksi kerrallaan tulitikun tuolilta huoneen toiseen päähän, jonne rakennetaan tulitikuista hirsitaloa. Kun tulitikut loppuvat, tai sovittu aika on käytetty, katsotaan millä joukkueella on korkeampi ja huolellisimmin rakennettu tulitikkutalo.

KUKKOLEIKKI

Muodostetaan kaksi toisiaan vastapäätä seisovaa jonoa. Kaikki seisovat yhdellä jalalla. Aletaan työntää vastapäistä jonoa. Jos joku laittaa toisenkin jalkansa maahan, hän joutuu toiselle puolelle. Voittaja on se joukkue, jolla on lopuksi enemmän jäseniä.

KAUPUNKEJA ETSIMÄSSÄ

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen aloittaa sanomalla jonkin kaupungin nimen esimerkiksi Turku. Toisen joukkueen on vastattava siihen kaupungin tai kyslän nimellä, joka alkaa sillä kirjaimella, mihin edellinen kaupunki päättyy esimerkiksi Urjala. Se joukkue voittaa, joka sanoo viimeisen kaupungin.

VARKAAT

Yksi leikkijöistä on sokkona. Hänelle annetaan käteen "aseeksi" rullalle kääritty sanomalehti. Sokko istuu keskellä muiden leikkijöiden muodostamaa piiriä. Hänen edessään on hänen "aarteensa": erilaisia esineitä, koruja ja muuta sellaista. Jokainen piirissä olevista leikkijöistä yrittää vuorollaan varastaa jotakin sokean aarteesta. Jos sokko kuulee varkaan lähestyvän, hän lyö tätä sanomalehdellä ja huutaa: "Varas, varas!" Jos hänen lyöntinsä osuu varkaaseen, tämän on palattava paikalleen piiriin tyhjin käsin odottamaan seuraavaa vuoroaan. Leikin voittaa se varas, joka onnistuu varastamaan eniten tavaroita sokolta.

KOSKETUSVIESTI

Muodostetaan kaksi yhtä pitkää riviä. Leikkijät pitävät toisiaan käsistä kiinni. Kaikki muut pistävät silmät kiinni

paitsi rivin ensimmäiset. Heille vinkataan silmää, jolloin he laittavat kosketusviestin liikkeelle. Viesti kulkee pienenä puristuksena kädestä käteen. Kun viesti tulee rivin viimeiselle, hän avaa silmät ja yrittää napata edessä olevan kynän tai lantin, joka on rivin viimeisten välissä. Se rivi voittaa, jonka viimeinen nappaa esineen ensin.

VESSAPAPERIViesti

Muodostetaan kaksi yhtä pitkää riviä, joissa leikkijät istuvat tuoleilla mahdollisimman lähellä. Kädet laitetaan tuolin selän taakse. Kumpaankin jonoon laitetaan vessapaperirulla, jonka täytyy käydä kaikkien sylissä ja tulla takaisin jonon ensimmäiselle. Käsii ei saa käyttää, eikä tuolilta nousta. Jos rulla tipahtaa lattialle, se palautetaan joko alkuun tai käännelkoon.

HELSINKILÄINEN BUSSIPYSÄKKI

Leikkijät seisovat piirissä kasvot kohti piirin keskustaa ja kääntävät katseensa omiin varpansiin. Leikin vetäjän antaessa luvan, nostaa jokainen katseensa ylös ja katsoo jotakuta leikkijää silmiin. Ne, jotka katsovat toisiaan eli ne, joiden katset kohtaavat, huutavat ja tippuvat pois pelistä.

MATTEUS, MARKUS, LUUKAS JA JOHANNES

Huoneen seinät nimetään evankelistojen mukaan. Leikin vetäjä huutaa sattumanvaraisessa järjestyksessä evankelistojen nimiä. Leikkijöiden tehtävänä on mahdollisimman nopeasti rientää määrätyn seinän luo. Viimeisenä oikean seinän luo ehtinyt tippuu pois leikistä.

RAAMATTU-COOPER

Ryhmälle kerrotaan jokin Raamatun jae. Raamatun jakeessa oleva esine tai asia pitää tuoda isoselle. Kun pyydetty esine tai asia on tuotu, annetaan ryhmälle uusi raamatunkohta. Sopiva määrä raamatunkohtia on 5-10. Kaikille ryhmille annetaan samat raamatunkohdat ja nopeimmin tehtävistä selvinnyt ryhmä voittaa.

Sopivia raamatunkohtia ja niihin liittyviä esineitä ovat esimerkiksi: Sananl. 12:12 (leipä), Sananl. 26:20 (polttopuu), Luuk 20:24 (raha), Luuk. 21:6 (kivi), Tuom. 16:22 (hius), 1. Kor. 1:18 (risti), Joh. 1:5 (valo), 4. Moos. 20:2 (vettä), 2. Moos. 32:3 (kultainen korvakoru) ja 2. Moos. 3:5 (kengät).

ANAGRAMMIKILPAILU

Anagrammi tarkoittaa sanaa, joka voidaan muodostaa jonkin toisen sanan kirjaimia käyttäen. Erityisen hauskaa on muodostaa anagrammeja nimistä. Tässä kilpailussa puolestaan ratkaistaan, kenen nimestä anagrammi on tehty. Sen vuoksi kaikille ryhmille annetaan sama lista anagrammeja. Ryhmien tehtävä on ratkaista mahdollisimman nopeasti ne kaikki, tai ratkaista määrättyssä ajassa mahdollisimman monta anagrammia. Etu- ja sukunimeä etsittäessä kannattaa anagrammin yhteyteen

laittaa jokin vinkki, esim. Tarja Halosen yhteyteen "valtiomies". Pelkkä etunimi on helpompi ratkaista kuin etu- ja sukunimi, mutta senkin yhteydessä on hyvä antaa jotakin yleisempää vinkkiä. Esimerkkejä ratkaistavista anagrammeista:

Raamatun henkilöitä: Kaulus (Luukas), Ari Peti (Pietari), Lemaus (Samuel), Pia Lava (Paavali), Jone Nash (Johannes), Kitaraduo Jussi (Juudas Iskariot)

Julkisuuden henkilöitä: Tahra Jalonen (Tarja Halonen), Valle Lovi (Ville Valo), Trine Nupukivi (Virpi Kuitunen), Matti Julio (Timo Jutila), Veijari Tanninen (Jenni Vartiainen), Pirkko Imettä (Tero Pitkämäki)

Leirin henkilöitä.

Netistä löytyy googlettamalla anagrammeja tekeviä automaatteja. Mahdollisuuksia on siis rajattomasti. Toki anagrammeja voi tehdä myös itse kirjaimien paikkoja vaihtelemalla.

SANATEHDAS

Ryhmille annetaan tehtäväksi keksii määrättyssä ajassa (esim. 1-2 minuuttia) tietyn tyyppisiä sanoja. Oikeasta sanasta saa aina yhden pisteen. Eniten pisteitä kerännyt ryhmä voittaa.

Sanojen määrittelyt kannattaa miettiä huolella etukäteen ja niiden vaativuuden ja ryhmän taitojen pitää olla tasapainossa. Esimerkkejä määrittelyistä:

Keksikää viisikirjaimisia sanoja, jotka alkavat H-kirjaimella ja joissa on kaksoiskonsonantti (hissi, hukka, hattu, hullu...)

Keksikää R-kirjaimella alkavia viisikirjaimisia sanoja, joissa on käytetty kolmea samaa kirjainta (riisi, ruusu, raaka...).

SANASTA SANOJA

Ryhmälle annetaan pari minuuttia aikaa keksii sanoja, jotka muodostuvat jostakin toisesta sanasta tai joistakin toisista sanoista. Sanat kirjoitetaan paperille ja eniten sanoja keksinyt ryhmä voittaa kilpailun. Sopivia sanoja ovat esimerkiksi "evankeliumi" (lumi, keli, mankeli, imu...).

MAITOPURKIN POIMIMINEN

Maahan laitetaan maitopurkki. Kilpailijan tehtävänä on poimia purkki maasta hampaillaan. Ainoa ruumiinjäsen, joka saa koskettaa maata, on jalkapohja. (Esim. polvella tai kädellä ei saa ottaa tukea maasta.) Kilpailua vaikeutetaan koko ajan leikkaamalla maitopurkkia pienemmäksi.

KYNÄ PULLON

Tarvitaan muutama vapaaehtoinen. Heille sidotaan kynä roikkumaan narusta vyötärölle. Maahan asetetaan pullo, johon kynä täytyy pujottaa naruun tai kynään käsin koskematta. Vaikeusasteen lisäämiseksi pullo voidaan sitoa kynän tavoin roikkumaan pelaajan pariin valitun henkilön vyötärölle.

PERUSPALIKAT

REIKIÄ NOLLA

Tyyppi on menossa hammaslääkəriin. Hän istuu aikansa puiston penkillä, kunnes toteaa harmikseen, että pakko on mennä. Hän ottaa purkan suustaan ja laittaa sen puiston penkin selkänojalle ja lähtee. Kohta paikalle saapuu mies joka seisten nojailee selkänojaan. Hetken kuluttua hän huomaa jotain tarttuneen käteen. Mies irrottaa purkan ja heittää maahan penkin jalan viereen. Seuraavaksi puistoon tulee koira ja merkkää penkin jalan niin, että purkkakin kastuu. Seuraavaksi saapuva tyyppi tallaa purkan päälle, irrottaa sen kengästään ja laskee sen penkille. Kohta tulee tyyppi, joka istuu purkan päälle laittaa purkan selkänojalle. Lopulta hammaslääkəriin mennyt mies tulee takaisin. Hän on onnellinen, koska reikiä ei ollut. Mies heittää selkänojalta suuhunsa saman purkan, jonka oli jättänyt aikaisemmin ja tuumii: "Minäpä syönkin tätä xylitol jenkkiä."

TULI SODASTA

Henkilö istuu puiston penkillä. Viereen istuu mies jonka silmä nykii omituisesti. Ensimmäinen kysyy, mikä silmässä on ja saa vastauksen: "Tuli sodasta." Mies lähtee pois ja paikalle saapuu mies, jonka jalassa on vamma. Taas paikalla istunut kysyy, mikä jalkaa vaivaa. Mies vastaa: "Tuli sodasta." Seuraavaksi penkille tulee mies, jonka käsi vispaa. Paikalla istunut kysyy tietävän näköisenä: "Sodastako tuli?" Mies vastaa: "Ei kun nenästä, mutta kun ei lähde irti."

BUSSIPYSÄKILLÄ

Bussipysäkillä seisoo tyttö katsellen yläviistoon. Paikalle saapuu toinen henkilö, joka ihmettelee hetken ja ryhtyy katselemaan samaan pisteeseen kuin ensimmäinenkin. Uusia ihmisiä saapuu paikalle. Jokainen jää vuorollaan katselemaan niska kenossa taivaalle. Hetken kuluttua ohikulkija pysähtyy ja kysyy, mitä oikein tapahtuu. Ensimmäinen kääntyy varovaisesti niska takakenossa: "En minä näistä muista tiedä, mutta minulla on niska jumissa (tai tulee verta nenästä).

SE ON LOPPU NYT!

Vaimo on lähdössä ompeluseuroihin ja komentaa tossun alla olevaa miestä siivoamaan hänen poissa ollessaan. Mies suostuu. Vaimon lähdettyä oveen koputetaan. Naapurin isäntä tulee pyytämään miestä kalaan. Tämä ei voi lähteä kesken siivouksen. Naapuri valaa mieheen sovinnistisia ajatuksia ja käskää sanoa vaimolle: "Se on loppu nyt!" Mies lopettaa siivouksen ja jää sohvalle makaamaan. Hän hokee itseksensä: "Se on loppu nyt." Vaimo tulee takaisin ja nostaa kauhean metelin, koska siivous on kesken. Mies nousee tomerasti seisomaan ja sanoo: "Se on loppu nyt." Vaimo

tivaa: "Niin mikä on loppu?" Tähän mies vastaa alistuneesti: "No mäntysuopa".

TARTTUVA TAUTI

Puiston penkillä istuu mies. Kohta penkille tulee henkilö toinen, jonka silmäkulma nykii. Tämä tarttuu penkillä istuneeseen mieheen, ja samalla paikalle saapuneen silmä paranee. Parantunut tyyppi lähtee paikalta onnellisena. Seuraavaksi miehen viereen saapuu tyyppi, jonka käsi vispaa hurjasti. Ja eipä aikaakaan, kun moinen tarttuu taas aikaisemmin paikalla olleeseen. Seuraavaksi paikalle saapuu mies, jonka jalka vipattaa. Tämäkin tarttuu vierellä istujaan. Lopuksi paikalle saapuu raskaana oleva nainen ja istahtaa penkille. Jo kolme tartuntaa saanut mies ryntää kiljuen pois puistosta.

MOOTTORITIE ON KUUMA

Uuden moottoritien kymmenestuhannes käyttäjä on päätetty palkita. Moottoripyöräpoliisi on saanut tehtäväkseen ojentaa 1000 mk sekini ja ruusut autoilijalle. Pysäytetyssä palkittavassa autossa on vaitonainen tunnelma. Poliisi päättää pr-henkisesti kysäistä hiljaiselta autoilijalta, mitä hän aikoo tehdä rahoilla. Autoilija: "No kai se olisi ajokortti ensin ajettava." Vaimo kiirehtii vierestä korjaamaan: "Herra konstaapeli, älkää nyt humalaisen puheita uskoko!" Vaari toteaa siihen takapenkiltä: "Minä kyllä jotenkin arvasin, että meille tulee vaikeuksia, kun lähdetään liikkeelle varastetulla autolla." Takakontista kuuluu huuto: "Joko ollaan tultu rajan yli."

MY WIFE

Suomalainen pariskunta on matkustanut Englantiin. He ovat katselleet kaupungin nähtävyyksiä ja päättävät mennä puistoon syömään eväitään. Puistossa istuu myös perinteinen englantilainen herrasmies. Suomalaiset asettuvat penkille ja alkavat syödä. Kohta he huomaavat olleensa ajattelemattomia ja päättävät tarjota myös englantilaiselle miehelle, hyviä tapoja noudattaen. Isäntä tuumii: "Tarjotaan hänelle leipää. Mikäs se on leipä englanniksi?" Vaimo tietää, että se on bred. He tarjoavat miehelle, mutta mies sanoo: "No thanks." Seuraavaksi suomalainen mies tarjoaa maitoa, mutta englantilainen kieltäytyy jälleen. Suomalaiset tarjoavat vielä sanomalehteäkin, kun se englantilaiselta näyttää puuttuvan, mutta taas englantilainen kieltäytyy. Suomalaiset ihmettelevät, että mikäs on nyt vikana, kun ei tarjoilut kelpaa. Lopulta he tajuaavat, että vian täytyy olla siinä, eivät he ole esitelleet itseään. Suomalainen mies sanoo: "My wife", mihin englantilainen vastaa: "Yes, please!" Pariskunta löylyttää miestä miettien vielä, mitä sika on englanniksi.

KALASTAJAT BUSSISSA

Tyyppi saapuu linja-autoon, maksaa ja menee linja-auton takaosaan toisen matkustajan viereen. Vieressä olija nykii oudosti kättään. Bussiin noussut matkustaja kysyy, mikä kättä vaivaa. Toinen vastaa pilkkivänsä. Matkustaja katsoo parhaakseen livistää jonnekin muualle ja menee edessään istuvan viereen. Ja eipä ole tämäkään mies sen viisaampi. Hänen omituiset toimensa kuvaavat virvelöintiä. Matkustaja katsoo taas parhaakseen mennä muualle istumaan. Seuraavaksi hän menee istumaan etupenkkiin. Tämä matkustaja istuikin ihan normaalisti, joten hän kertoo naureskellen vieressä olijalle takapenkin kalastavista tyypeistä. Vieruskaveri vastaa: "Ai sielläköös ne kalat ovatkin." ja lähtee "soutamaan" taaksepäin. (Istuimena kannattaa olla hyvin liukuva tuoli.)

RETKEILYVÄLINEKAUPPA

Retkeilyvälinekaupassa on uusi varaston apupoika harjoittelijana. Kauppaan tulee asiakas ostamaan retkeilytakia. Kauppias huikkaa tilauksen varastoapulaiselle, mutta tämä ei löydä tuotetta. Myyjä toistaa, että kyllä varastosta löytyy, kun vaan tutkii tarkemmin. Vähän ajan päästä poika heittääkin takin myymälän puolelle. Seuraavaksi kauppaan tulee asiakas, joka kyselee retkeilyhousuja. Taaskaan varastoapulainen ei tahdo löytää tuotetta. Myyjä pahoittelee asiakkaalle kovasti hyvien apulaisten puutetta. Lopulta housut lennähtävät myymälään. Tämän jälkeen asiakkaita tulee tasaisesti kyselemään erilaisia retkeilyvaatteita. Kaikki kysyvät eri tuotetta, ja joka kerta varastoapulainen inttää, ettei hän löydä. Ja joka kerta tuote lopulta löytyy. Viimein myyjä haluaa käydä lounastauolla ja pyytää varastoapulaista kassalle. Apulainen pistää yllättävän kovasti hanttiin. Myyjä saa lopulta puhuttua hänet ympäri, ja varastoapulainen saapuu myymälään pelkkä muovikassi päällään.

ÄNKYTTÄVÄ ATLEETTI

Linja-autoon nousee todella iso mies. Sanomatta sanaakaan hän maksaa lipun ja istahtaa bussin ainoan matkustajan viereen. Kohta iso mies kysyy pahasti änkyttäen: "Pa-pa-pal-paljonkohan ke-ke-ke-kello on?" Vieressä olija ei vastaa. Änkyttävä mies toistaa kysymyksen vielä pari kertaa, mutta ei saa vastausta. Vieressä olija vain katselee ulos kuin ei mitään kuulisikaan. Atleetti painaa pysäytysnappia ja jää kyydistä. Seuraavalla pysäkillä toinen mies jää pois. Kuski pysäyttää ulos menevän miehen ja kysyy nuhdellen: "Miksi sinä kiusasit tuota änkyttävää miestä? Sinullahan on kello. Olisit osannut vastata." Mies vastaa pahasti änkyttäen: "O-o-ol-oisitkos i-i-it-itse ha-ha-hal-halunnut turpaasi?"

VESSAHÄTÄ JUNASSA

Vanha pappa istuu junassa. Hän nousee mennäkseen vessaan, mutta aina hänen noustessaan joku toinen ennättää ennen häntä. Vessasta kuuluu ääniefektejä(esim. pikkupoika ja äänestä lorinaa, hieno nainen ja ähkimistä). Pappa yrittää useaan otteeseen ja kerta kerralta hänen

ilmeensä muuttuu aina tuskaisemmaksi. Lopulta hän nousee taas kerran paikaltaan, mutta jähmettyykin seisaalleen, ottaa ravistellen saappaan jalasta ja kaataa siitä vettä lattialle.

DIAESITYS

Diaesityksessä näytellään diakuvia. Kuvat ovat siis paikalleen jähmettyneitä henkilöitä eri tehtävissä. Diaprojektorilla tms. näytetään valoa, ja kuvan vaihdon aikana on aivan pimeää. Joskus kuva voi olla väärinkin päin tai sekaan on voinut sotkeutua väriä kuvia.

PATSAANPESU

Lenkkeilijä tulee rantaan, jossa uiminen on kiellettyä. Siitä huolimatta hän aikoo mennä uimaan ja riisuu itsensä uimahoususilleen. Lenkkeilijä on juuri hyppäämässä veteen kun hän kuulee askelia. Hän tekeytyy patsaaksi. Paikalle tulee aina uusia ihmisiä ja heidän mentyään lenkkeilijä yrittää taas päästä uimaan. Mm. seuraavanlaisia tilanteita syntyy:

Pikkutyttö tulee ja jää syömään eväitä "patsaan" edessä olevalle penkille. Hän laittaa eväät penkille, josta patsas syö salaa osan. Tyttö huomaa, että eväitä on syöty ja juoksee pois pelästyneenä.

Taiteilija tulee ja päättää maalata hienon Tarzan - patsaan. Itikat häiritsevät patsasta, joka läiskii niitä aina silloin, kun taiteilija ei huomaa. Taiteilija luulee saaneensa auringonpistoksen, koska patsas on aina eri asennoissa ja lähtee pois.

Poika ja tyttö tulevat eri suunnista penkille istumaan. Poika on kiinnostunut työstä, minkä patsas huomaa. Hän koputtaa vuoron perään kumpaakin olkapäälle. Tästä poika ilahtuu ja siirtyy vähitellen lähemmäksi. Tyttö sitä vastoin ärtyy. Lopulta he istuvat vierekkäin ja heidän katseensa kohtaavat ensimmäisen kerran. Poika hymyilee leveästi, ja tyttö antaa hänelle korvatillikan.

Rakastunut pari tulee käsi kädessä ja istuu penkille. Yhdessä he piirtävät sydämen ja nimikirjaimensa tussilla tai huulipunalla patsaan vatsaan ja lähtevät pois.

Siivooja saapuu ja päivittelee nykyajan nuoria ja hankaa piirroksia pois. Lopuksi siivooja viskaa ämpärillisen vettä patsaan päälle.

Tämän jälkeen lenkkeilijä lähtee kävelemään vihaisena pois, mutta poliisi tulee vastaan ja vie hänet mennessään, koska luuli tämän käyneen uimassa.

SURMANHYPPY VESILASIIN

Pöydästä ja tuoleista on tehty torni. Juontaja kertoo, että taiteilija Barbalaski aikoo hypätä tornista vesilasiin, joka on tornin juurella. Barbalaski tulee paikalle, ja hänen käsivarressaan roikkuu tyttö, joka itkee ja valittaa. Barbalaskilla on päällään uimahousut ja pyyhe. Hänen noustessaan torniin tyttö kirkaisee ja pyörtyy, jolloin juontaja tulee ja heittää lasista vedet tytön päälle. Tempu keskeytetään, koska vesi loppui.

PITKÄN IÄN SALAISUUS

Toimittaja on saapunut vanhainkotiin selvittämään pitkän iän salaisuutta. Mummoja ja pappoja istuu paikalla pitkä rivi. Toimittaja kysyy heiltä ikää ja pitkän ikänsä salaisuutta. Vanhukset ovat 60-95-vuotiaita. Heidän ikänsä salaisuudet ovat kirnupiimä, potkukelkkailu, avantouinti jne. Lopulta on jäljellä enää yksi, koko vanhainkodin vanhimman näköinen pappa. Toimittaja kysyy häneltäkin pitkän iän salaisuutta, ja pappa latelee päätöksellä: "Viinanjuonti, ahkera tupakointi ja naiset." Hämmästynyt toimittaja kysyy vihdoin äimistyneenä papan ikää. Pappa vastaa: "20-vuotta, arvoisa toimittaja!"

JÄNIS RAUTAKAUPASSA

Jänis tulee rautakauppaan ja kysyy: "Onko täällä porkkanoita?" Kauppias naurahtaa ja vastaa, että ei ole. Jänis käy kyselemässä samaa vielä pari kertaa. Kolmannella kerralla kauppias sanoo hermostuneena: "Jos vielä kerran tulet kysymään tuota samaa, niin ripustan sinut naujoilla korvista seinään." Jänis kuitenkin tulee vielä neljännen kerran ja kysyy: "Onko rautanaujoja?" Kauppias tutkii asiaa ja pahoittelee, että ovat päässeet loppumaan. Jänis sanoo: "No hyvä, onkos teillä sitten porkkanoita?"

KALASSA

Poika on ongella joen rannassa. Onki on vedessä ja paikalle saapuu mies.

Mies: Onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa tullut.

Mies: Mitä sinulla on syöttinä?

Poika: Onkimatoja minulla tietenkin on.

Mies: Onkimatoja! Etkö tiedä, että taikina on oikein hyvä syötti.

Poika poistuu, tulee takaisin ja alkaa taas onkia. Paikalle saapuu toinen mies.

Mies: Onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa tullut.

Mies: Mitä sinulla on syöttinä?

Poika: Taikinaa laitoin. Se on kuulemma uusi, oikein hyvä syötti.

Mies: Taikinaa! Etkö tiedä, että tässä paikassa pitää käyttää surviaisen toukkia.

Poika huokaa, käy noutamassa toukkia ja palaa onkipaikalle. Taas saapuu paikalle mies.

Mies: Onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa tullut.

Mies: Mitä sinulla on syöttinä?

Poika: Surviaisen toukkia.

Mies: Surviaisen toukkia! Niitähän käytetään talvella, kun pilkittää. Laita kuule onkimato koukkuun, se on kaikkein paras konsti.

Silloin poika huokaa, lähtee pois ja tulee hetken päästä takaisin. Hän heittää koukun veteen ja sanoo: "No nyt onnistuu." Neljäs henkilö saapuu paikalle.

Mies: No, onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa vielä tullut.

Mies: Mitä sinulla on syöttinä?

Poika: No pistin markan, niin että kala saa ostaa mitä itse haluaa.

SEVEN UP

Kolme miestä istuu synnytyssairaalan käytävällä odottamassa tietoja synnytyksestä. Kaikki ovat hermostuksissaan. Hoitaja tulee ja kutsuu erästä miestä nimeltä. Mies pomppaa pystyyn. Hoitaja: "Onnittelut, vaimonne on juuri saanut kaksoset ja voi hyvin. Voitte mennä katsomaan häntä." Mies ihmettelee sattumaa: "Jopas sattui. Olen TV kakkosella töissä." Hetken kuluttua hoitaja tulee kutsumaan seuraavaa miestä. Hoitaja: "Onnittelut, vaimonne on juuri synnyttänyt kolmoset ja voi oikein hyvin. Voitte mennä katsomaan häntä." Mies ihmettelee sattumaa: "Ihmeellistä, olen TV-kolmosen kuuluttaja." Viimeinen mies näyttää vähän hölmistyneeltä ja jää hermostuneena odottamaan. Hetken kuluttua hoitaja tulee taas, selailee papereitaan ja sanoo kolmannen miehen nimen. Mies nousee penkiltä ja lähtee huutaen pois: "Olen seven upilla pullottajana!"

MUSTI

Sketsissä käytetään näyttelijöiden oikeita nimiä. Esim. Pekka, Anu ja Lauri. Pekka taluttaa Anua talutushihnassa. Anu kulkee kontaten kuin koira. Lauri on lenkillä ja juoksee vastaan. Hän ihmettelee: "Hei, Pekka! Miksi Anu on talutushihnassa?" Pekka vastaa: "Höh, ei tämä ole Anu, tämä on Musti." Lauri ihmettelee ja poistuu paikalta. Pekka jää silittämään Anua ja tuumii: "Hyvä Anu, me huijattiin sitä!" Vähän ajan päästä Lauri juoksee taas kohti ja pysähtyy. Tällä kertaa hän silittää Anua ja sanoo: "Mitäs Musti". Pekka närkästyttää ja tokaisee: "Höh! Ei se ole Musti. Näethän sinä hyvä mies, että Anuhan se siinä!" Lauri on todella ihmeissään ja jatkaa juoksemista. Pekka toteaa: "Hyvä Musti! Me huijattiin sitä jo toisen kerran!"

VENYTTELYÄ

Kaksi urheilullista tyyppiä kilpailee notkeudellaan. Ensimmäinen sanoo: "Katsopas! Minäpä se saan kämmenet maahan suurin jaloin. Näin." Toinen tyyppi sanoo: "Niinpä niin. Mutta minäpä saan tehtyä spagaatin." Paikalle tulee resuinen juoppo ja sanoo: "Eihän tuo mitään ole pojat. Minäpä saan perseet olalle."

SUOLAISTA HUUMORIA

Merimies tapasi vanhan merirosvon baarissa ja puhe kääntyi heidän seikkailuihinsa merellä. Merimies huomasi, että merirosvolla oli puujalka, koukku ja silmälappu. Merimies kysyi, "Kuinka sinä sait puujalan?"

Merirosvo vastasi, "Me olimme myrskyssä merellä ja liukastuin yli laidan keskelle haiparvea. Juuri kun mieheni vetivät minua pois, hai haukasi jalkani irti."

"Vau!" sanoi merimies. "Entäpä sitten koukku?"

”No”, vastasi merirosvo, ”me olimme vihollislaivan kannella ja taistelimme toisia merimiehiä vastaan miekoilla. Yksi vihollisista leikkasi minulta käden irti.”

”Uskomatonta”, huomautti merimies. ”Kuinka sinä sait silmälappusi?”

”Lokki päästi löysät minun silmääni”, vastasi merirosvo.

”Sinä menetit silmäsi, kun lokki tipautti löysät?” merimies kysyi epäuskoisesti.

”No...”, sanoi merirosvo, ”sattui olemaan ensimmäinen päivä, kun minulla oli koukku.”

ENNÄTYSSYLKÄISIJÄ

Vieraaksi on saatu maailmanennätysylkijä. Maailmanennätysmiehellä on mukanaan avustaja, jolla on peltinen rasia, johon tarkka sylkijä sylkee. Aina ennätysmiehen syljettyä avustaja ottaa kopin napsauttamalla huomaamattomasti peltirasiaa. Ensin aloitetaan helpoilla tempuilla ja lyhyellä matkalla ja sitten tempuja vaikeutetaan ja matkaa pidennetään. Viimein mestari lupaa yrittää kaikkien aikojen tulosta ja sylkeä maapallon ympäri. Mestari sylkäisee ja hetkisen odottelun jälkeen sylki napsahtaa rasiaan maapallon kierrettyään. Yksi huti esityksen aikana voi olla myös piristävä.

LOTTOVOITTO

Baariin tulee mies, jolla on pussi kädessä (sisällä pallo) ja itkee ja huutaa. Hän tilaa paukun. Baarimikko kysyy, mikä miestä vaivaa. Mies huutaa ja valittaa, miten elämä koettelee. Baarimikko kysyy, mikä on vialla ja mies sanoo: ”No kun sain 7 oikein lotossa.” Baarimikko ihmettelee, ettei se voi olla noin ikävää. Mies jatkaa: ”Vaimo oli hukannut sen kupongin.” Baarimikko toteaa, että hänen vaimonsa olisi kyllä päättä lyhyempi, jos sellaista tekisi. Mies kysyy: ”No arvaa mitä minulla tässä pussissa on?”, ja hakkaa pussia pöytään.

KOIRANKAKKA

Kaksi hullua kävelee ja huomaa tiellä jotain erikoista. He ihmettelevät sitä ja lopulta päättävät haistaa. Mutta kun asiaan ei tule varmuutta, he päättävät maistaa. Maistettuaan he toteavat: ”Hyi! Koirankakkaa! Onneksi ei astuttu päälle.”

HEIKOILLA JÄILLÄ

Kaksi miestä kävelee heikoilla jäillä. Toinen putoaa pian jään läpi kylmään veteen ja alkaa huutaa apua. Kuivana säilynyt seisoo hölmistyneenä hieman kauempana ja katsoo.

- Älä siinä vain katsele, vaan heitä se airo tänne!

- Ei tämä ole airo vaan mela.

- No heitä sitten edes se köysi tänne!

- Ei tämä ole köysi vaan naru.

- No heitä naru äkkiä tänne!

- Niin, mutta tämä ei ole minun naruni.

KALAJUTTU

Kaksi miestä on järvellä ongella. He juttelevat kesälomasta, kalastuksesta ja siitä kuinka he saivat hyvän veneen vuokralle. He onkivat ja onkivat, ja kalaa tulee paljon. Aikansa juteltuaan ja kalastettuaan toinen sanoo: ”Hei, tässä on hyvä kala paikka. Ikävä, että meidän täytyy nyt lopettaa. Milläs me osattaisiin tulla tähän samaan paikkaan huomenna uudestaan.” Toinen vastaa: ”Veistä kuule siihen veneen laitaa puukolla kolo merkiksi, että tässä se paikka on.” Kysyjä alkaa nauraa ihan hillittömästi ja vastaa: ”Oletko sinä aivan hullu? Luuletko sinä, että me saamme huomenna tämän saman veneen?”

LÄMMINVERIVARSA

Kaksi hevosiä istuu huoltoaseman kahvipöydässä ja lukee lehteä.

- Katohan mokomaa! Täällä on myytävänä lämminverivarsa satasella!

- Mene hyvänen aika ja soita heti sille myyjälle!

Mies lähtee ja palaa hetken kuluttua.

- No, miten kävi?

- Se olikin lämminvesivaraaja.

THE KNIGHT RIDER

Vierailulle on saatu englantilainen puhuja. Valitettavasti suomalainen tulkki kääntää vahingossa väärin.

- Long time ago... there was a knight.

- Kauan sitten... o.. oli yö.

- He was alone.

- Hänen nimensä oli Maloun.

- He was standing near the Missouri city.

- Hän opiskeli Missourin yliopistossa.

- All his horses had gone.

- Hänen hevosesensa olivat karanneet... siis vetoketju oli... tiedättehän.

- And there was no food left.

- Hänen vasemmalla puolellaan ei ollut yhtään metsää... tai siis puita.

- He couldn't go back to the city.

- Hän ei voinut mennä istumaan laukkuunsa... exkjuus mii, kud juu pliis ripiit evripati juu sei!

- Of course. Long time ago there was...

- Nou, nou, öpaut tö bääg!

- Oh well, he couldn't go back to the city.

- Ai, hänen laukunsa oli jäänyt yliopistoon.

- You know why he couldn't go back there?

- Tiedättekös mitä siellä laukussa oli?

- There was a man... who was looking for him.

- Siellä oli nainen, joka katseli häntä.

- The knight was to be killed by that man.

- Tuona yönä mies aikoi tappaa naisen.

- The man was afraid.

- Miehen nimi oli Alfred.

- In that moment the knight had no past.

- Tuona yön hetkenä ei kylläkään ollut passia...

- But he had future.

- Mutta hänellä oli huonekaluja.
- In God!
- Ja hyvät olikin!
- How about you?
- Entäpä sinä?
- Are you like that knight? Are you afraid?
- Tunnetko sinä olevasi öisin jonkinlainen Alfred?
- Don t be afraid!
- Älä oli kuin Alfred!
- Don t think you have no future.
- Älä ajattele vain huonekalujasi.
- Because Jesus really loves you.
- Sillä Jeesus tosiaan rakastaa sinua.
- And he will give you good future, too!
- Ja hän antaa sinulle hyvät huonekalutkin!

MOSES AND THE BURING BUSH

Vierailulle on saatu englantilainen puhuja. Valitettavasi suomalainen tulkki kääntää vahingossa väärin.

- There was a day when Moses was in the desert.
- Yhtenä päivänä Mooses oli kauttaaltaan jälkiruuassa.
- He was taking care of the lambs.
- Hän otti huolta lampuista.
- Suddenly he saw a bush.
- Yhtäkkiä hän sahasi presidenttiä... niin, siis viilasi linssiin.
- The bush was flaming.
- Presidentti syytti häntä siitä.
- Moses was very afraid.
- Jaahas, tuttu juttu. Mooses oli tosi Alfred.
- Though the bush was flaming, it didn't burn down.
- Presidentin syytöksistä huolimatta hän ei polttanut päreitään. Tiedättehän, böörn aut.
- He came to the bush.
- Hän pelasi presidentille, eli piti hänen puoliaan.
- He heard some words.
- Hän satutti joitakin matoja.
- Someone called him by name.
- Joku soitti... eiku osti... nimi? Jaa! Puhelinmyyjä yritti saada hänet ostamaan uuden nimen.
- It was God's voice.
- Siitä tuli hyvä meteli!
- He told Moses to take his chosen people out of Egypt and to their promised land Israel.
- En nyt saanut oikein selvää, mutta Lähi-Idän kriiseistä oli jotain puhetta... Tästä ne katsotaan alkaneeksi.
- And so Moses did.
- Ja niin Mooses teki.
- He went through the desert with his people.
- Märkä totuus jälkiruuasta paljastui ihmisille.
- And they discovered the promised land.
- Ja he peittelivät provinssin verran maata, tiedättehän jonkun maakunnan.
- Why don't you do the same?
- Etkö yhtään häpeä?!
- Follow the Lord's advice.
- Noudata Herran ohjeita.
- He knows what's really best for you.

- Hän tietää mikä on todella parasta sinulle.
- Good bye! May God be with you!
- Näkemiin. Toukokuun hyvät mehiläiset kanssanne!

UGH!

Kolme intiaania istuu ringissä "keskustelemassa". Jokainen sanoo vuorollaan: "ugh!" Tätä jatkuu muutaman kierroksen ajan, kunnes yksi sanoo: "ugh, ugh!". Muut toteavat narkästyneesti: "Älä vaihda puheen aihetta!"

HIDASTUS

Kaksi henkilöä kävelee tiellä toisiaan kohti. Kohdatessaan he vahingossa töytäisevät toisiaan, pyytävät anteeksi ja jatkavat matkaansa. Tilanne keskeytetään ja selostaja tai toinen näyttelijöistä kertoo, että tilanteeseen sisältyy paljon muutakin. Sen huomaa vasta hidastuksesta. Sama näytellään uudelleen muutaman kerran, ja mitä enemmän hidastetaan, sitä useampia asioita paljastuu. Aikaisemmin nähdyt osiot näytellään hidastettuna ja uutena paljastuvat asiat normaalisti. Esim. kolmannella kerralla näytellään toisella kerralla nähty asia hitaasti ja ensimmäisellä kerralla nähty asia vielä hitaammin.

Esimerkkikertomus: Mies ja nainen kohtaavat, töytäisevät toisiaan. Mies pyytää anteeksi ja jatkaa matkaa.

1. hidastus: Edelliset asiat hidastettuna, mutta normaalinopeudella törmäyksen jälkeen nainen läimäyttää miestä poskelle. Takaisin hidastukseen, jossa mies pyytää anteeksi ja jatkaa matkaa.
2. hidastus: Muut edelleen hitaammin, mutta ennen läimäytystä mies yrittää pussata naista. Takaisin hidastukseen, jolloin nainen läimäyttää ja mies pyytää anteeksi.
3. hidastus: Samat kuin edellä, mutta ennen läimäytystä normaalinopeuteen, jossa mies ja nainen tunnistavat toisensa vanhoiksi koulukavereiksi, lähtevät kahville ja muistelevat vanhoja aikoja. Kahvilasta poistuessaan mies tunnustaa olleensa aikanaan ihastunut naiseen, eivätkä tunteet ole vielääkään hiipuneet. Sitten hidastettuna mies yrittää pussata jne.

OLETTEKO TE TERÄSMIES?

Tyyppi istuu yksin penkillä ja lukee lehteä. Toinen saapuu ja kysyy onko penkillä vapaata. Vastaus on myöntävä. Hänkin alkaa lukea lehteä. Yhtäkkiä viimeksi tullut kysyy ensimmäiseltä: "Oletteko te Teräsmies?" Toinen vastaa naurahtaen ja kummastellen, ettei ole ja jatkaa lukemistaan. Kysyjä ihmettelee, mutta jatkaa lukemistaan ja samalla tarkkailee toista entistä uteliaammin. Vähän ajan kuluttua hän esittää saman kysymyksen uudelleen. Vastaus on hieman ärsyyntynyt, kielteinen tokaisu. Silti lukeminen jatkuu – samoin kyttäily. (lehden takaa, alta, päältä, tekee lehteen reiän jne.) Kyttäilijä kysyy vielä kerran, ja silloin toinen hermostuu lopullisesti, laittaa lehden syrjään ja sanoo "ymmärtäväisellä" ja kyllästyneellä äänellä: "Jos te kerran niin haluatte, niin hyvä on, minä olen Teräsmies!" Tähän

kyselijä tokaisee: "Kummallista, te ette minusta näytä yhtään Teräsmieheltä."

KIRVESVARTTA

Talon vanha isäntä veistelee kirvesvartta. Kesän turistikausi on alussa ja isäntä juttelee itsekseen: "On taas se kesä. Taas niitä turistejakin alkaa tulla. Enhän minä ole kuullut mitään enää viiteen vuoteen, mutta on minulla heidän käyttäytymisensä niin hyvin muistissa, että osaan vastata kuulemattakin. Tuossa ne ensin pyörii ihan eksyksissä. Kun ne ovat aikansa pyörineet, niiltä hajoaa auto. Sitten ne tulevat pyytämään apua ja aloittavat olevinaan kohteliaasti kysymällä, että mitäs se vaari tekee? No kirvesvarttahan minä. Sitten ne heittäytyy jo vallan kohteliaiksi ja kysyy, että onko se vaari vanhakin? No, 80 vuotta sitä tuli täytettyä. Sitten ne pääsee jo asiaan ja kysäisevät, että kun tuo autokin hajosi, niin tarvitsisi saada siihen vähän vettä. No kaivostahan sitä saapi, mutta varokaa, se on vähän laho. Sitten ne rupeaa epäilemään, että jos se auto ei liukukaan enää ollenkaan, niin olisiko vaarilla traktoria, että sen saisi hinattua korjaamolle. No, tuollahan se, navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin enää liikahtaakaan. He vallan kauhistuvat ja kysäisevät, että olisiko talossa sitten hevosia?"

No, olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalle. Toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa. Nyt ne vasta kauhuissaan ovatkin. Keskellä erämaata, auto rikki. Kysyvät sitten, että onkohan täällä edes puhelinta? No, eihän minulla sellaisia nykyaikaisuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minä ainakin käytän. Nyt he ovat sitten aivan kauhuissaan, kun kävelymatkaakin on ainakin pari kilometriä. Eihän sellaista nykyajan ihminen jaksaa kävellä. Kysyvät vielä, että oisko isännällä antaa syömistä?"

No, jääkaapistahan sitä saapi. Ihan vapaasti vaan. Sitten ne rohkenee pyytää, että lähtiskö isäntä mukaan sinne Kallen luo tietä näyttämään? Ja ainahan minä näyttää voin."

Vaari jatkaa itsekseen mumisemista. Sitten paikalle saapuu turisti.

Turisti: Päivää.

Isäntä: Kirvesvartta.

Turisti: Onkos isäntä istunut siinä pitkäänkin?

Isäntä: 80 vuotta

Turisti: Onkos talossa venettä?

Isäntä: Tuolla etupihalla kaivossa, mutta varokaa, se voipi olla laho.

Turisti: Onkos talossa emäntää?

Isäntä: Tuollahan se on navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin se enää liikahtaakaan.

Turisti: No, olisiko talossa tyttäriä?

Isäntä: Olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalle, toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa.

Turisti: Onkohan täällä edes vessaa missään?

Isäntä: Eihän minulla sellaisia nykyaikaisuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minäkin aina käytän.

Turisti: Mistäs tuommoisia miehiä oikein tulee?

Isäntä: Jääkaapistahan sitä, ihan vapaasti vain.

Turisti: Kukas tässä on hullu, sinä vai minä?

Isäntä: Minä voin lähteä näyttämään!

Isäntä nousee seisomaan kirveen varsi kainalossa. Turisti säikähtää ja pinkaisee karkuun.

ÄMPÄRI

Perhe on koolla keittiön pöydän äärellä. Isä lukee lehteä, äiti raivailee pöytää ja poika syö vielä ruokaansa loppuun.

Äiti: Viet sen ämpäriin sitten mennessäs tunkiolle

Poika: Mihin?

Äiti: No tunkiolle

Poika: En mie

Äiti: Mitä?

Poika: No en mie sinne

Äiti: Niin, minne?

Poika: Tunkiolle

Äiti: Mitä?

Poika: No en mie sinne tunkiolle oo menossa.

Äiti: Olet minne olet, viet sen ämpäriin mennessäs!

Poika: En mie saata

Äiti: Mitä?

Poika: No viiä

Äiti: Mitä?

Poika: No ämpärii

Äiti: Nii, mikset saata?

Poika: Alkaa kiertää

Äiti: Mikä?

Poika: Oot sie noin yksinkertainen? Ruoka alkaa kiertää?

Äiti: Missä?

Poika: Mahassa

Äiti: Voi hyvä isä!

Isä: Nii, mitä?

Äiti: En mie sülle

Isä: No mitäs?

Äiti: No tuota rutjaketta

Isä: Mitäs se?

Äiti: Ei saa ämpärii vietyy

Isä: Onkos se rikki?

Äiti: Mikä?

Isä: Ämpäri, rikki?

Äiti: Kuka niin on sanonut?

Isä: No sie

Äiti: Enkä ole!

Isä: Mihinkäs se pitäs viiä?

Äiti: Tunkiolle

Isä: Hyvä ämpäri!

Äiti: Ei ku tyhjentää!

Isä: No minkäs tähän Arvin se pitä viiä?

Äiti: (hermostuu) No ei tarvii, ei tarvii! Mie vien. (poistuu ämpäriin kanssa)

Isä: (Mumisee itsekseen) mie kun luulin, että korjattavaksi

Poika: (Isälle kuskaten) Mänkö se?

Isä: (Lehden luvun lopettaen) Män

Poika: Lähettäänkö puarriin?

Isä: No lähettään.

LEVYKAUPASSA

Levykauppaan saapuu mies. Mies astelee varovasti sisään. Häntä jännittää. Kauppias tuijottaa miestä vähän aikaa, kunnes kysyy mitä saisi olla. Mies ei saa sanaa suustaan, hän elehtii jännittyneesti. Lopulta mies avaa suunsa: "Oisko teillä tämä... tämä, tämä...ei nyt just tule mieleen." Kauppias yrittää auttaa tiedustelemalla levyn nimeä, esiintyjän nimeä tai edes jonkun kappaleen nimeä. Mutta asiakas ei muista. Lopulta kauppias pyytää miestä vaikka hyräilemään jotain kappaletta. Miestä jännittää yhä, mutta lauluääntään valitellen hän viimein laulaa ääni väristen ja kovaa: "Sinä ja minä ... eiku ... minä ja sinä linja-autossa, minä ja sinä markkinoilla, minä ja sinä linja-autossa." Kauppias miettii hetken ja löytääkin kohta levyn, hän asettaa sen soimaan ja levyltä alkaa kuulua täsmälleen sama pätkä mitä mies lauloi. Mies ostaa levyn ja lähtee. (Kun käyttää cd-radionauhuria, niin mankkaan voi asettaa cd:n ja painaa silti soimaan kasetin, johon on etukäteen nauhoitettu kaikki "eiku" äännähdyksetkin.)

VARUSMIESHUUMORIA 1

Kaksi alokasta keskustelelee kentän laidalla. Paikalle saapuu yksikön viisain mies eli alikersantti =). Toinen alokkaista kerkiää livistämään, mutta toinen joutuu alikersantin puhutteluun. "Näkeekö alokas tuon puun tuolla", kysyy alikersantti. "Kyllä näen, herra alikersantti". "Näettekö kävyn tuon puun latvassa?" "Kyllä näen, herra alikersantti". "Entä madon sen kävyn sisällä?" , alikersantti jatkaa. "En näe, herra alikersantti". "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa, jatkakaa", alikersantti toteaa ja lähtee ylittämään kenttää. Toinen alokas saapuu takaisin ja kysyy puhuttelussa olleelta että mitä alikersantti halusi. Toinen aloittaa: "Näetkös, Moilanen, tuon alikersantin tuolla?" "Kyllä näen", vastaa Moilanen. "Näetkös sen pään?" "Kyllä näen." Entä näetkös aivot siellä alikersantin pään sisällä?" "Enpä voi sanoa näkeväni." "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa!"

VARUSMIESHUUMORIA 2

Miehiä seisoo rivissä. Upseerikokelas kommentaa: "Huomio, katse oikeaan päin! Herra Yliluutnantti, ensimmäinen sissikomppania järjestyneenä puhutteluanne varten, ilmoitti upseerikokelas Nousiainen." Yliluutnantti: "Katse eteenpäin. Lepo. No niin, alokkaat; kuten tiedätte, tänne on tulossa kenraali tekemään tarkastusta. Kengät lankataan, piha haravoidaan jne. jne." Pysähtyy yhden alokkaan eteen: "Kenraalilla on tapana kysellä miehiltä. Hän esittää aina samat kolme kysymystä. Ensinnäkin: Kuinka vanha olette? Kuinka vastaatte" - "Herra, Yliluutnantti, alokas Möttölä". "Kaksikymmentä vuotta, herra Kenraali." "Toiseksi: kauanko olette ollut täällä" - "Kaksi kuukautta, herra Kenraali" - "Ovatko vanhempanne vielä elossa" - "Molemmat, herra Kenraali." Yliluutnantti myhäilee tyytyväisenä. Kenraali saapuu ja käyskentelee ympäriinsä, ihailee siivossa rivissä olevia jäteastioita yms. Lopulta pysähtyy yhden alokkaan eteen ja kysyy "Alokas te, kauanko olette olleet täällä?"

"Herra Kenraali, alokas Möttölä. Kaksikymmentä vuotta" - "Kuinkas vanha alokas oikein on?" - "Kaksi kuukautta, herra Kenraali" - "Kuulkaas nyt alokas, sanokaapa, kumpi meistä on hullu, te vai minä?" - "Molemmat, herra Kenraali."

PINGVIINI

Mies istuu puistonpenkillä, kun paikalle kaahaa juopunut nuorimies ja kysyy: "Anteeksi, mutta voiko pingviini kasvaa näin isoksi?" (Näyttää kädellä n. 80cm korkeuden)

Mies: "Kyllä voi."

Näin tapahtuu muutamia kertoja, pingviinin koko kasvaa kerta kerralta, kunnes juopunut näyttää n. 1,5 – 2 metriä. Tällöin mies vastaa ettei pingviini voi millään kasvaa niin suureksi.

Juopunut: "No voi hemmetti, se oli sittenkin hovimestari (tai pappi), jonka yli mä äsken ajoin."

RAHIKAINEN

Työskentelipä kerran työläisenä tehtaassa mies nimeltään Rahikainen. Eräänä päivänä pomo tuli Rahikaisen juttusille ja käski pistämään seuraavana päivänä parasta päälle sillä itse Venäjän presidentti Jeltsin oli tulossa vierailemaan. Siitä ei Rahikainen kovin hätkähtänyt vaan tuumasi: "Ai että Boris, vanha kaveri. Nuorempana oltiin kovia kalamiehiä ja kalasteltiin paljon yhdessä." Pomo oli ihmeissään eikä tietenkään uskonut vaan halusi lyödä 2000 mk:n vedot.

Seuraavana aamuna seremonioiden saattamana presidentti saapui ja kas kummaa, Rahikaisen nähtyään huudahti iloisesti trastuit toveri Rahikaiselle ja vuorossa olivat kiihkeät poskisuudelmat venäläiseen tapaan. Muutama viikko ehti tapahtumasta kulua, kun pomo taas tuli Rahikaisen juttusille. Tällä kertaa vierailu vuorossa oli Amerikan presidentti Clinton. Ja siihen taas Rahikainen iloisesti: "Vanha kunnan Bili-boi, no siitpä onkin aikaa kun viimeksi nähtiin. Nuorempana hengailtiin samoilla kulmilla." Taas kerran pomo oli ihmeissään ja halusi lyödä vedon. Aamulla Clinton saapui. Ja taas, Rahikaisen nähtyään Clinton ryntäsi hänen luokseen, tervehtimään hyvää kaveriaan. Muutama kuukausi kului ja pomo ilmestyi Rahikaisen luokse. "Valmistaudupas matkaan Rahikainen. Huomenna lähdetään Italiaan neuvotteluun." Heidän saavuttua perille oli paavi puhumassa kansalle. Ja taas kerran Rahikainen sanoi tuntevansa hyvin paavin. Tätä ei pomo enää uskonut ja halusi lyödä 10000:n vedon. Todisteeksi Rahikaisen piti mennä paavin luokse parvekkeelle ja niin hän lähti. Ja eipä aikaakaan ja siellä oli Rahikainen paavin kanssa vilkuttelemassa. Kun Rahikainen palasi hän löysi pomonsa pyörtäneenä maasta. Kun pomo virkosi Rahikainen tyynnytteli häntä ja käski olla ottamatta niin vakavasti. Hänhän sanoi tuntevansa paavin. Siihen pomo vastasi, ettei ollut sen takia pyörtänyt vaan siksi, että Rahikaisen mentyä parvekkeelle koko kansa oli alkanut ihmeissään kohista, että kuka ihme on tuo pipopää Rahikaisen kanssa samalla parvekkeella.

SUURENNUS-MONISTUSKONE

Tutkija esittelee ylpänä monistuskonettaan. Hän heittää esineitä koneeseen (esim. lakanan taakse). Esimerkiksi heittää tulitikun – saa useita tikkuja (avustaja heittelee takaisin). Muutaman esineen jälkeen tutkija heittää kynänsä – mitään ei tapahdu. Tutkija suuttuu ja potkii konettaan ja lopulta sylkäisee koneeseen – kone toimii jälleen ja tutkija saa päälleen sangollisen vettä.

ITKUN AIHE

Nainen istuu lapsensa kanssa junassa. Paikalle saapuu mies ja vilkaisee lasta ja toteaa järkyttyneenä ” Onpa teillä ruma kakara”. Nainen alkaa itkeä ja mies poistuu paikalta. Kohta paikalle saapuu mummo, joka yrittää lohduttaa naista ja lupaa hakea tälle kupin kahvia. Kun mummo tulee takaisin, hän ojentaa naiselle kahvikupin ja sanoo ”Ole hyvä. Ja tässä on tuolle pikku apinalle banaani.”

ENGLANNINTUNTI

Ollaan alakoulun englannintunnilla. Tarkastajasetä on tullut seuraamaan opetusta. Opettajatar kirjoittaa taululle ”I have a cat.” ja kysyy oppilailta mitä lause tarkoittaa suomeksi. Silloin liitu putoaa opettajan kädestä ja hän nostaa sen pyllistäen luokkaan päin. Tarkastaja kuiskaa jotain pikkukallelle ja Kalle viittaa ”Onpa opettajalla nätti peppu”, sanoo Kalle. Opettaja punastuu ja käskee Kallea poistumaan luokasta. Kalle nousee pulpetistaan mulkoillen tarkastajaa ja sanoo tälle ”Ei pidä kuiskata, jos ei itsekään tiedä oikeaa vastausta”.

SVEN JA AVARUUSSUKKULA

Apina ja Sven ovat lähdössä sukkulalla avaruuteen. Tiedemies selittää heille, että aina kun vihreä valo syttyy tulee apinalle tehtävä ja punaisen valon syttyessä saa Sven tehtävän. Sukkula laukaistaan ja kun on päästy avaruuteen asti syttyy vihreä valo koko ajan. Apina saa monimutkaisia teknisiä tehtäviä ja kokeita suoritettavakseen Sven seuraa kateellisena vierestä. Lopulta syttyy Svenin punainen lamppu ja innoissaan hän kuuntelee ensimmäisen tehtävänantonsa, joka on ”Ruoki apina”.

PIENI VIHREÄ MIES

Ollaan psykiatrin vastaanotolla. Potilas selittää psykiatrilille, että aina herätessään hän huomaa laskeneensa alleen. Psykiatri ihmettelee mistä moinen vaiva johtuu ja potilas selittää, että aina kun hän nukkuu tulee hänen uneensa pieni vihreä mies, joka sanoo ”Tuu pissalle” ja vaikka hän kuinka yrittää unessa vastustella, ei hän voi sille mitään ja aamulla on lakana märkänä. Psykiatri määrää potilaalle lääkettä ja passittaa tämän kotiin.

Potilas tulee kuitenkin pian takaisin ja valittaa etteivät lääkkeet toimi. Psykiatri määrää uutta lääkettä ja lähettää potilaan kotiin. Tämä toistuu pari kertaa kunne lääkäri määrää potilaan kastraatioon. Seuraavana päivänä potilas palaa kuitenkin takaisin. Psykiatri ihmettelee, että mikä

potilasta voi enää vaivata. Potilas kertoo, että nyt se pieni vihreä mies tuli uneen ja kuiskasi ”Tuu kakalle”.

VALHEENPALJASTUSKONE

Ollaan kaupassa. Myyjä kehuu valheenpaljastuskonetta perheen isälle.

Isä: Miten se toimii?

Myyjä: Jos valehtelee vähän, kone heiluu vähän ja jos valehtelee paljon kone heiluu paljon.

Isä: Minä ole Jorma. (kone ei heilu) Minä olen viisas. (kone heiluu paljon) Minulla on kaksi poikaa. (kone ei heilu)

Isä on tyytyväinen ja ostaa koneen. Myöhemmin ollaan perheen kotona ja pojat tulevat koulusta.

Isä: Oliko kokeita?

Pojat: Ei... (kone heiluu paljon)

Isä: Olipas! Martti paljonko sait?

Martti: Kympin. (kone heiluu paljon)

Isä: Valehtelet. Pekka paljonko sinä sait?

Pekka: Kasin. (kone heiluu vähän)

Isä: Mitäs te oikein valehtelette! Kun minä olin nuori, niin en koskaan valehdellut... (kone kaatuu)

AVAIN HUKASSA

Kiireinen heppu etsii avaimiaan, eikä löydä niitä mistään. Hän pyytää toisia mukaan etsimään, ei tulosta. Kun on etsitty tarpeeksi kauan, joku kysyy onko heppu varmasti hukannut avaimensa tänne, johon heppu vastaa: No, enhän mä niitä tänne hävittänyt, vaan tonne mettään. Mutta kun täällä sisällä on niin valoisaa ja lämmintä etsiä.

PULTSARI PUISTOSSA

Laitapuolen kulkija istuu arvokkaan näköisen rouvan viereen ja tekee tuttavuutta esittelemällä kuun taivaalta. Nainen lyö laukulla. Pultsari siihen: ”Ja nyt näkyy tähtiä.”

KUUROMYKKIEN RAVINTOLA

Ravintolan pomo on laittanut lehteen ilmoituksen, koska hän haluaa myydä ravintolansa. Pomo haluaa jo siirtyä nauttimaan elämästään ja antamaan enemmän aikaa vaimolleen. Hän odottelee, että milloinkahan se ensimmäisen tarjouksen tehnyt ostaja tulisi katsomaan paikkaa. Ostaja ilmestyy paikalle. Myyjä esittelee ravintolaa, kehuu asiakasmäärää ja kuinka edullisesti ostaja saisi ravintolan. Ostaja päättää, että hän haluaa juuri tällaisen ravintolan, jonka talous on kunnossa ja jolla on vamkka asiakaskunta. Myyjä kertoo vielä, että ravintolassa käy syömässä läheisen koulun oppilaita, jotka ovat kuuromykkiä. Myyjä: Tuohon sitten vain allekirjoitus ja ravintola on teidän. Ostaja: Noin. Entä, jos minulle tulee jotakin ongelmia tässä alussa, niin voinko soittaa teille ja kysyä neuvoa?

Myyjä: Tottakai. Soittakaa. Tässä on käyntikorttini.

Uusi omistaja putsalee paikkoja ja laittaa uuden järjestyksen. Ensimmäiset asiakkaat saapuvat. Ja omistaja kiirehtii tarjoilemaan.

Omistaja: Ruokalistamme, olkaa hyvät!

Asiakkaat: Hmmm

Omistaja ajattelee, että nämä ovat nyt niitä kuuromykkiä. Hyvinhän tässä pärjätään, näyttävät ihan ok-tyypeiltä.

Asiakkaat: Hmmm" (Näyttävät sormellaan, mitä haluavat.) Omistaja huutaa keittiöön tilatun ruuan. Tuo annokset ja juomat. Omistaja jää katselemaan kuuromykkiä. Kuuromykät istuvat suu auki hartaan näköisinä. Kun tätä jatkuu jonkin aikaa alkaa omistaja huolestua ja päättää soittaa ravintolan myyneelle miehelle.

Omistaja: Hei, haloo, onko herra Karppinen. Kuulkaas, kun mulla on kauhee ongelma. Täällä on varmaan nyt ne kuuromykät, mutta heille ei ruoka kelpaa, ovat vaan suu auki ja katsovat kattoon. Tää on ihan kauheeta.

Vanha omistaja: Ai niin, multa jäi kuule sanomatta, että kun ne kuuromykät tulee, niin anna poikien laulaa ruokalaulu ihan rauhassa.

KISSANPESU 1

Pikkutyttö mankuu äidiltään kissaa, mutta äiti ei suostu. Tyttö mankuu ja mankuu ja lopulta äiti suostuu. Kun kissa on hankittu alkaa tyttö leikkiä sen kanssa ja äiti alkaa tehdä tyytyväisenä kotitöitä. Hetken kuluttua tyttö tulee äidin luo parkuen.

Äiti: Mitä on tapahtunu?

Tyttö: Se kissa kuoli.

Äiti: Mihin se kissa kuoli?

Tyttö: No... Siihen, kun mä pesin sen.

Äiti: No, eihän se pesemiseen voi kuolla.

Tyttö: Mutta kun sitten mä väänsin sen kuivaksi.

KISSANPESU 2

Pikkutyttö mankuu äidiltään kissaa. Äiti ei lupaa ostaa enää kissaa, siitä on vain harmia. Tyttö mankuu ja mankuu ja lopulta äiti suostuu ostamaan uuden kissan.

Äiti: Muista nyt sitten, että kissaa ei saa pestä, eikä varsinkaan vääntää kuivaksi.

Tyttö myöntelee. Hetken kuluttua tyttö tulee äidin luo ja sanoo, että anteeksi kun väänsin sen Hissun kuoliaaksi, mä lupaan nyt hoitaa hyvin tätä Roopea.

Äiti: Tyttö, sähän alat oppia. Sä voit kyllä sillittää kissaa, mutta älä pese.

Tyttö menee, mutta tulee kohta parkuen.

Äiti: Mitäs nyt?

Tyttö: Se kissa kuoli.

Äiti: Mihin se kissa kuoli?

Tyttö: No... Siihen kun mä silitin sen.

Äiti: No, eihän se silitämiseen voi kuolla.

Tyttö: Mutta kun se kissa paloi, kun rauta oli liian kuumalla.

OMENAPUU

Kaksi hiippailijaa on puutarhassa. Talon isäntä huomaa sen, hiipii paikalle ja saa toisen varkaan kiinni.

Isäntä: Jaahas, kenenkäs poikia sitä ollaan?

Poika selittää.

Isäntä: Joo, kyllä mä sun isäs tunnen, hän on kunnon mies. Rehti ja rehellinen. Missäs sun isäs nyt on, niin saadaan tämä asia selvitettyä.

Poika: Tuossa toisessa puussa.

ISO ARSKA

Bussi pysähtyy pysäkillä. Kyydissä on jo muutama matkustaja. Jääkaapin kokoinen mies tulee sisään ja karjaisee bussikusille: Iso Arska ei maksa! Ja kävelee takapenkille istumaan. Bussikuski on paniikissa. Sama toistuu toisenkin kerran. Sitten kuski menee kotiinsa, miettii mitä tekisi ja alkaa bodaamaan, jotta pystyisi pistämään kaapille kampoihin. Seuraavana päivänä tapahtuu taas.

Arska: Iso Arska ei maksa!

Kuski: ISO ARSKA MAKSAA TÄNÄÄN!

Arska: Isolla Arskalla on kuukausilippu.

ISÄ SYÖ MADON

Poika: Iskä! Hae mulle mato.

Isä: Hyi, yök. En kyllä hae mitään matoa!

Poika: No mutku Jaakonkin iskä haki.

Isä: Ai haki...no kyllä minäkin sitten haen.

Isä hakee madon.

Poika: Ota se mato käteen.

Isä: Hyi, yök. En kyllä ota sitä käteen!

Poika: No mutku Jaakonkin iskä otti.

Isä: Ai otti...no kyllä minäkin sitten otan.

Isä ottaa madon käteen.

Poika: Keitä se mato.

Isä: En todellakaan keitä!

Poika: Mutku Jaakonkin iskä keitti.

Isä: Ai keitti...no kyllä minäkin sitten keitän.

Isä keittää madon.

Poika: Syö se mato.

Isä: Hyi...Yök. En missään nimessä syö matoa!

Poika: Mutku Jaakonkin iskä söi.

Isä: Ai söi...no kai se sitten on pakko syödä.

Isä syö madon ja oksentaa äänekkäästi.

Poika: Noin Jaakonkin iskä teki.

SUKLAARUSINOITA

Lavalla on kaksi tuolia, joiden välissä on pöytä. Pöydällä on kulhollinen rusinoita.

Pappi saapuu synttärikäynnille vanhan rouvan luokse. Pappi istuu rouvan ja mahdollisten parin muunkin vieraan kanssa pöydän ääreen. He juttelevat ilmoista ja pappi kyselee rouvan vointia ja kuulumisia. Pappi himoitsee pöydällä olevia rusinoita ja alkaakin popsimaan niitä suuhunsa. Pappi syö kaikki rusinat ja pahoittelee suuresti asiaa sanoen: "Voi anteeksi, mutta en pystynyt olemaan syömättä rusinoita ja nyt sitten söin ne kaikki. Ne olivat niin valtavan hyviä."

Rouva toteaa: "No ei mittään hättää!!! Kummatkin saimme jotain, kun minä niistä jo suklaat imeskelin päältä."

ADJEKTIIVIKERTOMUS

Jokaiselle leiriläiselle jaetaan muutama paperilappu, johon he kirjoittavat jonkin adjektiivin. Laput kerätään ja rivot sekä muuten ikävät sanat poistetaan. Laput annetaan sketsin näyttelijöille, joita on kaksi. He jakavat laput puoliksi, sen

enempää niitä katsomatta tai laskematta. Ensin yleisö saa päättää, että missä ja keitä näyttelijät ovat. Tämän jälkeen näyttelijät alkavat lukemaan lappuja läpi siten, että niistä muodostuu heidän välisensä keskustelu. Tietenkin väleihin tulee heittää muitakin sanoja, ilmeitä ja eleitä unohtamatta. Tämä sketsi on vaativa.

LEIRIUUTISET

Sopii jokaisen illan iltaohjelmaan. Jutun aiheita pitää kuitenkin muistaa laittaa ylös aina päivän mittaan ja varoa, ettei möläytä uutisissa jotain kelvotonta.

SEURUSTELU

FOSFORIVIISARIT

Tyttö ja poika tulevat diskosta. Poika kysyy lupaa päästä saatille. Kihertäen tyttö sanoo, ettei ole sellainen tyttö, mutta päästää pojan silti. Seuraavaksi poika kysyy lupaa päästä tytön kotiin. Jälleen tyttö sanoo, ettei ole sellainen tyttö, mutta suostuu. Poika kyselee seuraavaksi pääsyä huoneeseen ja istumaan sängylle. Kummallakin kertaa tyttö kieltää olevansa sellainen tyttö, mutta antaa luvan silti. Kun he istuvat tytön sängyllä poika pyytää himmentämään valoja. Sitten hän laittaa kätensä tytön hartioille ja laushtaa: "Kato, mulla on kellossa fosforiviisarit!"

TOLLEEN SÄ SANOT VARMAAN KAIKILLE TYTÖILLE

Tyttö ja poika kävelevät kaulakkain, toisiaan ihailevasti katsellen. Yhtäkkiä poika tokaisee: "Sä haiset pahalle!" Tyttö kihertää: "Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille."

TYKKÄÄT SÄ MANSIKOISTA?

Tyttö ja poika istuvat hiekkalaatikolla jonkin matkan päässä toisistaan.

Poika: Tykkätsää mansikoista?

Tyttö: Joo, kyllä mä tykkään

Vastauksesta rohkaistuneena poika menee vähän lähemmäs tyttöä.

Poika: Tykkääkö sun äiti mansikoista?

Tyttö: Joo

Jälleen poika hivuttautuu lähemmäs.

Poika: Tykkääkö sun isä mansikoista?

Tyttö: Joo

Keskustelu jatkuu tähän tapaan, vähitellen ollaan käyty läpi koko lähisuku ja poika ja tyttö istuvat melkein kiinni toisissaan. Poika ei keksi enää uusia sukulaisia, ja hetken ajan vallitsee kiusallinen hiljaisuus.

Tyttö: Olisi minulla vielä kaksi serkkua Suomenjoella.

TOIVO JA LEMPI

Tarvikkeet: Q, sanomalehtiä, kangas (esim. pyyheliina), ajatuskuplia, lapsen kengät, pussi, Pepsodent, hattu, kinnas, 1000-taalaa, sytkäri, sydän, kivi, köysi, nuotti, piikki, kärpäslätkä, pipari, konseptit, sateenvarjo, punainen lanka, veivi, mittanauha/viivoitin

Kertoja lukee tarinaa. Samalla Toivo ja Lempi näyttelivät tekstin mukaan. Alleviivatut osat näytellään kirjaimellisesti. Näyttelijöillä on tarvikkeet mukanaan.

Kertoja: Tämä on rakkaustarina suloisesta Suomestamme, lempiväisten luvatusu maasta. Mikä kesäillan idylli: Lempi ja Toivo, nuori ja ah, niin kaunis pari, istumassa elämänsä ihaninta ehtoota Salolammen rannalla. Kohtaus on kuin suoraan nyyhkyovellista. Tulette näkemään hellyttävimmän lemmen tarinan minkä olette ikinä nähneet. Sinä iltana ei maailmassa ollut ketään muuta kuin he kaksi: Lempi ja Toivo. He katselivat haltioituneina kuuta taivaalla .

Oli jo orastava syksy ja lehtiä putoili puista. Nuoripari vain istui kankaalla ja unelmoi, kuin ketkähän tahansa lempiväiset – puhumatta mitään. He vain seurailivat ajatustensa kulkua ja aina välillä he kiinnittivät katseensa toisiinsa. Heidän lempensä oli vielä lapsen kengissä. Lisäksi alkuvaiheessa on kaikilla rakastavaisilla omat pakolliset kuvionsa. Toivo halusi avata keskustelun, mutta onneton puhui vain omaan pussinsa. Toivo yritti kaikkensa: hän alkoi heittää huulta, mutta mikä kumma oli kun huuli ei oikein tahtonut irrota. Toivon toinen valtti oli aito pepsodent-hymy. Sitten hän yritti valloittaa hattutempuillaan, mutta Lempi alkoi moisesta loukkaantuneena soittaa poskeaan ja viittasi kintaalla koko hommalle. Vihdoin oli vuorossa tuhannen taalan kysymys: "Rakastatko minua?" Silloin Lempin rakkaus syttyi. Hän oli aina etsinyt tuollaista suoraselkäistä miestä. Niin Lempi menetti sydämensä. Kivi vierähti Toivon sydämeltä ja he alkoivat vetää yhtä köyttä. Mutta kun Toivo alkoi laulaa lurittelemaan neidolleen, hän lauloi nuotin vierestä. Siitäpä Lempi otti nokkiinsa ja alkoi piikitellä Toivoa. Tästä suuttuneena Toivo lähti lätkimään ja Lempi oli toivoton. Toivo tuli kuitenkin takaisin. Tuntuu kuin koko rakkaustarina olisi mennyt pipariksi. Se oli vain yhtä soutamista ja huopaamista. Välillä Lempi syttyi, välillä Toivo sammui. He alkoivat leikkiä kissaa ja hiirtä. Toivo sekosi pahasti konseptissaan ja Lempi jäi koko touhusta paha maku suuhun. Mutta totta kai tämänkin tarinan pitää saada onnellinen loppu. Alkoi sataa. Nuoripari etsiytyi sateenvarjon alle. Siellä he löysivät rakkautensa punaisen langan. He lupasivat rakastaa toisiaan niin myötä kuin vastoin käymisissä, kunnes Toivo heittää veivinsä ja Lempi potkaisee tyhjää. Sen pituinen se.

TOIVON JA LEMPIN MYÖHEMPI LEMPI

Tarvikkeet: lankavyöhytti (värikäs), silitysrauta, hiekkapaperi, irtokukkia ja tuoli, tohvelit, leipää, musta vaate, saha, takki, nuoli ja sydän, paperikäärö poltettavaksi, virsikirja, ketsuppia, puun palanen, mittanauha

Lempillä on nuttura ja vanhat silmälasit. Toivolla on kävelykeppi. He saapuvat paikalle tutisten ja horjuen.

Kertoja: Lempi ja Toivo istuvat mummona ja vaarina leppoisassa kesäillassa pihakeinussa toisiinsa nojaten. Aikaa on kulunut heidän ensikohtaamisestaan, ja he muistelevat menneisyyttään ja alkavat purkaa elämänsä lankavyöhyttä, joka on ollut värikäs. He muistelevat aikaa, jolloin oli ollut myötä- ja vastoin käymisiä. Aika on kiittänyt nopeasti, ja ajatusten siivillä he lentävät siihen päivään, jolloin he olivat sokeasti rakastuneita toisiinsa.

Asunvaihdos: Lempi huulipunaa huuliin ja huivi. Toivolle viikset ja hattu.

Kertoja: Oli Lempi ja Toivo, vastanaineina, onnellisina ja rakastuneina, unohtaen kaiken muun. Usein he istuskelivat kuutamoihilla ja Toivo silitti Lempin hiuksia. Alku on kuitenkin aina hankalaa, sopeutuminen ja toistensa hiominen vaatii oman aikansa. Lempi rakasti kodin

laittamista ja istutti kukkia kotinsa kaunistukseksi. Toivo oli tohvelisankari. Hän oli joutunut kokonaan tossun alle, mutta ajan kuluessa asiat muuttuivat. Toivo otti itseään niskasta kiinni ja astui esiin ja huomasi pärjäävänsä omin eväin. Toivo tunsu itsensä varmemmaksi ja rohkeammaksi, hän alkoi myös vilkuilla ympärilleen ja iskeä silmää muille naisille. Toivo yritti kuitenkin pimittää asian Lempiltä ja yritti vetää nenästä syöttämällä valheita omista menoistaan. Lempiä ei niin vain sahattu silmään. Hän yritti olla ovela ja lypsää tietoja Toivolta saamatta kuitenkaan mitään irti. Toivo taisteli itsensä kanssa, sillä olihan hän naimisissa, mutta rakkauden palavat nuolet olivat lävistäneet hänen sydämensä ja niin Toivo oli tehnyt syrjähyppyn. Kun Toivo seuraavan kerran tuli kotiin, Lempi päätti pitää tulisen nuhdesaarnan, mutta Toivo viis veisasi moisesta Siitäkös Lempi loukkaantui verisesti ja päätti lähteä nykimään. Ajan kuluessa yksin eläminen alkoi maistua puulta, ja Lempi päätti ottaa ratkaisevan askeleen kotiin. Tultuaan kotiin Lempi mittasi Toivoa kiireestä kantapähän ja päätti jäädä. Toivo olikin jo ehtinyt Lempiä kaivata ja elättänyt toiveita tämän saapumisesta. Tästä alkoi heidän elämässään uusi vaihe, he olivat löytäneet toisensa ja päättivät kulkea rinta rinnan ja elää onnellisina elämänsä loppuun saakka.

RAKKAUTTA KAUTTA AIKOJEN

1. Pieni tyttö ja poika leikkivät hiekkalaatikolla. He ovat täysin uppoutuneita leikkeihinsä; ajavat autoilla, kaivavat hiekkaa... Yhtäkkiä tyttö kysyy pojalta: "Hei, mennääks isona naimisiin?" Poika vastaa leikkeihinsä uppoutuneena hieman päätä nostaen: "Joo, mennään vaan." Molemmat jatkavat leikkien näyttämöltä pois.

2. Tytöt hyppäävät narua pihalla kaikessa rauhassa. Yhtäkkiä jostain piilosta kuuluu laukauksia. Poikia rynnistää paikalle leikkipysyjä paukuttaen ja tyttöjä ampuen. Tytöt suuttuvat poikien kiusaamiseen. Yksi pojista kamppaa yhden tytöistä, joka kaatuu maahan itsensä hieman satuttaen. Pojat poistuvat paikalta ilkeästi nauraen. Muut tytöt auttavat kaatunutta ja haukkuvat poikia. Kaatunut tyttö toteaa lopuksi: "Niin, mutta on se Kalle niin ihana."

3. Poika päräyttää kavereidensa luokse uudella mopollaan. Toiset ihastelevat mopoa. Pojat keskustelevat kovasti mopon ominaisuuksista. Toiset haluaisivat kokeilla mopoa. Pari tyttöä kävelee ohi ja ihmettelee poikien kiinnostusta mopoon. Tytöt ovat menossa hevostallille ja keskustelevat ihanista hevosista ja niiden ominaisuuksista.

4. Tyttö soittaa, pitkän pohdinnan jälkeen, puhelimella pojalle. Poika vastaa. Tyttö kysyy pojalta hermostuneena: "Alatsä oleen mun kaa?" Poika vastaa hämmästyneenä myöntävästi. Puhelu loppuu ja poika jää ihmettelemään, mikä hän sen tytön nimi oikein oli. Tyttö on ikionnellinen puhelun jälkeen uskallettuaan soittaa. Nyt hänellä on poikaystävä: "Voi, kun kaverit saavat kuulla."

5. Nuori pari saapuu näyttämölle. Mies laittaa sängyn valmiiksi, vaimo kantaa sylissään suurta peittoa (niin ettei hänen suuri vatsansa näy). Pari käy nukkumaan, vaimo on kyljellään. Hetken hiljaisuuden jälkeen vaimo alkaa nyyhkyttää. Mies huolestuu ja kysyy, onko jokin vialla. Vaimo kiertelee vastausta ja väittää, ettei mies välitä tai saattaa suuttua, jos hän kertoo. Mies vakuuttaa rakkauttaan vaimolle ja pyytää häntä kertomaan huolensa. Lopulta vaimo suostuu kertomaan. Hän kääntyy selällensä, samanaikaisesti heittäen peiton yltään ja sanoen itkunsekaisella äänellä. "Minusta tuntuu, että minä olen raskaana." (Vaimon valtava maha paljastuu peiton alta.)

6. Manta ja Kusti istuvat puiston penkillä. Kuu paistaa romanttisesti taivaalta. Manta tönäisee Kustia ja sanoo: "Kuules Kusti, Kusti, Kusti, Kustii, kuuletko sinä? (mairitellen) Kustii, muistatko sinä kun silloin istuttiin siellä penkillä? Muistatko sitä kuuta, se paistoi niin ihanasti, muistatko?"

RAKKAUTTA HALKI VUOSISATOJEN

1. Kivikausi (Luolamies – luolamiehen vaimo)

Ollaan kivikaudella. Luolanainen istuu nuotion edustalla, puuhailee, laittaa ruokaa, urahtelee, ei puhu. Luolamies huomaa naisen ja kiihtyy. Hän hiipii naisen taakse, murisee ja kolauttaa naista nuijalla päähän. Luolanainen pyörtyy. Luolamies on saanut vaimon ja raahaa hänet tyytyväisenä pois.

2. Antiikin muinaiset roomalaiset (roomalainen ylimys – orja – seksikäs nainen)

Roomalainen ylimys makaa divaanilla. Hänellä on edessään ylelliset tarjoilut. Divaanin takana on musta orja, joka heiluttaa viuhkaa vilvoittaakseen ylimystä. Musta, lihaksikas orja saa ylimykseltä ihailevia katseita osakseen. Divaanin edessä istuu seksikäs nainen, joka flirttailee ja syöttää ylimykselle viinirypäleitä. Ylimys hermostuu naisen flirttiin. Hän työntää naisen luotaan ja sen sijaan kaappaa vierelleen divaaniin takana seisovan mustan orjan.

3. Keskiaika (neito – ritari – trubaduuri)

Kaunis neito on teljetty torniin. Trubaduuri soittaa tornin juurella. Paikalle ratsastaa komealla ratsullaan uljas ritari miekka vyöllään. Neito huomaa ritarin ja pudottaa pitsisen nenäliinansa maahan. Ritari huomaa nenäliinan ja neidon. Hän lyö tornin juurella serenadia soittanutta trubaduuria, lyö oven rikki, kiipeää torniin, kantaa prinsessan ratsunsa luokse, ja onnellisina he ratsastavat pois näyttämöltä.

4. Kansallisromantiikka (Ansa Ikonen – Tauno Palo)

Kansallispuikuinen "Ansa Ikonen" pyöriskelee iloisesti laulellen ja kukkia poimien koivun ympärillä. Ohi kulkee rehvakkaan näköinen tukkijätkä laulaen voimakkaasti: "Tukkipoika se lautallansa..." Tukkijätkä huomaa äkkiä Ansa Ikonen ja pysähtyy. Ansa siirtyy muka ujona kihertäen koivun taakse. Tauno Palo jahtaa Ansa Ikosta leikkisästi koivun ympärillä ja saa hänet lopulta kiinni. Käsi kädessä he poistuvat latoa kohti.

5. 50-luku (kolme tyttöä – ”Elvis”)

Tien laidalla istuskelee kolme viehkeän näköistä lifтарыttöä. Paikalle päräyttää äänekkäästi komealla moottoripyörällään nahkatakinen ”Elvis” tukka tötteröllä ja aurinkolasit silmillään. Suurin elein Elvis napsauttaa sormiaan tyttöjen edessä osoittaen samalla yhtä tytöistä. Osoitettu tyttö hyppää iloisesti prätjän kyytiin Elviksen taakse ja he päräyttävät pois paikalta.

6. Hippiaika (muutama hippi)

Paikalle saapuu muutama hipin näköinen tyyppi. Kaikki tuntuvat olevan jonkinlaisessa pilvessä kaivaten yhä lisää piristystä. Rauha ja kukkaset tuntuvat olevan pääasia, ”Make love, not war!” Kaikki hengailivat vähän kaikkien kanssa ja rakastuvat siihen, kenellä on tarjolla piippua, sätkää tms.

7. Nykyaika (kaksi tietokonenörttiä)

Kontaktipalstat ja tietokoneiden parinvälitys ovat arkea. Pari löytyy puhelinsoitolla tai näyttöpäätteeltä.

SAHARA

Pyydetään kolme vapaaehtoista lavalle. Kaksi lähetetään oven ulkopuolelle. Lavalle jäänyt peitellään viltillä niin, ettei häntä näy. Leikkijän on kuviteltava olevansa kuumassa Saharassa. Hänen käsketään heittää jotain päältänsä pois, ettei olisi niin kuuma. Vapaaehtoisen annetaan riisua viltin alla vaatteitaan, (hyvän maun rajoissa tietenkin) kunnes hän tajuaa ottaa viltin pois päältänsä. Sama toistuu toisen vapaaehtoisen kanssa.

Kolmannelle vapaaehtoiselle (mieluiten tyttö) on kuitenkin kerrottu jutun juoni etukäteen. Hän heittää ”ymmärtämättömyyttään” vähitellen aivan kaiken pois. Allaan hänellä on kuitenkin toinen vaatekerta. Kun lattialla lojuu alusvaatteita, tulee paikalle hetkeksi poistunut leirin johtaja ja ihmettelee hurjaa menoa. Tuohtuneena hän menee leikkijän luo ja tempaisee viltin leikkijän päältänsä.

TREFFIT

Jutun idea on, että näyttelijöinä toimii kaksi ihmistä, joiden takana istuvat toiset esiintyjät. Edessä istuva on näyttelijän pää, takana istuva hänen kätensä. Takana olevan peittämiseen voi käyttää jätösäkkejä tai huopia. Koko esityksen ajan pyritään tekemään mahdollisimman paljon asioita, jotka aiheuttavat hauskoja tilanteita kömpelöiden käsien takia.

1. näytös: Mies ja nainen istuvat junassa. He tekevät kaikenlaisia asioita mitä junassa yleensä tehdään (ostetaan liput, selataan lehteä jne...). Mies ja nainen tutustuvat ja sopivat treffeistä.
2. näytös: Kummatkin valmistautuvat treffeille. Laitetaan huulipunaa, kuivatellaan hiuksia, meikataan yms.
3. näytös: Ravintolassa. Mies ja nainen tilaavat ruokaa ja syövät. Esitys päättyy, kun he riitaantuvat.

TEHTÄSKÖS TAAS SITÄ

Mummu ja vaari istuvat puiston penkillä. He katselevat maailman menoa. Yhtäkkiä mummu alkaa kinuta vaarilta jotakin: ”Kuule Väinö, eikö olisi taas mukava pitkästä aikaa vähän kokeilla. Tehtäiskös sitä...” Väinö vastaa: ”Vieno! Oletkos sinä ihan tosissasi. Ettäkö ihan sitä?” Vieno: ”Juu-u! Nähtäisiin, ovatko taidot kovin ruostuneet.” Tovin Vieno yrittää Väinöä suostutella, ja kummatkin pätkäilevät voisiko sitä millään tehdä yleisellä paikalla ja kun on selkään kipeä ja kaikkea vastaavaa. Lopulta Väinö antaa myöntävän vastauksen, ja he alkavat tehdä jotain tyhmää esim. taputella käsiään yhteen.

TIEDÄTKÖ, MITÄ NÄILLÄ VOI TEHDÄ?

Tyttö ja poika istuvat penkillä vierekkäin. Tyttö näyttää pojalle kättään ja kysyy: Tiedätkö mikä tämä on?

Poika vastaa: No käsi tietenkin.

Tyttö kysyy: Tiedätkö mitä sillä tehdään?

Poika ei tiedä, ja tyttö näyttää samalla kertoen: Sen voi laittaa toisen hartioille näin.

Seuraavaksi tyttö osoittaa jalkojaan: Tiedätkö mitkä nämä ovat?

Poika vastaa: No jalat tietenkin.

Tyttö kysyy: Tiedätkö mitä näillä tehdään?

Poika ei tiedä. Tyttö näyttää ja laittaa jalkansa pojan syliin.

Viimeiseksi tyttö osoittaa huuliaan ja kysyy samat kysymykset. Kun poika ei tiedä, mitä huulilla tehdään, tyttö näyttää ja pärisyttää sormella huuliaan.

SALAATTI HÄMÄHÄKILLÄ

Pirteä tarjoilija: Mitä nuorelle parille saisi olla?

Mies töksäyttää: Pippuripihvi medium kypsänä molemmille, salaatin kera.

Pariskunta muistelee häämatkaa, ja jonkin ajan kuluttua tarjoilija tuo ateriat ja poistuu paikalta.

Nainen kauhistuneena: Apua!! M-M-mitä minun salaatinlehteni alta ryömii? Hämähäkki - iiiikkk!!!

Mies vähättelevänä: Noh noh, rauhoitu kultaseni, eikö hän tästä selvitä ehjin nahoin.

Nainen (huutaa): Viekää tuo hirviö pois täältä. Heti!!

Paikalle tulee kaksi isokokoista portsaria ja kantaa miehen pois ravintolasta.

VANHAN PARIN KUUMA TANGO

Vanha pari tanssii tulisesti tangoa. Tulisuutta tulee ylikorostaa.

Hilkka: Aivan ihana tango (laulaa) 'aavan meren tuolla puolen...'. Voi, kun muistuu nuoruuden sydämen palo (laulaa) 'oi jospa kerran sinne linnun lailla mennä vois...'. Kyllä me Oiva nuorina osasimme rakastaa, ja onhan meillä ollut hyvä avioliitto jo yli 50 vuotta.

Oiva (kuiskaamalla aivan liian kovaäänisesti, koska kuulo on huono): Painaudu tiiviisti minua vasten!

Hilkka: Oiva!!! Aivan ihanaa! Olet nuori jälleen!

Oiva: Jaa-a. Siitä en niinkään tiedä, mutta kun henkselit katkesivat, eivätkä housut muuten pysy ylhäällä.

LAPSEN VIISAUKSIA

Häämarssi soi ja vihkipari saapuu alttarille, morsian pukeutuneena valkoiseen ja sulhanen mustaan. Kirkon penkissä oleva tyttö ihmettelee erästä asiaa.

Tyttö: Mummi kerro minulle. Miksi ihmeessä morsian on pukeutunut kokonaan valkoiseen pukuun?

Mummi: Koska valkoinen on ilon väri. Tämä on morsiamen elämän yksi iloisimpia päiviä, ja siksi hän on pukeutunut valkoiseen.

Tyttö: Selvä. Mutta minkä vuoksi sulhanen on sitten pukeutunut mustaan?

VAPAAEHTOISET

RINSESSA GUNIGUNDA

Kaksiosainen näytelmä keskiajalta, tapahtumapaikkana kaukainen kuningaskunta Savolin

Henkilöt: Kuningas Arthur, Rinsessa Gunigunda, Uljas ritari Valiant, Rosmo ja Hevonen

Tarvikkeet: kruunu, huntu, peitsi, juomamalja ja valtaistuun

1. Näytös: linnan pihalla

Rinsessa: Kävelee haaveellisen näköisenä linnanpihalla ja laulaa heleällä äänellään: Sä kasvoit neito kaunoinen. Yhtäkkiä rinsessa pelästyy kaukaa kuuluvaa möykkäämistä ja ryömii piiloon pihapensaalle.

Hevonen: Korskuu karskisti ja arvostaan tietoisena saapuu paikalle uljaan ritari Valiantin taluttamana. Heppa pysähtyy ja potkaisee uljaasti takajaloillaan ja hirnauttaa samalla: ihahaa!

Ritari: Heiluttelee pelottavan näköisesti raskasta peistään, koska hän harjoittelee raisun ruunansa kera turnajaisiin.

Ritari tuumaillee olevansa hyvin komean näköinen seistessään siinä ratsunsa kera.

Rinsessa: On aivan läpeensä ihastunut ritari Valiantiin ja huokaillen hän väentelee käsiään ja tuijottaa tätä niin kuin sammakko putkimiestä. Rinsessa voihkaisee: aaaahhh.

Hevonen: Korskuu yhä kiivaasti, tonkii piennarta etujaloillaan sieraimet tuhisten. Sitten se ryökäle pillastuu rinsessan tuijotuksesta ja alkaa laukata ympäriinsä harja hulmuten.

Ritari: Kauhistuu koninsa hurjaa vauhtia ja yrittää hillitä sitä.

Ruuna kuitenkin töytäisee ritaria ja tämä menettää tasapainonsa ja suistuu kovalla rytinällä tantereeseen ja jää siihen pyörtyneenä makaamaan.

Hevonen: Rauhoittuu ja alkaa hamuamaan ruohoa.

Rinsessa: Voihkaisee ihastuneena Ritarin rohkeudesta ja lysähtää pyörtyneenä pihamaalle.

Rosmo: Saapuu paikalle takaoikealta inhottavasti hähättäen. Sitten hän karjaisee: "Haa!"

Ritari: Ottaa lukua vienosti koristen.

Hevonen: Pelästyy rosmaa ja ryntää hirnahdellen paikalta.

Rosmo: Tarraa höyhenen keveään rinsessaan ja alkaa raahata tätä pois inhottavasti hähättäen.

Rinsessa: Herää ja alkaa kirkua apua kauhuissaan.

Ritari: Ei lotkauta korvaansaakaan, koska hän ottaa vieläkin lukua.

2. Näytös: linnan salissa

Kuningas: Kävelee hermostuneena edestakaisin ja repii hiuksiaan. Kuningas myös hivelee kullanhoitoista kruunuaan. Äkkiä hän havahtuu pihalta kuuluvaan meteliin ja hörnistää korviaan.

Ritari: Saapuu korskeana paikalle. Hän raahaa kevyesti perässään murtunutta rosmaa.

Rinsessa: Seuraa perässä silmät loistaen.

Ritari: Läjäyttää rosmon kuninkaan jalkojen juureen ja potkaisee häntä uljaasti.

Rosmo: Ryömii kuninkaan jalkojen juureen ja anoo armoa.

Kuningas: Ei anna armoa, vaan potkaisee myös rosmaa. Rangaistukseksi kuningas ojentaa rosmolle myrkkymaljan ivallisesti hymyillen.

Rosmo: Ottaa maljan myöskin ivallisesti hymyillen ja tyhjentää osan siitä kurkkuunsa. Rosmo kaatuu inhottavasti koristen maahan ja kuolee.

Kuningas: Myhäilee tyytyväisenä. Kuningas antaa Valiantille rinsessan puolisoksi ja juo tämän kunniaksi maljasta. Kauhukseen kuningas huomaa juoneensa myrkkymaljasta ja poistuu matoisesta maailmasta inhottavasti öristen.

Ritari: Nostaa rinsessan hunnun ja kauhistuu. Urhea ritari ryntää karkuun.

Rinsessa: Seuraa hihittäen perässä.

Ritari: Väsähtää juoksemiseen ja jää huohottamaan valtaistuimeen nojaten.

Rinsessa: Lähentelee uljasta ritaria.

Ritari: Ei näe muuta keinoa pelastua, kuin juoda myrkkymaljasta. Hän lausuu hyvästit elämälle ruotsiksi korahtaen.

Rinsessa: Jää sydän särkyneenä itkemään. Rinsessa tarttuu traagillisiin eleihin myrkkymaljaan ja hetken epäroityään juo sen tyhjäksi. Hän kuolee ilman mitään ääniä. Ihan siististi vain.

ROBIN HOOD JA PRINSSI JUHANAN JUONI

Henkilöt: Robin Hood, Pikku John, lajitelma iloisia veikkoja, Marian-neito, Nottinghamin seriffi, Ilkeä prinssi Juhana, lajitelma pahisten kätyreitä

Tarvikkeet: Vihreät sukkahousut, kumikana, miekkoja, papereja

1. Näytös

Kauan sitten syvällä Sherwoodin metsässä asui mies, jonka maine oli legendaarinen ja sukkahousut, ah niin vihreät.

Tämä mies, Robin Hood, astelee rehvakkaana ja komeudestaan tietoisena lavalle, esitellen ylpeänä vihreitä sukkahousujaan yleisölle.

Yleisö hurraa haltioissaan ja tytöt pyörtyvät!

Johtajansa perässä astelee joukko iloisia veikkoja nauraa hohottaen. Heidän joukossaan on myös Robinin paras ystävä, oikea käsi ja jalka, bodarien bodari, Pikku John tehden hauiskääntöjä ja muristen miehekkäästi. Joukkio juhlii viimeisintä urotyötään autuaan tietämättömänä, että heidän verivihollisensa punoo häijyä juonta Nottinghamin kaupungin sydämessä.

2. Näytös

Ilkeä Prinssi Juhana istuu linnassaan ja käkättää mielipuolisesti, hieroen käsiään yhteen. Hän kutsuu paikalle Nottinghamin sheriffin, joka löntystää paikalle kuola rinnuksille valuen ja raapien takalistoaan ja alkaa haahuilla

ympäri linnan salia, samalla kun Juhana esittelee julma virne kasvoillaan paperille kirjoitettuja hienoja suunnitelmiaan. Juhana ojentaa yhden papereistaan suurieleisesti Sheriffille, joka näyttää kuin puulla päähän lyödyttä. Sheriffi kääntelee paperia käsissään ja kun ei ymmärrä sen merkitystä päättää syödä sen välipalaksi. Prinssi Juhana raivostuu kiroten ranskaksi ja käskää turhautuneena kylläistä Sheriffiä vangitsemaan ihanan kuohkean Marian-neidon. Sheriffi kiiruhtaa matkoihinsa.

3. Näytös

Marian-neito kirmaa kedolla keveästi kuin ihanan kuohkea, mansikkainen marenkileivos, pysähtyen välillä tanssimaan macarenaa. Yhtäkkiä paikalle pamahtaa Sheriffi virtaviivaisia karate-liikkeitään esittelevien kätyreidensä ympäröimänä. Marian-neito kiljaisee kauhusta ja yrittää sipsuttaa pakoon, mutta kätyrit ovat liian virtaviivaisia ja saartavat neidon.

Yleisö huokaa jännityksestä. Onko tämä Marian-neidon loppu?

Pahikset raahaavat kauhusta jäykän Marian-neidon lavalta. Sheriffi jää uneksien paikalleen, mutta havahtuu ja huomattuaan, ettei ketään muuta ole paikalla hätäntyy ja juoksee toisten perään uikuttaen kuin nälkäinen hamsteri.

4. Näytös

Palaamme Sherwoodin metsän pimentoon, jossa sankarimme Robin hilpeine veikkoineen vetää sikeitä ankarasti kuorsaten. (Isosen nimi)-isossella menee hermot odottamiseen ja hän karjaisee ”Hei pöljät, herätkää! Marian-neito on kaapattu!” Kaikki paitsi Robin hätkähtävät hereille ja tuijottavat järkyttyneenä isosta. Robin jatkaa uniaan tuhisten suloisesti kuin pieni koiranpentu, kunnes Pikku John herättää hänet itse valitsemallaan tyyllillä. Ole hyvä John! Robin hyppää ketterästi ylös, puhdistaa vihreät sukkahousunsa maan tomusta ja saa yleisössä olevat tytöt jälleen pyörtymään uljaudellaan. Robin järjestää joukkonsa taisteluasemiin napsauttamalla sormiaan ja hilpeät veikot hohottavat odotuksesta. Pikku John verryttelee mahtavia lihaksiaan varjonyrkkeillen.

Pahikset pokahtavat paikalle. Prinssi Juhana pitelee Marian-neitoa kainalossaan uhaten tätä kumikanalla. Sheriffi ja kätyrit valmistautuvat salamannopeasti ja virtaviivaisesti taisteluun. Yleisö alkaa kannustaa taistelijoita tarpeeksi hiljaisella volyymillä, jotta kertojan kaunis ääni kuuluu. Urheasti Robin Hood kohottaa miekkansa, röyhittää rintaansa, kirkaisee ja pakenee. Hilpeät veikot ryntäävät hihittäen kätyreiden kimppuun ja aloittavat hidastetun taistelun. Kaikista ylivertaisista taistelijoista on Pikku John, jonka kiinteistä lihaksista heijastuva auringon valo sokaisee virtaviivaiset kätyrit. Sheriffi kompastuu jalkoihinsa ja tyrmää itsensä, jääden maahan makaamaan. Kun kätyrit on kukistettu aloittavat karmeasti hohottavat hilpeät veikot ja Pikku John nytkahtelevän voitontanssin, eivätkä huomaa, että Marian-neito on edelleen vaarassa. Marian päättää ottaa ohjat omiin käsiinsä ja paljastaa ihanan kuohkeutensa alla sykkivän amatsonin sydämen. Hän riuhtaisee itsensä vapaaksi, riistää kumikanan Juhanan kädestä, heittää sen

menemään ja tyrmää hämmentyneen Juhanan oikealla koukulla.

Yleisö hurraa!

Pikku John ihastuu urheaan Marian-neitoon päätä pahkaa ja he kävelevät onnellisina, käsi kädessä pois lavalta iloisten veikkojen nauraessa remakasti.

Epilogi

Robin Hood saapuu varovaisesti lavalle, mutta huomattuaan, ettei vaaraa enää ole, röyhittää rintaansa ja esittelee vahingoittumattomia ja ah niin vihreitä sukkahousujaan yleisölle, joka hurraa. Sekä tytöt että pojat pyörtyvät. He elivät elämänsä onnellisina loppuun asti. Mutta keitä minä tarkoitan. Sen pituinen se.

AGENTTI KAKSJAPUOL JA KOODINIMI VAARA

Henkilöt: Agentti Kaksjapuol, Agenttipomo, Mafiapomo, Gangstereita, Kaunis kaksoisagentti Lady de Winter, Tarvikkeet: Tuoli, mikrosiru, aseita, rooleihin sopivia asusteita

1. Näytös: Huippusalainen päämaja

Agenttipomo nukkuu mukavasti työtuolissaan kuin pieni lapsi äitinsä sylissä. Pomon rauha kuitenkin rikkoutuu kun Agentti Kaksjapuol kierii sisään ja karjaisee kimeällä äänellä ”BANZAI!!!” Agenttipomo säpsähtää pelästyneenä hereille, mutta päästyään tilanteen tasalle hän kohentaa huolellisesti kampaustaan ja katsoo tuimasti Agentti Kaksjapuoleen, joka näyttää ihmettelevän miten joutui tänne. Huippu salaisten agenttien maailmassa ei kuitenkaan ole aikaa alaisten nuhteluun, joten Agenttipomo menee suoraan asiaan ja hiuksiaan hivellen kertoo hölmistyneelle Kaksjapuolelle, että tämän seuraava tehtävä on tuhota ruotsalaisten tutkijoiden kehittämä mikrosiru, koodinimeltään Vaara. Jos mikrosiru joutuu Mafiapomon käsiin saavat pahikset valtaansa koko maailman. Itsevarma Kaksjapuol ottaa haasteen vastaan nostamalla käden lippaan, mutta tekee sen liian voimakkaasti ja lähes tainnuttaa itsensä. Yht’äkkiä huoneen ovi avautuu jälleen ja kaunis kaksoisagentti Lady de Winter astelee sisään kuin ballerina pelikouluun. Agenttipomon leuka loksahdaa auki ja kun Kaksjapuol vihdoinkin virkoaa ja huomaa Lady de Winterin tipahtaa hän takamuksilleen. Kaunis kaksoisagentti Lady de Winter ei anna tämän häiritä itseään, vaan nostaa agentti Kaksjapuolen jaloilleen ja sulkee Agenttipomon suun. Sitten hän kertoo, että mikrosiru, koodinimeltään Vaara, on jo Mafiapomolla. Agenttipomo säpsähtää kauhusta ja käskää agenttien lähteä matkaan, käyttäen muinaista kiinalaista sotahuutoa. Agentit poistuvat paikalta.

2. Näytös: Pahisten päämaja

Mafiapomo istuu valtaistuimellaan ja hivelee mikrosirua, kikattaen kuin mielipuolinen apina. Hänen ympärillään Gangsterit pitävät vahtia. Mafiapomo kohottaa mikrosirun päänsä yläpuolelle, jotta hänen alamaisensa voivat yhtyä iloon, mutta juuri silloin paikalle vyöryvät Agentti Kaksjapuol, sekä Lady de Winter osoitellen pistoolejaan. Gangsterit

toimivat nopeasti ja vetävät aseensa esille, Mafiapomon käpertyessä sikiöasentoon valtaistuimellaan. Seuraa hurja tulitaistelu, jossa Kaksjapuol ampuu kattoa ja Lady de Winter kaataa gangsterit yksi toisensa jälkeen samalla väistellen luoteja taidokkaasti. Taistelun tauottua Kaksjapuol lähestyy rehvakkaasti Mafiapomoa, mutta juuri kun hän kumartuu ottamaan mikrosirua tuolta pahuuden pullistumalta, kaunis kaksoisagentti Lady de Winter painaa pistoolinsa agentti Kaksjapuolen takaraivoon.

3. Näytös: Kallionkieleke

Lady de Winterin pettäjä ja Mafiapomon vangiksi joutunut agentti Kaksjapuol seisoo pelosta täristen kielekkeen reunalla kauniin kaksoisagentin tähdätessä häntä aseella. Mafiapomo hihittelee itseksen parin metrin päässä ja hieroo käsiään yhteen. Kaksjapuolen katsoessa kauhuissaan Mafiapomo ottaa mikrosirun esille ja kohottaa sen pänsä yläpuolelle hohottaen kuin hullu tiedemies konsanaan. Lady de Winter katselee kyllästyneesti vierestä ja tuhahtaa "Miehet" pudistaen hartioitaan. Agentti Kaksjapuol näkee tässä tilaisuutensa ja hyökkää kiljaisten kauniin kaksoisagentin kimppuun tainnuttaen hänet. Mafiapomo on tällä aikaa aloittanut hurjan voitontanssin, eikä huomaa lähestyvää vaaraa. Mafiapomo heittelee mikrosirua kädestä toiseen, kun Kaksjapuol jyrää hänet ja mikrosiru tippuu alas rotkoon. Mafiapomo huutaa "NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!" ja hyppää mikrosirun perään. Kaksjapuol kömpii vaivalloisesti pystyyn ja huomattessaan olevansa vielä elossa hän puhkeaa kiitolliseen itkuun ja juoksee pois lavalta. THE END

VÄÄRINKÄSITYKSIÄ MERELLÄ

Henkilöt: Peter Pan, Wendy, Helinä Keiju, Kadonneita poikia, Kapteeni Koukku, merirosvoja

Tarvikkeet: Rätti, hammastikku, miekkoja, aurinkolasit

1. Näytös: Mitä-Kuka-maa

Syvällä Mitä-Kuka-maan metsissä asustaa eriskummallinen joukko lapsia. Heidän johtajansa on itseoikeutetusti Peter Pan, joka istuu puunrungolla kaivelemassa hampaitaan maukkaan illallisen jälkeen. Illallisen on kokannut ikipirteä, vaikkakin hieman nuutunut Wendy, joka siivoaa joukkion jälkiä ruokapöydästä hiljaa muristen. Kadonneet pojat vetävät hirsii taka-alalla kuorsaten suvvirren tahtiin. Helinä Keiju loikkii kaiken tämän keskellä laulaen, keijupölystä

innoissaan. Kukaan joukosta ei arvaa, että vain muutaman metrin päässä vaanii vaara.

2. Näytös: Pusikko Peter Panin joukkion lähetyksillä

Kapteeni Koukku miehineen kykkii pusikossa lähellä Peter Panin leiriä. Maalla käveleminen on merirosvoille outoa joten vaistomaisesti he keinuvat koko ajan puolelta toiselle. He ovat odottaneet pitkään ja nyt on vihdoin tullut sopiva hetki toteuttaa julma suunnitelma. Peter Pan joukkioineen on lähtenyt leiristä ja siellä on jäljellä vain kotitöissään puurtava Wendy. Kapteenikoukku ja merirosvot hiipivät keinuen ja ilkeästi toisilleen virnistellen leiriin, jossa pahaa aavistamaton Wendy siistii paikkoja laulaen samalla haikeasti vanhoja lastenlauluja. Merirosvot hyppäävät julmasti hähättäen Wendy kimppuun. Wendy karjaisee kuin leijonaemo, mutta ei voi mitään merirosvojen ylivoimalle. Hänet raahataan pois merirosvojen hähättäessä ja Kapteeni Koukun heiluttaessa käsiään voitonriemuksena.

3. Näytös: Merirosvojen alus

Kapteeni Koukku, merirosvot ja Wendy ovat merirosvolaivan kannella, kun Peter Pan, Helinä Keiju ja kadonneet pojat hyökkäävät sinne pillastuneet kanalauman lailla. Peter alkaa hurjan miekkailun Koukun kanssa. Kadonneet pojat jahtaavat merirosvoja pitkin aluksen kantta, mutta Helinä Keiju lehahtaa mastoon turvaan taistelulta, ottaa mukavan asennon, pistää aurinkolasit kasvoilleen ja alkaa ottaa aurinkoa. Merirosvot eivät näe muuta vaihtoehtoa kuin hylätä laiva, joten he hyppäävät mereen jodlaten kukin omalla kielellään. Kadonneet pojat aloittavat mahtipontisen voitontanssin. Peter Pan lyö Kapteeni Koukun miekan tämän kädestä ja murahtaa kuin vanha peikko. Kapteeni Koukku anoo armoa hermoromahduksen partaalla. Yht'äkkiä taka-alalla pysytellyt Wendy alkaa polkea jalkaa ja katsella Peter Panin joukkiota hyvin tuimasti. Peter Pan ja kadonneet pojat eivät milloinkaan ole nähneet mitään niin hirmuista ja he kaikki kaatuvat pelästyneinä maahan. Tömähdyksen seurauksena Helinä tippuu mastosta kiljaisten ruotsiksi. On aivan hiljaista. Kapteeni Koukku menettää hermonsa ja anoo kovaan ääneen Peter Pania ottamaan Wendy takaisin, sillä pirttihirmu ja järjestystä rakastava Wendy on merirosvoille aivan liikaa. Wendy vaihtaa Kapteeni Koukun heristämällä tälle sormea. Sitten Wendy murahtaa ja Peter Pan kadonneine poikineen ymmärtää, että on aika lähteä kotiin. The End

JATKIKSET

ELINAN SURMA

Äiti siivoilee kotona. Koira nukkuu lattialla. On tavallinen arkipäivä. Elina saapuu koulusta kotiin ja äiti kysyy: "Miten koulussa meni?" Elina vastaa: "Ihan hyvin. Äiti, äiti, mä kuolen." Elina kuolee lattialle ja äiti toteaa: "Voi, voi tyttö kuoli." Hän soittaa ambulanssin: "Haloo onko sairaalassa? Tyttäreni kuoli juuri. Lähettäkää ambulanssi." Ovesta saapuu kaksi miestä kantaen paareja ja matkien ambulanssia: "piipaa piipaa". Yhtäkkiä ohjaaja saapuu näyttämölle ja laittaa näytelmän poikki. Ohjaaja käskee laittaa tunnetta peliin.

Näytelmä alkaa alusta. Kaikki ylinäyttelevät mahdollisimman paljon. Vuorosanoistakaan ei tahdo saada selvää itkun seasta. Ambulanssin saavuttua näytelmä keskeytetään. Ohjaaja haukkuu näyttelijöitä surkeiksi, paitsi kehuu koira, joka ei liikahdakaan koko näytelmän aikana. Nyt ohjaaja vaihtaa tyyliä. Erilaisia tapoja käydään läpi 3-4 kertaa. Tämän jälkeen näyttelijät turhautuvat ja poistuvat.

Tyylivalikoimassa voi olla seuraavia vaihtoehtoja: iloinen, baletti, musikaali, farssi, tragedia, nopea, hidas, paniikki, säikähdys, kauhuelokuva, vanha suomalainen, ruotsinkielinen, kauniit ja rohkeat, toimintaelokuva. Roolihahmojakin voi lisäillä tarvittaessa.

MÖTTÖSEN PERHE

Pienen ihmisen asialla oleva Hannu Karpo haastattelee vääryyttä kokenutta Möttösen perhettä: "Tuohon aivan teidän viereenne rakennettiin kirkko. Onkos se mitenkään vaikuttanut teidän elämäänne?"

1. Möttöset vastaavat kuorossa kirkonkellojen tahtiin: "Ei, ei, ei, ei ei ei..."
2. Formularata? Ja vastaus formuloiden äänten tahtiin: eeeeeeeeeiiiiiiiiiiii
3. Jääkiekkohalli? We will rock you tahdissa: ei, ei, ei, ei ei
4. Seinäjoen tangomarkkinat? Hiljaa yössä – tahdissa: ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei
5. Kuhmon kovapanosammuntarata ? Konekiväärin tavoin: e-e-e-e-e-e-e-e-e-e

SOPPA

Asiakas saapuu ravintolaan. Paikalle tulee kaljamahainen ja likainen omistaja tuoden ruokalistan. Asiakas tutkiskelee ruokalistaa tarjoilijan pyyhkiessä samalla pöytiä likaisella rätillä. Asiakas tekee tilauksensa: "numero 47 – soppaa". Tarjoilija löntystelee keittiöön ja tuo hetken kuluttua ruuan pöytään. Taskustaan hän ottaa lusikan, sylkäisee siihen, kiillottaa likaiseen rättiinsä ja antaa asiakkaalle. Asiakas aloittaa syömisen. Mutta ennen kuin hän ehtii laittaa lusikkansa soppaan, hän huutaa: "Tarjoilija! Keitossani on karpänen!" Tähän asti näytellään aina samalla tavalla, mutta jatko on erilainen. Tässä muutama esimerkki.

1. Tarjoilija ottaa karpäslätkän ja lyö karpäsen kuoliaaksi humauttaen keiton asiakkaan syliin.
2. Tarjoilija ottaa taskustaan hyönteismyrkyn ja suihkuttaa sitä keittoon.
3. Tarjoilija sanoo: "Oi anteeksi, tuli vahingossa numero 48 – lihasoppaa."
4. Tarjoilija poimii karpäsen pois likaisilla sormillaan.
5. Tarjoilija kompastuu tuodessaan ruokaa ja keitto läikkyä asiakkaan syliin.
6. Tarjoilija tulee ja ottaa karpäsen varovasti sanoen: "Jaska miten sä nyt sinne?"
7. Tarjoilija peittää asiakkaan silmät ja sanoo: "Jaska, missä sun uikkarit on?"
8. Tarjoilija on ylettömän kohtelias. Tuodessaan sopan, hän samalla kosii asiakasta. Asiakas ja tarjoilija ovat lähdössä, mutta tarjoilija käy vielä ottamassa Jaskan lautaselta mukaan.

PUNAHILKKA

Punahilkka on menossa isoäidin luo mukanaan kaikki tarpeellinen rekvisiitta. Isoäidin luona, vuoteessa, on isoäidiksi pukeutunut susi. Punahilkka kyselee sudelta kaikki tyypilliset kysymykset: Miksi sinulla on noin iso suu, noin isot silmät, noin pitkä kieli yms. Lopulta juoni uhkaa paljastua. Vaihtoehtoisia lopetuksia:

Punahilkka: Hihii, sä et oo isoäiti, sun viikset paljastaa sut.

Susi: Mutta eihän mulla oo viiksiä.

Punahilkka: Ei niin, mutta isoäidillä on.

P: Kielesi paljastaa sinut.

S: Miten niin? Onhan minulla kieli. (Venyttää kieltään)

P: Mutta isoäiti puhuikin ruotsia.

P: Hiuksesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla hiukset.

P: Mutta isoäiti olikin skinhead.

P: Silmäsi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla silmät.

P: Mutta isoäiti olikin kyklooppi.

P: Poskesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla posket.

P: Mutta isoäiti kertoikin aina ihan poskettomia juttuja.

P: Sääresi paljastavat sinut.

S: Minullahan on ihan silosääret.

P: Mutta mummolla olikin ihan hirveen karvaiset koivet.

P: Pääsi paljastaa sinut.

S: Onhan minulla pää.

P: Mutta mummo olikin ihan päätön tyyppi.

P: Toi puuhella paljastaa sinut.
S: Onhan se ihan nätti puuhella.
P: Mutta mummo käytti aina mikroa.

P: Hameesi paljastaa sinut.
S: Mutta onhan se ihan nätti hame.
P: Mutta isoäiti käytti aina Leviksiä.

MITÄ KELLO ON?

Päähenkilö lukee lehteä puiston penkillä. Paikalle hölkkäilee henkilö, joka kysyy: "Anteeksi, mutta tiedätkö, mitä kello on?" Päähenkilö ei tiedä, koska hänellä ei ole kelloa. (Huomioi tämä sketsiin valmistautuessa.) Kohta paikalle tulee toinen tyyppi, joka haluaa samoin sanoin tietää, mitä kello on. Jo vähän hermostuneena päähenkilö sanoo ettei hänellä ole kelloa. Vielä yksi ihminen saapuu ja kysyy saman. Lopulta päähenkilö laittaa eteensä lapun, jossa lukee: "En tiedä, mitä kello on!" Tästä alkavat vaihtoehtoiset lopetukset.

1. Paikalle tulee tyyppi, joka havahduttaa miehen ajatuksistaan ja kertoo, että kello on esim. 19.00
2. Paikalle tulee tyyppi, joka kertoo kellon koostumuksesta (esim. kello on lasia ja nahkaa.)
3. Paikalle tulee filosofi, joka alkaa syvällisesti pohdiskella, mitä aika on.
4. Paikalle tulee opettaja tyyppi, joka kertoilee opettavaisesti esim. pienestä ja isosta viisarista.
5. Viimeinen tyyppi voikin lapun luettuaan kävellä ohi.

VIDEOVUOKRAAMO

Näyttämöllä on videovuokraamo. Myyjä siellä lajittelee videoita, kun asiakas saapuu sisään. Hetken katseltuaan asiakas kysyy jotain elokuvaa. Myyjä paljastuu täydelliseksi sekopääksi ja vastaa aina oudosti.

Asiakas (Myyjä)

- Texasin moottorisahamurhaaja (Onnn...onononnn)
- Tuulen viemää (Joo, eilen vei t-paidan, tänään housut.)
- Prinssille morsian (Ei, mutta entä neidille sulhanen?)
- Hyvät, pahat ja rumat (Kimmo ja Jani, mutta hyviä ei.)
- Kuiskauksia ja huutoja (On (kuiskaten) ja paljon (huutaen))
- Pikkunaisia (Hyvä herra, tämä on videovuokraamo.)
- Vain yksi yö (On ja huomenna loppuu.)
- Järki ja tunteet (Ei kumpaakaan. (Huitoo ja ilveilee))
- Räjähdyspisteessä (Aivan justiinsa (Juoksee vessaan))
- Likainen Harry (Ei, eilen oli saunavuoro.)
- Vaarallinen tehtävä (Just menossa.(Nousee/laskeutuu pöydän alta))
- 4 hää ja 1 hautajaiset (Joo, mutta sua ei ole kutsuttu.)
- Ramboja (Ei, mutta kysy EA-pisteestä.)
- Tappajahai (Ei, mutta tonnikala on yhtä hyvää)
- 3 miestä ja beibi (No...meillä oli just lomautuksia.)

IGOR

Agentti Igor tulee pelosta vapisten lavalle. Hän etsii hysteerisesti joitakin papereita ja on hermostunut, kun ei löydä niitä. Lavalle tulee haudanvakava mies, joka sanoo:

"Igor, paperit!" Ei vastausta. "Igor, onko sinulla ne paperit?" Vaisu pään pudistus. "Igor, tiedät käytännön. Tiedät, mitä pomo käski tehdä." Jatkolle seuraa erilaisia variaatioita, jotka esitetään kirjaimellisesti. "Pomo käski ..."

1. Laittaa jauhot suuhun.
2. Laittaa jäitä hattuun.
3. Laittaa napin otsaan.
4. Näyttää missä kaappi seisoo.
5. Näyttää taivaan merkit.
6. Näyttämään kuka on kuka.
7. Viilata linssiin.
8. Laittaa luun kurkkuun.
9. Kirjoitella.
- 10 Maksaa viulut.
- 11 Antaa puhtaat paperit.
- 12 Sanoa viimeisen sanan.
- 13 Lyödä rahoiksi.
- 14 Antaa rukkaset.
- 15 Maksaa potut pottuina.
- 16 Varmistaa selustan.
- 17 Suksia suolle.
- 18 Heittää lusikan nurkkaan.
- 19 Viedä sanat suusta.
- 20 Igor onkin löytänyt ne paperit.

VETTÄ, VETTÄ!

Näentynyt kaveri raahautuu viimeisillä voimillaan aavikolla olevaa vesilasista kohti. Matkalla hän voihkii: "vettä, vettä!" Kun hän saapuu lasin luo hän ...

1. Kastelee kammun ja kampa tukkansa.
2. Pesee hampaansa.
3. Laittaa kukan veteen.
4. Kurlaa ja sylkää pois.
5. Pesee sukkansa.
6. Uittaa kumiankkaa.
7. Kaataa vahingossa lasin.
8. Hörppää lasista ja valittaa sen maistuvan Pepsi kolalta.
9. Juo veden

VESIVATI

Yksi isosista tulee sisään pyyheliina käsivarrellaan ja vesivati käsissään. Hän kävelee juontajan luokse, seisoo odottavan näköisenä, eikä puhu mitään. Viimein juontaja tajuaa, että hänen pitää pestä kätensä. Hän pesee kätensä vähän ihmetellen ja kuivaa ne pyyhkeeseen. Vadin kantaja kumartaa ja lähtee pois.

Tämä toistuu muutamia kertoja ja joka kerta juontaja ihmetellen pesee kätensä. Vähitellen juontaja alkaa ärtyä tilanteeseen. Viimeisellä kerralla juontaja ottaa pesuvadin kantajan käsistä ja viskaa veden yleisön päälle. Vadissa ei kuitenkaan ole vettä, se on tyhjä, tai siellä on paperisilppua.

KIINALAISET VEDENKANTAJAT

Kaksi kiinalaista saapuu lavalle kantaen ämpäreitä sylissään. He esittävät vedenkaatoseremonian, jossa kumarrusten välissä toinen kaataa omasta ämpäristään vettä toiselle.

Tämä toistuu. Kolmannella kerralla sen sijaan, että vettä kaadettaisiin ämpäristä toiseen, kumpikin näyttelee heittävänsä vedet yleisöä päin. Tosin viimeisellä kerralla ämpärit on vaihdettu tyhjiin ämpäreihin.

GRRARGH!!!

Juuri kun uusi iltaohjelmanumero on alkamassa/laulu loppumassa ryntää saliin isonen huutaen täyttä kurkkua. Toinen isonen seuraa häntä myös huutaen ja heiluttaen henkaria/kauhaa/pesäpallomailaa/ pehmolelua/jalkapalloa/ penaalaa tms. Ensimmäinen isonen juoksee pakoon ja toinen yrittää saada häntä kiinni. He juoksevat salin läpi ja katoavat viereiseen huoneeseen. Iltaohjelmaa jatketaan tämän jälkeen kuin mitään ei olisi tapahtunut. Viimeisellä kerralla ensimmäisenä tullut isonen kompastuu ja toinen saa hänet kiinni. Jahdannut isonen koskettaa takaa-ajettua ja hihkaisee hippa! Takaa-ajettu alkaa nyt ottamaan kiinni äskeistä jahtaajaa. Jahtaajan kädessä oleva esine on vaihtuu joka kerralla.

ISOISÄN VALKOINEN NENÄLIINA

Kaksi henkilöä seikkailevat eri teatterityyleillä etsien isän valkoista nenäliinaa. Tyylien välissä esittäjät voivat poistua näyttämön sivuille, ei kuitenkaan liian kauas. Joku kertoo aina mikä tyyli seuraavaksi nähdään.

Teatterityylit:

Teatteri 2000, eli lastenteatteri:

(leikitään pikkuautoilla)

-Ooksää nähny isän räkästä rättiä?

-Hyi yäk, en oo nähny isän räkästä rättiä.

Svenska teatern, eli ruåtsalainen teatteri:

-Har du ser min pappas vita nåsduken?

-Nej, ja har inte ser din pappas vita nåsduken.

KOM-teatteri, eli kommunistinen teatteri:

(Toveri toistetaan aina toisen jälkeen)

-Toveri, oletko nähnyt toveri, isä aurinkoisen verenpunaista nenäliinaa toveri?

- Toveri, en ole nähnyt toveri isä aurinkoisen verenpunaista nenäliinaa, toveri.

Realismiteatteri:

-Minä, (kysyjän kokonimi) kysyn sinulta (vastaajan kokonimi) tänään (päivä, kuukausi ja tarkka kellonaika), oletko nähnyt isän valkoista nenäliinaa?

- Minä (vastaajan kokonimi) kerron sinulle (kysyjän kokonimi) tänään (päivä, kuukausi ja takka kellonaika), että en ole nähnyt isän valkoista nenäliinaa.

Ooppera/baletti:

(laulaen & tanssien)

-Oletko nähnyt isän valkoista nenäliinaa?

- En ole nähnyt isän valkoista nenäliinaa.

Viimeisenä Salaisen Palvelun teatteri:

(toisella henkilöllä sanomalehti, jonka sisällä nenäliina) Henkilöt liikkuvat "salaisesti" ympäri huonetta ja tarkkailevat ympäristöä ja varovat katsekontaktia toisiinsa. Lopulta selät vastakkain toinen antaa "huomaamattomasti" lehden toiselle ja poistuu. Toinen avaa lehden ja näyttää nenäliinaa.

KUIVIKSET

PIKAKUIVIKSET

Pikakuivikset ovat sketsejä, joissa jokin kuvainnollinen asia esitetään mahdollisimman konkreettisesti. Osa kuiviksista kannattaa esittää niin, että kerrotaan etukäteen, mitä on luvassa – esim. illan vetonaula. Toiset toimivat paremmin, kun selitys tulee jälkikäteen: ”Miksi sinä purit minua? Tämä on pururata!”

Vetonaula (Vedetään naulaa narussa)

Läpihuutojuttu (Huudetaan putken läpi)

Repäisevin juttu (Revitään esim. sanomalehteä)

Esitetään osia kirjasta (Esitetään konkreettisesti osia kirjasta yleisölle)

Luetaan osia kirjasta (Esittäjä lukee hiljaa itsekseen)

Esitellään leirin johto (Sähköjohto)

Tunnelman kohotus (Paperissa lukee tunnelma. Sitä kohotetaan.)

Harjannostajaiset (Nostetaan harjaa.)

Piirtoheitin (Esittäjä piirtää paperille ja heittää sen ilmaan.)

Kaatopaikka (Esittäjä kävelee, kun toinen tulee ja tönäisee hänet nurin)

Pururata (Kävelijän kimppuun syöksyy tyyppi, joka puree.)

Huutokauppa (Henkilö menee kauppaan ja alkaa huutamaan)

Pilvenpiirtäjä (Esitellään ihminen joka piirtää pilviä)

Kävelykengät (Esittäjä kävelee kiireisesti. Toinen kysyy: ”Miksi et juokse?” Kävelijä vastaa: ”Nämä ovat kävelykengät.”)

Visainen pähkinä (Pähkinä)

Makea juttu (Esittäjä syö lavalla sokeria)

Palomies (Esittäjä raapii lavalla tulitikkuja.)

Seurakuntanuori (Esittäjä seuraa toista melkein nenä kiinni niskassa)

Silmälasit (Juomalasit silmillä)

Hongankolistaja (Esittäjä hakkaa mäntyä kepillä)

Öljysheikki (Esittäjä sheikkaa ruokaöljypullojen kanssa)

Takaraivo (Esittäjä raivoaa toisen henkilön takana)

TIESI LIIKAA

Kolme cowboya ratsastaa uljaasti halki paahtavan preerian. Reunimmainen kysyy keskimmäiseltä, paljonko on 2 + 2. Keskimäinen vastaa pitkän harkinnan jälkeen, että 5. Kysyjä vetää salaman nopeasti pistoolinsa esiin ja ampuu vastaajan kuoliaaksi. Ratsastus jatkuu. Kolmas cowboy kysyy vakavana: ”Miksi ammuit hänet”. Ampuja vastaa: ”Hän tiesi liikaa.”

HEVON KUOLEMA

Mummeli lähtee matkoille ja sitoo hevosensa puuhun siksi aikaa. Muutaman viikon kuluttua mummeli tulee takaisin ja löytää hevosensa kuolleena. Aikansa päiviteltyään mummo tuo hevoselleen leipää. Kun hevonen ei syö, mummo tuumii: ”No ei se ainakaan nälkään kuollut.”

TUHANNESTI TERVEISIÄ

Kaksi henkilöä nukkuu. Toinen herättää toisen ja sanoo, että Pekka lähetti terveisiä. Tämän toistuttua n. 3-6 kertaa herätetty hermostuu ja tiuskaisee tietävänsä sen jo. Toinen vastaa, että Pekka lähettikin tuhannesti terveisiä.

PORKKANAT KORVISSA

Puiston penkillä istuu mies. Hänen viereensä tulee tyyppi, jolla on porkkanat korvissa. Mies kysyy: ”Anteeksi, mutta miksi sinulla on porkkanat korvissa?” Ei vastausta. Mies esittää saman kysymyksen useita kertoja, muttei saa vastausta. Lopulta porkkanakorvainen kaveri sanoo: ”Anteeksi, mutta minä en oikein kuule, kun minulla on porkkanat korvissa.” Korvissa voi olla myös esim. tussit, lakupiiput, banaanit, korvatulpat. Lisäksi hänellä voi olla nakit silmillä tai huono kuulo.

LIIAN PIENI KAUPUNKI

Kaksi hirvittävän lihavaa ja isoa cowboya ahtautuu saluunan ovista sisään toisiaan tönien ja puhisten vaivalloisesti. Aikansa törmäiltyään toinen vaikertaa: ”Tämä kaupunki on liian pieni meille molemmille.”

SATTUHAN SITÄ

Henkilö makaa selällään maassa ja voihtii. Paikalle saapuu kaksi ohikulkijaa. He ihmettelevät maassa makaavaa.

Kulkija1: Koskeekohan siihen?

Kulkija2: No eihän sitä kukaan koske.

Kulkija1: Ei kun mä tarkoitin sitä, että sattuuiko sitä.

Kulkija2: Sattuuhan sitä.

Kulkija1: Autettaisiinko sitä?

Kulkija2: No autetaan.

Ohikulkijat laskeutuvat makaamaan voihtijan viereen ja alkavat myös voihtia.

MUSTIKANLASKENTA

Äiti tulee kotiin ja huomaa kauhukseen, että hänen 6-vuotias poikansa on keittiön pöydällä ja tiputtelee pakastemustikoita pöydälle.

Äiti: No voi hyvä tavaton Erkki, mitä sinä oikein teet!

Erkki: Lasken mustikoita.

Äiti: Minkä takia, eihän siinä ole mitään järkeä?

Erkki: Mutta kun äiti on kirjoittanut purkin kanteen 2011 mustikkaa.

ONKIJÄ

Mies istuu laiturilla onkimassa ja hokee: ”21...21...21...” Ohikulkija tulee kysymään, tuleeko kalaa ja hämmästelee, että joko on 21 kalaa tullut. Onkija tönäisee kyselijän järveen ja jatkaa: ”22...22...22...”

NALLEPUUROA

Kiireinen aamu kotona; Isä yrittää saada lapsilleen aamupalaa aikaiseksi. Lapset ovat vaativia ja pyytävät koko ajan eri asioita, sotkevat tietysti ja kinastelevat. Lopulta isältä menee hermot ja isä kysyy lapsiltaan itkunsekaisesti: ”Mitä te minulta vielä vaaditte?” Johon lapset: ”Nallepuuroa.” Isä poistuu hetkeksi ja saapuu paikalle kattilan kanssa, jossa on lasten pehmonallet ja kaikki ovat tyytyväisiä.

LÄÄKÄRILAUKKU

Perheen lapsella on kovia tuskia ja niinpä vanhemmat ovat hälyttäneet lääkärin paikalle. Lääkäri saapuu hyvin suuren lääkärilaukun ja hoitajan kanssa. Potilas, lääkäri ja hoitaja menevät verhon taakse, josta alkaa kuulua kovaa pauketta. Lääkäri pyytää 1) sakset, 2) kirveen, 3) lekan, 4) sahan... lopulta lääkäri lähtee pois manailen: ”Voihan @#!x tuota laukkaa, kun sitä ei saa millään auki.”

POSTIVAUNUT

Roisto makaa maassa polvillaan, korva maata vasten. Toinen roisto tulee paikalle.

Roisto2: Mitä varten sinä siinä olet?

Roisto1: Hiljaa, minä kuuntelen!

Roisto2: No mitä kuuluu?

Roisto1: Kaukana, noin mailin päässä, on postivaunut. Kaksi miestä ja yksi tummaverinen nainen... Paljon rahaa, ehkä 5000 dollaria... Muutamia salaisia asiapapereita...

Roisto2: Mistä sinä tuon kaiken tiedät?

Roisto1: No, kun ne vaunut ajoivat juuri äsken mun yli...

LUSIKKA

Äiti yrittää saada pientä lasta syömään puurolautasellista, mutta lapsi ei suostu. Äiti houkuttelee ja uhkailee lasta jälkiruuan menettämällä yms. Kunnes viimein kysyy: ”Miksi et syö puuroasi?” Lapsi vastaa: ”No kun mulla ei oo lusikkaa.”

SUURI PÄÄLLIKÖ

Poppamies istuu nuotion äärellä ja lukee loitsuja. Paikalle juoksee intiaani hätäntyneenä.

Intiaani: Suuri päällikkö, ei pierua.

Poppamies: Vai ei pierua. Tässä on sellaista lääkettä, jonka pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani lähtee juoksemaan kohti leiriä. Jonkin ajan kuluttua intiaani juoksee takaisin poppamiehen luokse.

Intiaani: Suuri päällikkö, ei pierua!

Poppamies: No tämän lääkkeen pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani lähtee taas juosten leiriin. Hetken kuluttua hän palaa taas takaisin.

Intiaani: Suuri päällikkö, ei pierua.

Poppamies: No johan on kumma. No, tämä lääke on kyllä niin vahvaa, että tämän pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani juoksee taas leiriin. Hetken kuluttua kuuluu suuri pamaus, intiaani palaa naama mustana ja hoiperrellen poppamiehen luo.

Intiaani: Suuri pieru, ei päällikköä.

VALAANPELÄTIN

Tyyppi vetää perässään sekalaista roinaa. Juontaja ihmettelee näkyä.

Juontaja: Mitä ihmettä sä vedät perässä?

Tyyppi: Tää on valaanpelätin.

Juontaja: Ei täällä oo valaita.

Tyyppi: Siinä näet! Se toimii!

TULLISSA

Vakava tullimies kuulustelee matkustajaa.

Tullimies: Tupakkaa? Alkoholia? Huumeita?

Matkustaja: Ei, mutta kuppi kahvia kiitos.

JOKO NYT?

Lattialla makaa joukko ihmisiä rivissä toisella kyljellään. (Tai istuvat tuolilla jalat samoin päin ristissä). Rivin päässä oleva lähettää eteenpäin kysymyksen: ”Joko nyt?” Toisessa päässä oleva vastaa viestin saatuaan: ”Ei vielä”. Tämä toistuu muutaman kerran ja viimeisellä kerralla ensimmäinen vastaa: ”No nyt”. Kaikki kääntävät kylkeä (tai vaihtavat jalkaa) yhtä aikaa.

PINGVIINI ELÄINTARHAAN

Juoppo tulee poliisin luo mukanaan pingviini.

Juoppo: Mitä mää tälle teen?

Poliisi: Vie se eläintarhaan.

Hetken päästä poliisi näkee Juopon uudelleen ja pingviini kipittää edelleen Juopon mukana.

Poliisi: Etkö vienytkään sitä eläintarhaan?

Juoppo: Vein, vein, mutta nyt me ollaan menossa elokuviin.

HIMULIT

Kaksi hullua keskustelee.

Hullu1: Kuule mua on viime aikoina alkanu pelottaa kauheesti.

Hullu2: Mikä?

Hullu1: Mää oon alkanu näkeen viime aikoina himuleita.

Hullu2: Mitäs ne on?

Hullu1: No sehän siinä just pelottaakin, kun en mää itekään tiedä.

OMENAT

Tapahtuu mielisairaalassa. Hoitaja tulee paikalle ja käskee potilaat nukkumaan. Potilaat menevät sivummalle ja hoitaja jää paikalle puhumaan itsekseen. ”Potilaat on joka aamu mustelmilla. Nyt mää jään vahtimaan, mitä ne tekee öisin.” Hoitaja jää paikalle kytikseen. Hullut hiipivät ulos ja kiipeävät puuhun. Hoitaja seuraa hullujen perässä.

Hoitaja: Mitä ne tuolla puussa tekee? Ne on ollu siellä jo neljä tuntia.

Hullu1: Ookko sää jo kypsä?

Hullu2: Joo.

Hullu1: No pudotaan sitten. (Hullut tippuvat puusta alas.)

Hoitaja: Jaaha, omenoita täällä vaan leikitään. Nyt nukkumaan siitä!!!

HULLUT LÄÄKÄRINTARKASTUKSESSA

Kaksi hullua anoo lomaa hullujenhuoneelta. Lääkäri kutsuu toisen sisään.

Lääkäri: Sinun on vastattava kahteen kysymykseen oikein, niin saat lomaa. Mitä sinulle tapahtuu, jos puhkaisen toisen silmäsi?

Hullu1: Musta tulee puolisokee.

Lääkäri: Hyvä. Entäpä jos puhkaisen toisenkin silmäsi?

Hullu1: Musta tulee kokosokee.

Lääkäri: Hyvä. Lomaa tuli.

Hullu lähtee pois ja neuvoa toista hullua vastaamaan ensin "puolisokee" ja sitten "kokosokee". Toinen hullu menee lääkärin luo.

Lääkäri: Jaahas, vastaanahan mitä tapahtuu, jos leikkaan irti toisen korvasi?

Hullu2: Musta tulee puolisokee.

Lääkäri: Jaahas, vai niin... No entä jos leikkaan irti molemmat korvasi?

Hullu2: Musta tulee kokosokee.

Lääkäri: Miten niin?

Hullu2: Kun hattu tippuu silmille.

MUSTI

Sketsissä käytetään näyttelijöiden oikeita nimiä. Esim. Pekka, Anu ja Lauri. Pekka taluttaa Anua talutushihnassa. Anu kulkee kontaten kuin koira. Lauri on lenkillä ja juoksee vastaan. Hän ihmettelee: "Hei, Pekka! Miksi Anu on talutushihnassa?" Pekka vastaa: "Höh, ei tämä ole Anu, tämä

on Musti." Lauri ihmettelee ja poistuu paikalta. Pekka jää silittämään Anua ja tuumii: "Hyvä Anu, me huijattiin sitä!" Vähän ajan päästä Lauri juoksee taas kohti ja pysähtyy. Tällä kertaa hän silittää Anua ja sanoo: "Mitäs Musti". Pekka närkästyttää ja tokaisee: "Höh! Ei se ole Musti. Näethän sinä hyvä mies, että Anuhan se siinä!" Lauri on todella ihmeissään ja jatkaa juoksemista. Pekka toteaa: "Hyvä Musti! Me huijattiin sitä jo toisen kerran!"

ALA LAPUTTAA

Mies istuu kaikessa rauhassa lehteä lukien. Toinen kaveri saapuu paikalle ja alkaa tökkiä lehteä. Häiriöstä hermostunut mies koettaa hätistää rauhanhäiritsijää pois esimerkiksi seuraavin repliikein (ja häiritsijä myös toimii aina repliikin mukaisesti

"Hei, sä alat nyppimään!" Häiritsijä alkaa nyppiä lehdenlukijan paitaa.

"Ala vetää siitä!" Häiritsijä alkaa kiskoa penkkiä.

"Ala laputtaa!" Häiritsijä alkaa liimailla Post it -lappuja ympäriinsä.

"Antaa heittää siitä!" Häiritsijä alkaa heittelemään sekalaista kamaa.

"Suksi kuuseen!" Häiritsijä alkaa hiihdellä penkin ympäri.

"Ala painua siitä!" Häiritsijä painautuu ensin kyykkyyntä ja sitten maahan makaamaan.

"Ala nosteleen siitä!" Häiritsijä alkaa nostella penkkiä.

"Ala sutia siitä!" Häiritsijä alkaa suditella sukkasillaan ympäri miehen penkkiä.

"Lähes nyt liiteleen siitä!" Häiritsijä alkaa liihotella miehen penkin ympäri.

"Revi pääs!" Häiritsijä alkaa kiskoa käsillään suutaan auki.

"Revi paitas!" Häiritsijä repii päällään olevan paidan päältänsä, tai kokonaan rikki.

HENGELLISET NÄYTELMÄT

ENTÄS SITTEN?

Henkilöt: Kaksi vanhaa koulukaverusta

Kaverukset tapaavat pitkästä aikaa kadulla ja vaihtavat tervehdykset ja toivotukset. Toinen alkaa sitten kysellä kuulumisia ja tulevaisuuden suunnitelmia. Toinen alkaa kertoa kunnianhimoisista tavoitteistaan ja kyselijä aina kysyy välillä: "Entäs sitten?". Keskustelussa käydään läpi opiskelut, perheen perustamiset, hankinnat (auto, talo vene yms.), työpaikka, yleneminen, matkustelu ja lopulta eläkkeelle siirtyminen suunnitelmineen. Lopuksi vastaaja kertoo kaiken tämän jälkeen varmaan sitten kuolevansa, johon toinen toteaa aprikoiden: "Entäs sitten?"

MINÄ, MINÄ, MINÄ – SINÄ

Lavalle astelee vuorotellen ihmisiä, jotka hokevat "Minä, minä, minä, minä....". Joku rakastaa ulkonäköönsä, bisnesmies on vallanhuipulla, lääkäri on elämän ja kuoleman herra. Kun hokijoita on paljon alkavat he tönä toisiaan ja yrittävät saada äänensä kuulumaan muiden joukosta. Lopulta lavalla saapuu Jeesus (poika albassa ristiä kantaen). Kaikki hiljentyvät kun Jeesus astelee lavan eteen ja sanoo "Sinä".

JENGI

Henkilöt: Pomo, riparille lähtijä, jengiläisiä

Jengi tulee paikalle pomonsa johtamana, jengi räkiä ja yrittää näyttää kovalta. Aletaan suunnittelemaan bileitä ja muut jengiläiset toistavat kaiken pomon perässä. Yksi jengiläisistä kuitenkin ilmoittaa, ettei pääse bileisiin, koska on lähdössä riparille. Muut antavat tälle neuvoja miten käyttäytyä leirillä eli ottaa tupakkaa ja viinaa mukaan ja valvoa kaikki yöt jne. Jengi lähtee pois paikalta.

Jengi tulee paikalle epäonnistuneiden bileiden jälkeen. Kaikilla särkee päätä ja muutenkin on huono fiilis. Kun riparilla ollut jengiläinen tulee takaisin koko jengi esittä, että bileet ovat menneet todella hyvin. Riparilainen kertoo, että hänelläkin oli ihan hauskaa. Jengin pomo tahtoo jutella riparilaisen kanssa ja kääntää muun jengin poistumaan paikalta. Poistuessaan muut jengiläiset arvelevat pomon antavan riparilaiselle turpaan. Kun muu jengi on mennyt tunnustaa pomo, että häntäkin alkoi riparilla kiinnostamaan uskonasiat. Riparilainen on menossa nuorteniltaan ja pyytää pomoa mukaan. Pomo epäröi, mutta suostuu ja he lähtevät pois.

KYLÄN RIKKAIN MIES

Henkilöt: Suuren tilan isäntä, palvelija, naapuri, ääni

Isäntä ja naapuri vertailevat omaisuuksiaan ja kilpailevat siitä kumpi on rikkaampi. Läpi käydään kummankin tilukset, rakennukset, autot, veneet yms. Kaikesta käy selvästi ilmi, että isäntä on naapuriaan rikkaampi. Kun asiasta on päästy yhteisymmärrykseen lähtevät miehet tahoilleen.

Kun isäntä pääsee kotiin on palvelija siellä siivoamassa. Isäntä kertoo palvelijalle pitkän listan tehtäviä huomiselle ja painottaa, että kahvin tulee olla valmiina isännän herätessä aamulla. Sitten isäntä käy nukkumaan. Palvelija ottaa esiin Raamatun ja lukee sitä hieman ennen kuin menee nukkumaan.

Hetken kuluttua kuuluu ääni: "Tänä yönä kuolee kylän rikkain mies". Isäntä havahtuu ääneen, mutta luulee nähneensä unta ja jatkaa uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu uudestaan ja isäntä nousee sänkyynsä istumaan ja tutkimaan onko elossa. Pian isäntä rauhoittuu ja jatkaa taas uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu kolmannen kerran ja isäntä säpsähtää hereille. Hän alkaa miettiä onko naapuri kuitenkin häntä rikkaampi ja päättää soittaa tälle. Naapuri vastaa unisena puhelimeen ja vastaa ärtyneenä isännän uteluihin, että isäntä on selkeästi häntä rikkaampi ja koko kylän rikkain mies. Isäntä ihmettelee tapahtumia, mutta päättää sitten käydä nukkumaan.

Aamulla isäntä herää ja alkaa ihmettelemään miksi kahvi ei ole valmiina. Hän lompsii palvelijan luo ja yrittää herättää hänet, mutta palvelija ei herää millään ilveellä. Isäntä toteaa hämmästyksensä, että palvelija on kuollut. Palvelijan vieressä on avoin Raamattu, jonka isäntä ottaa käteensä ja lukee sieltä Matt. 6:19-21.

JOH. 3:16

Henkilöt: Pomo, nörtti, pari gangsteria ja uskovainen

Tarvikkeet: korttipakka seteleitä, Raamattu

Pomo ja nörtti pelaavat korttia gangstereiden vahtiessa pomon selän takana. Pelin panokseksi sovitaan 500 €. Nörtti häviää pelin ja saa vuorokauden aikaa hommata rahat. Pomo ja gangsterit poistuvat paikalta. Nörtti alkaa panikoida, koska ei keksi mistä saisi nopeasti rahaa. Sitten nörtti muistaa uskisystävänsä ja soittaa tälle. Puhelimessa nörtti pyytää rahaa ja uskis lupaa auttaa (ei sano suoraan antavansa rahaa). Uskis lupaa tulla tapaamaan nörttiä.

Uskis tulee pian paikalle laulellen ja antaa nörtille Raamatun, sekä kehottaa tätä lukemaan Joh. 3:16. Sitten uskis lähtee pois ja nörtti jää tuskailemaan Raamattu kourassaan.

Pomo ja gangsterit saapuvat pian paikalle ja alkavat kovistella nörttiä, jolla ei ole rahaa. Lopulta pomo antaa nörtille kaksitoista tuntia lisäaikaa hommata rahat Pomo ja gangsterit poistuvat.

Uskis tulee uudelleen paikalle ja onko nörtti lukenut jo Joh.3:16. Nörtti ei ole lukenut kohtaa ja pyytää edelleen uskikselta rahaa. Uskis kääntää nörttiä lukemaan Raamatusta kohdan, jota suositteli.

Pomo ja gangsterit tulevat jälleen paikalle ja koska nörtillä ei vielä ole rahaa, antaa pomo gangstereille käskyn tappaa nörtti. Gangsterit tarttuvat nörttiin, mutta nörtti pyytää vielä viimeistä toivomusta. Pomo myöntyy pyyntöön ja nörtti

pyytää saada lukea Raamattua. Pomo nauraa pyynnölle, mutta antaa luvan. Nörtti etsii kohdan Joh. 3:16 ja yllätyksekseen löytää sieltä 500 €:n setelin. Näin pomo saa rahansa ja lähtee gangstereiden kanssa pois. Nörtti lukee ääneen Joh. 3:16.

SYDÄN (PANTOMIIMI)

Henkilöt: Päähenkilö, kiusaajia (esim. jalkapalloilija, onkija, alkoholisti, nörtti, ihana tyttö/poika + uusi heila), uskisyistävä

Tarvikkeet: taustamusiikkia, punainen ja valkoinen paperisydän, Raamattu

Taustamusiikki alkaa soimaan ja päähenkilö tulee lavalle ihastellen punaista sydäntään. Kohta paikalle saapuu jalkapalloilija palloaan potkien. Päähenkilö ihastelee hetken aikaa jalkapalloilijaa ja tämän temppeja pallon kanssa. Sitten hän tarjoaa jalkapalloilijalle sydäntään, että tämä opettaisi temppeja hänellekin. Päähenkilö yrittää opetella pallonkäsittelyä huonolla menestyksellä. Palloilija jaksaa opastaa muutaman kerran, mutta lopulta kyllästyy kun opit eivät mene perille. Hän ryppää saamansa sydämen, heittää sen maahan, ottaa pallonsa ja lähtee pois.

Päähenkilö on tolaltaan. Hän katsoo rypistynyttä sydäntään, ottaa sen käsiinsä, suoristaa sen ja pitää sitä hyvänä ja on taas hyvällä mielellä.

Tämä kuvio toistuu eri kiusaajien kanssa siihen saakka kunnes vuoroon tulee ihana tyttö/poika. Päähenkilö tarjoaa jälleen sydämensä ja saa vastalahjaksi mitä tahansa ihanalta tytöltä/pojalta sattuu taskusta löytymään. Päähenkilö ja ihana tyttö/poika ihastuvat toisiinsa, seisovat lähekkäin ja pitävät toisiaan kädestä kiinni katsellen toisiaan. Mutta yhtäkkiä ohi kulkee uusi heila, johon ihana tyttö/poika kiinnittää huomionsa. Hetken kuluttua ihana tyttö/poika repii sydämen, heittää sen maahan, ottaa oman tavaransa ja antaa sen uudelle heilalle ja poistuu tämän kanssa.

Päähenkilö vaipuu maahan surun valtaamana sydämen palasien eteen, jaksamatta kerätä niitä enää talteen.

Paikalle saapuu uskisyistävä Ramattu kädessään. Hän tulee päähenkilön viereen, pysähtyy ja koputtaa tätä olalle. Päähenkilö kuitenkin huitoo ja viittoon tulijaa menemään pois. Hän ei enää halua tulla satutetuksi. Tulija ei kuitenkaan luovuta. Hän kerää sydämen palaset, jonka jälkeen varovasti auttaa päähenkilön pystyyn. Uskisyistävä ojentaa päähenkilölle Raamatun, jonka välistä päähenkilö löytää uuden valkoisen sydämen. Musiikki hiljenee ja päähenkilö lukee Raamatusta Hes. 36:26. Sydän kannattaa olla Raamatussa luettavan jakeen kohdalla, jotta jae on helpompi löytää.

PATSAS (PANTOMIIMI)

Henkilöt: Patsas ja uskis

Tarvikkeet: Raamattu, taustamusiikkia

Patsas seisoo näyttämöllä. Vähän ajan päästä paikalle saapuu uskis. Hän huomaa patsaan ja alkaa tarkastella sitä.

Hetken päästä uskis keksii ottaa juoksukilpailun patsaan kanssa. Uskis asettuu patsaan viereen ja on laskevinaan

kolmeen, jolloin uskis ottaa muutaman juoksuaskeleen. Koska patsas ei liiku, uskis pysähtyy ihmettelemään ja on patsaalle hieman suutuksissaan. Hän laittaa patsaan juoksuasentoon ja kokeilee uudestaan. Sama toistuu ja nyt uskis on kunnolla vihoissaan.

Uskis tulee takaisin patsaan luo ja laittaa sen normaaliin asentoon. Seuraavaksi vuorossa on balettianssi. Toteutetaan samoin kuin juoksu. Ja taas patsas laitetaan normaaliasentoon. Uskis miettii jatkoa ja nojaa patsaaseen, jolloin patsas lähtee kaatumaan. Uskis saa pidettyä patsaan kuitenkin pystyssä.

Hetken päästä uskis keksii lukea Raamattua. Hän pistää patsaan kädet niin, että voi laittaa siihen Raamatun. Uskis avaa Raamatun ja laittaa sen patsaan käsiin. Tämäkään ei tehoa, jolloin uskis ajattelee, että rukoillaan vielä lisäksi. Niinpä hän käy patsaan eteen polvilleen. Patsas on tällä aikaa lukenut Raamattua ja hetken päästä innostuu siitä. Patsas koputtaa uskista olkapäälle, jolloin rukoilija avaa silmänsä, nousee pystyyn ja halua patsasta.

Hyviä Raamatunkohtia liitettäväksi tähän hengelliseen näytelmään on esim. Joh. 6:33, Joh. 6:35 tai Gal. 2:20.

HELMI

Henkilöt: Helmen ostaja, Helmen myyjä

Ostaja on saanut vihiä ainutlaatuisesta helmestä, ja on erittäin kiinnostunut ostamaan sen hinnalla millä hyvänsä. On sovittu liiketapaaminen.

Ostaja ja myyjä kättelevät ja istuvat pöydän ääreen. He menevät suoraan asiaan, myyjä esittelee kauneimman helmen, mitä maailmasta löytyy ja ostaja on valmis maksamaan mitä tahansa. Myyjä alkaa kysellä käteisvaroja, pankkitalletuksia, kiinteistöjä, osakkeita, yms. omaisuutta. Aina yhden asian kysytyään myyjä kirjoittaa sen ylös kauppakirjaan. Ostaja myöntyy hieman epäilevästi hinnan kasvaessa, mutta vakuuttaa haluavansa ostaa helmen. Lopuksi kaikki ostajan omaisuus on kartoitettu ja kirjattu listaan, myyjä kertoo kaiken kuuluvan kauppahintaan ja lisää lopuksi listaan vielä ostajan perheineen. Ostajan ihmetellessä hinnan suuruutta, myyjä kertoo kaiken omaisuuden nyt kuuluvan hänelle, mutta ostaja saa siihen käyttöoikeuden. Ostaja ja myyjä kättelevät ja poistuvat paikalta.

Matt. 13:45-46

LAVEA JA KAITA TIE

Henkilöt: Lavean tien ”edustaja” (suulas ja innokas), kaidan tien ”edustaja” (rauhallinen, vakuuttava, viisas), risteykseen tulijoita, esim. urheilija, uraputkessa temppeileva pappi, pultsari, nuorisojengi yms.

Tapahtumapaikkana on tienristeys, jossa on kaksi vaihtoehtoa, kaita tai lavea tie. Teiden edustajat yrittävät puhua tulijoita omalle tielle. Tiellä kulkijat saapuvat vapaassa järjestyksessä, kuitenkin niin että kaikkiin kohtaamisiin jää aikaa. Lavean tien edustaja houkuttelee kulkijoita omalle tielle helpolla elämällä, rahalla, surujen hukuttamisella, itsekeskeisyydellä ja muilla lyhytaikaisilla

ratkaisuilla. Kaidan tien edustaja kertoo kulkijoille armosta, rakkaudesta, pelastuksesta ja ratkaisuista, jotka kantavat hedelmää vielä tuonpuoleisessakin.

Ehdotuksia teiden valinnasta:

- pappi haluaa edetä; lavea tie
- jengistä yksi kiinnostuu, lähtee kaidalle tielle, muut massana lavealle tielle tai yksi voi puhua muut mukaansa
- Urheilijalla on kiire ja menestymisen pakko ; lavea tie
- pultsari on pettynyt elämäänsä ja haluaa muutosta; kaita tie (jättää esim. kaljakassinsa risteykseen, jos alkaa katua päätöstään)

Lopuksi kaidan tien edustaja on saanut tielleen monia ja perustellut valintoja niin viisaasti, että lavean tienkin edustaja päättää lähteä kaidalle tielle

UNELMAT (PANTOMIIMI)

Henkilöt: Tyttö, Jeesus, Paholainen

Tarvikkeet: Lasipurkki ja esim. kukkia, seteleitä, peili, omena
Tytöllä on lasipurkissa unelmia (kukkia), joita hän hoitaa ja varjelee, katselee ja ihailee ja haaveilee niistä. Ensin tyttö on Jeesuksen vierellä ja hymyilee onnellisesti, mutta sitten paholainen alkaa houkutellessa tyttöä kauniilla punaisella omenalla. Tyttö kiinnostuu omenasta ja varovaisesti puraisee sitä, mutta säikähtää ja siirtyy kauemmas paholaisesta. Seuraavaksi paholainen houkuttaa tyttöä kauneudella, eli näyttämällä tytölle tämän omaa peilikuvaa. Tyttö lähestyy peiliä lumoutuneena, mutta muistaa sitten Jeesuksen ja astuu muutaman askeleen takaisin. Viimeiseksi Paholainen houkuttelee tyttöä rahalla ja onnistuu suostuttelemaan tytön vaihtamaan lasipurkissa olevat unelmansa rahaan. Tyttö antaa unelmansa paholaiselle ja jää odottamaan rahaa, mutta paholainen ei annakaan sitä tytölle, vaan tönäisee tämän kumoon ja rahat ympäriinsä, ja sen jälkeen tyhjentää tytön unelmat lattialle, johon jättää myös lasipurkin ja lähtee matkoihinsa.

Tyttö yrittää kerätä rahaa ja unelmiaan, mutta ei onnistu ja jää murtuneena lattialle itkemään. Jeesus tulee tytön luo, lohduttaa tätä ja täyttää lasipurkin uusilla unelmillä. Tyttö on taas onnellinen ja lähtee seuraamaan Jeesusta.

Joh. 14:27

JEESUS KYLÄSSÄ

Näytelmä on yhden hengen monologi. Jeesus tulee paikalle näkymättömänä ja kuulumattomana.

Päähenkilö on kotona ja puuhailee omiaan. Ovikello soi ja ovella seisoo Jeesus, joka haluaa tulla kylään. Päähenkilö pyytää Jeesuksen sisään vähän varautuneesti, mutta pyytää Jeesusta kuitenkin olemaan kuin kotonaan.

Keskustelu on vähän vaivaantunutta ja päähenkilö ehdottaa Jeesukselle esimerkiksi tv: katselua, lehtien lukemista, Raamatun lukemista, tai syömistä. Päähenkilö kuitenkin tajuaa, ettei Jeesus ole kiinnostunut niistä vaan haluaa viettää aikaa hänen kanssaan.

Puhelin soi ja päähenkilöä pyydetään kaupungille elokuviin. Hän päättää lähteä vaikka tietää, että Jeesus joutuu jäämään yksin. Päähenkilö valmistautuu lähtemään ulos. Jeesus

haluaisi lähteä mukaan, mutta päähenkilö keksii tekosyitä miksi Jeesus ei voi tulla (ei tunne ketään, meno voi olla rankkaa yms.).

Päähenkilö ehdottaa, että Jeesus voisi hengaila hänen kotonaan ja odotella siellä. Hän lähtee ovelle, mutta Jeesus seuraa mukana ja päähenkilö toistaa Jeesukselle, miksei tämä voi tulla mukaan. Mutta Jeesus yrittää silti tulla mukaan. Lopulta päähenkilö hermostuu, nautitsee Jeesuksen seinälle ja poistuu

NIPUTETTU

Näyttämölle saapuu vuorotellen ihmisiä, jotka esittelevät oman elämänsä tärkeintä asiaa esim. menestys, kauneus, raha, auto. Henkilöt jäävät odottamaan toisiaan. Henkilöiden jutut pyörivät vain itsensä ja tärkeimmän asian ympärillä.

Paikalle saapuu paholainen, joka alkaa kietoa köyttä ihmisrykelmän ympärille. Joku keskeyttää hänet ja kysyy paholaiselta tämän puuhailusta (Hei, mitä sä teet?). Paholainen mumisee vastaukseksi jotain epämääräistä, mutta pyytää ihmisiä jatkamaan rauhassa juttujaan ja niin jutut jatkuvat.

Köysi kiristyy koko ajan ja lopulta paholainen raahaa niputetut henkilöt pois lavalta toiseen huoneeseen heidän vastusteluistaan huolimatta. Toisesta huoneesta kuuluu lopuksi epätoivoinen parkaisu.

BANAANIKAUPPIAS

Henkilöt: Myyntitykki, joka edustaa banaaninomistajaa, kotirouva, laitapuolen kulkija, hippo / elämystenetsijä / extremehemmo, ihan tavallinen nuori

Ihmiset seisovat selkä yleisöön päin käännettynä. Myyntitykki aloittaa myymisen ja koputtaa ensimmäiselle olalle. Ihminen kääntyy ja myyntimies sanoo esittelevänsä uutta tuotetta, banaania. Ihminen ottaa sen käteensä ja haluaa tietää jotain sen ominaisuuksista tai käytöstä.

Ihmiset reagoivat itselleen tyypillisellä tavalla:

Kotirouva on liian kiireinen, lapset, kotityöt, kauppareissut odottavat (kääntyy pois).

Laitapuolen kulkija ihmettelee kotirauhan häiritsijää ja sanoo "Täältä on ennenkin kauppiaat ajettu pois..." (Myyjä on juuri sanomassa, että tuote on ilmainen.) Mutta asiakas kääntää hänelle selkensä..

Kolmas asiakas kokee tuotteen värin, muotoilun ja auran upeana elämyksenä. Kuultuaan banaanin olevan syötävää, hän maistaa sitä, mutta ei ota kuoria pois, inhoaa makua ja kääntyy pois (vaihdetaan banaani).

Neljäs ihminen kiinnostuu tuotteesta ja kuuntelee myyjän selostusta käytöstä, ilmaisuudesta ja lopulta haluaa maistaa sitä. Hän kuorii banaanin ja ihastuu sen makuun, jopa niin kovasti että haluaa maistattaa sitä yleisölläkin.

Kauppias toteaa lopuksi, että on erilaisia ihmisiä, jotka reagoivat asioihin eritavoin.

Luetaan Mark. 4:3-8 ja 14-20

ISÄ MEIDÄN

Henkilöt: Jumalan ääni (J), rukoilija (R)

R: Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Niin?

R: Älä keskeytä minua, minä rukoilen.

J: Mutta sinä puhuit minulle.

R: Puhuin sinulle? En minä puhunut sinulle, minä rukoilin Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Katso nyt, sinä teit sen taas.

R: Mitä minä tein?

J: Puhuit minulle. Sinä sanoit, ”Isä meidän, joka olet taivaissa”. Tässä minä olen. Mitä sinä haluat?

R: Mutta en minä tarkoittanut sillä mitään. Katsos, minä lausun vain päivän rukouksen. Minä lausun aina Isä meidän. Tuntuu niin ihanalta jälkeensä, niin kuin olisi täyttänyt velvollisuutensa.

J: Ymmärrän, jatka.

R: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

J: Pysähdy, mitä tarkoitat sillä

R: Millä?

J: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

R: Se tarkoittaa...tarkoittaa... hyvänen aika, en minä tiedä mitä se, kuinka sen voisi tietää, se on vain rukousta...mitä se muuten tarkoittaa?

J: Se tarkoittaa kunnioitettu, pyhä, ihmeellinen.

R: Vai niin, se kuulostaa hyvältä. En ole koskaan ajatellut, mitä pyhitetty oikeastaan tarkoittaa. No, tulkoon sinun valtakuntasi, tapahtukoon sinun tahtosi myös maan päällä niin kuin taivaassa.

J: Tarkoitatko sitä todella?

R: Luonnollisesti, miksi ei?

J: Mitä aiot tehdä sen suhteen?

R: Tehdä? En mitään luullakseni. Uskon vain, että olisi aika hyvä, jos sinulla olisi hallinta tällä alhaalla, niin kuin sinulla on siellä ylhäällä.

J: Saanko minä hallita sinun elämäsi?

R: Minähän käyn kirkossa.

J: En minä sitä kysynyt. Mitä sanot kateudestasi ja katkeruudestasi? Tiedät, että sinulla on ongelmia näissä asioissa. Ja kuinka sinä käytät rahaa – kaikki vain omaksi hyväksesi. Ja mitä voinkaan sanoa huonoista kirjoista, joita luet, ja muista vääristä tottumuksistasi.

R: Lakkaa arvostelemasta minua. Olen aivan yhtä hyvä kuin kuka tahansa ulkokullattu kirkossa.

J: Anteeksi, mutta luulin että rukoilit, että minun tahtoni toteutuisi. Jotta se tapahtuisi, täytyy sen alkaa niistä, jotka sitä pyytävät. Sinusta esimerkiksi.

R: Hyvä on, minä luovutan. Luullakseni olen vahvasti kiinni joissain tottumuksissani. Kun nyt otat asian esille, voin sanoa joitain asioita lisäksi.

J: Niin minäkin voin.

R: En ole ajatellut sitä kovin paljon ennen kuin nyt. Haluaisin todella panna ne asiat pois, tulla todella vapaaksi.

J: Hyvä, nyt pääsemme eteenpäin. Me teemme yhteistyötä, sinä ja minä. Voimme todella saavuttaa tuloksia, tiedän sen. Olen ylpeä sinusta!

R: Kuulehan nyt Herra, minun täytyy päästä loppuun Tämä vie paljon enemmän aikaa kuin tavallisesti. Anna meille tänä päivänä meidän jokapäiväinen leipämme.

J: Sinä voit jättää leivän pois, painat muutenkin liikaa.

R: Äh, lopeta, mistä on oikein kysymys – tässä minä istun suorittamassa uskonnollisia harjoituksiani ja äkkiä sinä tunkeudut luokseni ja muistutat minua ongelmistani.

J: Rukous on vaarallista. Se voi päättyä siihen, että sinä muutut. Sitä minä yritän saada sinut ymmärtämään. Sinä puhuit minulle, ja tässä minä olen. Nyt on liian myöhäistä lopettaa. Jatka rukoustasi, olen kiinnostunut seuraavasta osasta. (Hiljaisuus) Jatka.

R: En uskalla.

J: Mikset uskalla? Kokeile.

R: Anna meille meidän syntimme anteeksi, niin kuin mekin anteeksi annamme niille jotka ovat meitä vastaan rikkoneet.

J: Mitäs sanot Tuomosta?

R: Katso nyt, minä tiesin sen. Minä tiesin että ottaisit hänet esille. Tiedät, että hän puhui paha minusta ja petti minua raha-asioissa. Hän ei koskaan maksanut velkaansa takaisin – saan varmasti kostaa hänelle!

J: Mutta entä rukouksesi? Mitä sinä oikein rukoilit?

R: En tarkoittanut sitä.

J: Olet ainakin rehellinen. Mutta suoraan sanoen, ei ole hyvä kantaa tuota kaikkea katkeruutta ja vihaa sisällään, vai kuinka?

R: Ei, mutta tulen voimaan paremmin, kun olen costanut. Jospa tietäisit mitä olen suunnitellut hänen varalleen. Hän tulee katumaan sitä mitä on tehnyt minulle.

J: Et tule voimaan paremmin. Ajattele kuinka onneton olet jo nyt. Mutta minä voin muuttaa tämän kaiken.

R: Voitko, kuinka?

J: Anna Tuomolle anteeksi, niin silloin minä annan sinulle anteeksi. Silloin viha ja synty on Tuomon ongelma eikä sinun. Menetät ehkä rahaa, mutta saat rauhan sydämeesi.

R: Mutta Herra, minä en voi antaa Tuomolle anteeksi.

J: Sitten minäkään en voi antaa sinulle anteeksi.

R: Hyvä on, olet oikeassa. Mieluummin kuin costan Tuomolle, haluan että asiani sinun kanssasi ovat kunnossa. Minä annan hänelle anteeksi. Auta häntä löytämään sinut, Herra. Hänellä on varmasti vaikeaa, koska hän tekee tällaista. Auta häntä löytämään oikea tie.

J: Katso nyt, miltä tuntuu?

R: Hmm, ei ollenkaan huonolta. Tuntuu vapauttavalta. Tiedätkö, luulen että tänä iltana voin mennä rauhassa nukkumaan ilman jännittynyttä oloa, pitkästä aikaa.

J: Et ole lopettanut rukoustasi vielä, jatka.

R: Äläkä saata meitä kiusaukseen, vaan päästä meidät pahasta.

J: Hyvä on, lupaan tehdä sen. Kunhan et itse mene tilanteisiin, joissa joudut vaikeuksiin.

R: Mitä tarkoitat?

J: Ole oma itsesi. Tee sitä mikä sinusta tuntuu oikealta. Älä mene enää tilanteisiin, joissa joudut toimimaan vasten tahtoasi.

R: En ymmärrä.

J: Ymmärrät aivan hyvin. Olet tehnyt niin monta kertaa. Joudut vaikeaan tilanteeseen, teet jotain väärin ja tulet juosten luokseni sanoen: ”Herra, auta minut pois tästä tilanteesta niin lupaan etten enää koskaan tee niin.” Muistatko kerrat jolloin olet tehnyt niin?

R: Muistan, minua hävettää Herra.

J: Minkä kerran muistat?

R: Kun (esim. lunttasin kokeissa) ja lupasin, etten tee sitä toiste jos autat minua selviämään jäämättä kiinni.

J: Et pitänyt lupaustasi.

R: Olen pahoillani, luulin että riittää jos vain rukoilee. En odottanut, että vastaisit tällä tavoin. Olet näyttänyt minulle syntini. Anna ne anteeksi Herra, olen todella pahoillani. Tule elämään Herraksi ja Vapahtajaksi.

J: Minä kuolin sinun tähtesi ja kannoin kaikki syntisi, siksi saat uskoa ne anteeksi annetuksi. Jatka rukoustasi.

R: Sillä sinun on valtakunta, voima ja kunnia iankaikkisesti. Amen.

J: Tiedätkö, mikä todella antaa minulle kunnian ja tekee minut iloiseksi?

R: En, mutta haluaisin tietää. Nyt haluan elää sinun tahtosi mukaan, että voisit todella iloita minusta. Nyt ymmärrän mitä seuraamisesi todella merkitsee!

J: Niin, minulle antaa kunnian se, että sellaiset ihmiset kuin sinä, todella rakastavat ja kunnioittavat minua. Nyt kun syntisi ovat tulleet valoon ja saatu anteeksi, ei ole mitään mikä erottaisi meidät toisistamme. On kirjoitettu, ” joka syntinsä tunnustaa ja hylkää saa armon” ja ”kaikille niille, jotka ottavat minut vastaan omaksi vapahtajakseen, minä annan voiman tulla Jumalan lapsiksi, niille jotka uskovat minun nimeeni.”

R: Kiitos Jeesus.

NURJA LUOMISKERTOMUS

Hämärässä huoneessa pöydällä palaa seitsemän kynttilää ja yksi isonen lukee:

Alussa Jumala loi taivaan ja maan.

Mutta monien vuosimiljoonien kuluttua oli ihminen lopulta kyllin viisas. Ihminen sanoi: ”Kuka täällä tarvitsee Jumalaa? Minä otan tulevaisuuden omiin käsiini!”

Hän otti sen, ja siitä alkoi maailman seitsemän viimeistä päivää.

Ensimmäisenä päivänä ihminen päätti olla vapaa ja hyvä, pyrkiä kauneuteen ja onneen. Ei enää Jumalan kuvaa, vain ihminen. Ja koska hänen täytyi uskoa johonkin, hän uskoi vapautteen ja onneen, rahaan ja edistykseen, suunnitteluun ja omien kättensä töihin. Sillä turvallisuutensa takeeksi hän oli varustanut maan jalkojensa alla aseinein, ohjuksin ja ydinkärjin. (ensimmäinen kynttilä sammutetaan)

Toisena päivänä kuolivat kalat teollisuusvesistöissä, linnut hyönteisten tuhoksi tarkoitettuun kemialliseen valmisteeseen ja katujen mustiin lijyypilviin, metsien eläimet hukkuvat heleän punaiseen vereen, kalat meren öljyyn ja merenpohjan jätteisiin. (toinen kynttilä sammutetaan)

Kolmantena päivänä kuihtui ruoho maassa ja lehdet puissa, sammal katoilla ja kukat puutarhoissa. Sillä ihminen sääti sääit itse ja jakoi sateen niin kuin halusi. Tuli vain pieni virhe

mittariin, joka jakoi sateen. Kun ihmiset löysivät virheen, makasivat laivat kauniin Reinin kuivassa uomassa. (kolmas kynttilä sammutetaan)

Neljäntenä päivänä tuhoutui ihmisten enemmistö. Toiset tauteihin, joita ihminen oli viljellyt, sillä yksi oli unohtanut sulkea säiliöt, jotka olivat valmiina seuraavaa sotaa varten. Toisen kuolivat nälkään, koska jotkut olivat kätkeneet viljasäiliöiden avaimen. Ja nyt he kiroivat Jumalan, joka tuki oli heille onnen velkaa. Tuo rakas Jumala! (neljäs kynttilä sammutetaan)

Viidentenä päivänä painoivat eloonjääneet punaista nappia, sillä he tunsivat itsensä uhatuiksi. Tuli verhosi maapallon, vuoret paloivat, meret haihtuivat, ja betonirauniot seisovat kaupungissa mustina ja sauhusivat. Ja enkelit taivaassa katsoivat, kuinka sininen planeetta muuttui punaiseksi, sitten likaisen ruskeaksi ja lopulta tuhkanharmaaksi. Ja he keskeyttivät laulunsa hetkeksi. (viides kynttilä sammutetaan)

Kuudentena päivänä tuli pimeys. Pöly ja tuhka peittivät auringon, kuun ja tähdet. (kuudes kynttilä sammutetaan)

Seitsemäntenä päivänä oli rauha. Vihdoin Maa oli autio ja tyhjä, ja oli pimeää yläpuolella repeämien ja rotkojen, jotka olivat halkeilleet kuivaan maankuoreen. Ja ihmisen henki harhaili haamuna kaaoksen yllä. Mutta syvällä, alhaalla helvetissä, kerrottiin jännittävää tarinaa ihmisestä, joka otti tulevaisuuden omiin käsiinsä, ja nauru kajahti ylös enkelien kuoroihin. (seitsemäs kynttilä sammutetaan)

KUOLEMANTUOMIO

Henkilöt: Sisarukset, poliisi, todistaja, tuomari

Tarvikkeet: Raamattu, takki, veitsi, kirje

Tyttö istuu tuolilla lukien Raamatusta kohdan Joh. 15:12-13 ääneen. Kun hän on lukenut tekstin juoksee paikalle hänen veljensä, joka kertoo paniikissa joutuneensa tappeluun ja vahingossa tappaneensa jonkun puukolla. Sisko käskee veljen rauhoittua ja heittää puukko lattialle. Sisko ottaa veljen takin ja komentaa veljen toiseen huoneeseen. Pian koputtaa ovelle poliisi, jonka mukana on todistaja. Todistaja tunnistaa kaverinsa tappajan takin perusteella ja kun verinen puukkokin lojuu lattialla on asia selvä. Sisko vangitaan ja viedään vankilaan.

Ollaan oikeudenkäynnissä. Tuomari käskee tuoda syytetyt esiin, jolloin poliisi taluttaa siskon tuomarin eteen. Tuomari toteaa todisteiden olevan riittävät ja julistaa siskolle kuolemantuomion. Sisar viedään selliin, jossa hän pyytää saada paperia ja kynän. Sisko kirjoittaa kirjeen, jonka hän antaa poliisille, jotta tämä toimittaisi sen hänen veljelleen.

Veli on kotona ja potee syyllisyyttä siitä, että hänen siskonsa joutuu kärsimään hänelle kuuluvan rangaistuksen. Veli päättää tunnustaa tekonsa ja lähtee poliisiasemalle. Poliisiasemalla veli selittää kaiken poliisille, mutta kuulee, että siskon kuolemantuomio on jo pantu täytäntöön. Surun murtama veli on lähdössä pois kun poliisi muistaa siskon kirjoittaman kirjeen ja antaa sen veljelle. Veli lukee kirjeen ääneen:

”Rakas veljeni, tuomioni laitetaan pian täytäntöön. Haluan sinun tietävän miksi tein tämän. Sinä et ollut valmis kuolemaan, koska et tunne vielä Jeesusta. Toivoisin, että

oppisit tuntemaan hänet ja ymmärtämään, että hänen kuolemansa pelastaa sinut iankaikkisesti. Minun kuolemani pelastaa sinut hetkellisesti, mutta kerran Jumala vaatii sinut tilille tästä teosta ja koko elämästäsi. Tästä tuomiosta sinut pelastaa se, että uskot Jeesuksen sovittaneen syntisi. Hän rakastaa sinua. Terveisin rakas siskosi.”

USKON JUTTU

Näyttämöllä on opettaja, tyttö ja poika. Piilossa näyttämön sivulla tai tytön ja pojan takana on tyttö ja poika, jotka lukevat ajatukset ääneen.

Opettaja: Aluksi voisimme hiljentyä rukoukseen. Kiitämme Jeesus sinua siitä, että...

Pojan ajatukset: Aina vaan rukoillaan. Noi uskovat ei sitten osaa tehdä mitään rukoilematta. Uskookohan ne tosissaan ittekkään siihen mitä ne rukoilee. Ja mistä sen tietää onko Jumalaa olemassa?

Opettaja: Edellisellä tunnilla oli puhe ihmisestä; siitä että ihminen on paha, eikä pahuudessaan kestä Pyhän Jumalan kasvojen edessä. Tällä tunnilla puhumme siitä, miten Jumala on sovittanut ihmisten synnit ja valmistanut meille pääsyn luokseen.

Tytön ajatukset: Mä en ainakaan oo yhtään paha. Mä en oikeestaan oo tehnyt mitään pahaa, mitä ny joskus vähän suuttunu vanhemmille, kun ne ei aina tajuu kaikkee. Mut emmä sillai oo niin syntinen.

Opettaja: Vanhassa Testamentissa, Jesajan kirjassa on ennustuksia Jeesuksen syntymästä. Jes. 7:14, luetaan se. Lukisitko Maria kohdan ääneen.

Tyttö puhuu: Ai mä vai? Mistä... Mikä luku... (lukee kohdan ääneen)

Pojan ajatukset: Onkohan toi oikeesti ennustettu ennen sen Jeesuksen syntymää, vai keksitty sen jälkeen? Mistä senkin tietää oikeestaan, onks toi koko Raamattu totta? Mutta toisaalta, kyllä se kuulostaa todelta, mitä siitä luetaan ja sekin, että noi ennustukset tollain toteutuu. Pitäisköhän sitä joskus lukee? Tai mistä senkin tietää, onks se Jeesuskaan koskaan tosiaan ollu olemassa? Oikeestaan vois lähtee jo syömään.

Poika puhuu: Voidaanko jo mennä syömään, ei jaksais enää.

Opettaja: Ei mennä vielä kun tunti vasta alkoi. Nyt puhutaan vielä Jeesuksesta. Historiallinen tosiasia on, että Jeesus on elänyt ja vaikuttanut maan päällä. Monet sen ajan historiankirjoittajat ovat kirjoittaneet hänestä ja nykyajan tutkijat ovat tutkimuksissaan vahvistaneet, että Jeesus on elänyt maan päällä.

Tytön ajatukset: Toi Jeesus on kyllä oikeestaan aika mielenkiintoinen tyyppi. Paransi sairaita, käveli veden päällä ja vaikka mitä. Ja vielä niinku historiallinen tyyppi. On oikeesti ollu olemassa joskus eikä oookaan vaan mielikuvitusjuttu. Ois se ollu aika hienoo elää sillon kun se eli ja nähdä se ja ne ihmeet mitä se teki.

Opettaja: Mitä ihmetekoja Jeesus teki? Maria vois vastata.

Tyttö puhuu: Emmä vaan tiä...

Pojan ajatukset: Kai se Jeesus on ollu olemassa. Kaikkee sekin puhu, mut oiskohan ne jutut totta? Sehän sano olevansa Jumalan poika. Miten se vois olla Jumalan poika?

Miks se Jumala sit anto sen kuolla? Ois astunu sieltä ristiltä alas ja näyttäny niille muille. Emmä tajuu...

Opettaja: Katsotaan Raamatusta niitä asioita, jotka osoittavat sen, että Jeesus on Jumalan Poika. Luepas Matti, Matteus 8:2-4.

Poika puhuu: Jaa määh vai? Uss vai Vanha Testamentti? Öö... Matteus. Mikä luku? Mones jae? (lukee kohdan ääneen)

Tytön ajatukset: Mä en kyllä tajua miten se Jeesus on voinu olla Jumalan poika... Jos se vaan huijas niitä? Mut miten se niitä ihmeitä sit pysty tekeen? Olisko se sittenkin ollu Jumalan poika?

Pojan ajatukset: Pitäisköhän kysyä toltä opelta, miks se Jumala anto Jeesuksen kuolla? Mut emmä viitti, jos muut vaikka nauraa...

Opettaja: Onko kellään Tässä vaiheessa jotain kysyttävää?

Tyttö ja poika puhuu: Ei.

Opettaja: No sitten jatketaan... Jeesus tuli maailmaan tiettyä tarkoitusta varten. Hän tuli sovittamaan meidän synnit omalla ristinkuolemallaan.

Tytön ajatukset: Tota syntijuttua mä en tajua. Kun en mä oo niin syntinen. Onhan se tietysti eri juttu niille, jotka on kauheen syntisiä, mutta ei tää juttu mua liikuta. Eihän se koske mua, vaikka se Jeesus ois miten kuollu. En mä sitä tartte. Toisaalta toi ope puhuu ihan niinkun se ois itekin syntinen. Ja isoset kans. Onkohan kaikki syntisiä? Oonkohan määkin?

Pojan ajatukset: Ai jaa, se Jeesus niinku kuoli meidän syntien tähden. Mut enks määh nyt sitten saa mun syntejä anteeks, jos en ota Jeesusta vastaan? Eiks se riitä kun määh rukoilen aina välillä? Kyl mä ainakin uskon Jumalaan... Emmä kyllä oikeestaan tajua näitä juttuja. Ku uskoo sitä ei kuulemma riitä järki selittää. Mut kerkiänhään määh ajatella näitä juttuja sitten kun oon vanha. Sitten on varmaan helpompi uskookin, kun ei tarvi välittää kavereista.

Tyttö puhuu: Joko syödään?

Pojan ajatukset: Mut entäs jos se Jumala ei enää kutsukaan myöhemmin? Kannataiskohan tää nyt selvittää? Mut miten sit voi olla varma kaikesta?

Opettaja: Ennen kun mennään syömään, luen yhden Raamatun kohdan tunnin lopuksi. Joh. 7:17 ”Joka tahtoo noudattaa hänen tahtoaan, pääsee kyllä selville siitä, onko opetukseni lähtöisin Jumalasta vai puhunko omiani.”

TUHLAAJAPOIKA

Henkilöt: Tuhlaajapoika, veli, isä, kaksi naista, baaripitäjä

Pojat ovat ulkona lapioidessa lantaa. Nuorempi veli puhuu, miten tylsää hänen elämänsä on. Hän haluaisi lähteä kiertämään maailmaa. Vanhempi veli kuuntelee, mutta ei ota veljeään tosissaan. Nuorempi kimmastuu ja lähtee sisälle.

Sisällä nuorempi veli pyytää isältään omaa osaansa perinnöstä, jotta voisi lähteä maailmalle. Isä tulee surulliseksi, mutta suostuu pojan pyyntöön ja poika lähtee maailmalle.

Poika istuu baarissa, hän on ostanut itselleen hienot vaatteet. Pari naista tulee juttelemaan pojalle ja tarjotessaan juomia poika ei huomaa, että naiset juottavat hänet

humalaan. Poika ja naiset lähtevät pois baarista, mutta ulospäästyään naiset hakkaavat pojan ja ryöstävät hänen rahansa. Kun poika herää hän huomaa, että rahaa ei enää ole. Poika on häpeissään eikä uskalla lähteä kotiin, joten hän menee baariin ja pyytää töitä ruokapalkalla. Baarinpitäjä suostuu, mutta työehtoihin kuuluu, että sikojen lastista ei saa syödä. Poika on kuitenkin niin nälissään, että pihistää leivänpalan, mutta baarinpitäjä näkee tapahtuman ja poika saa potkut. Poika miettii mikä nyt neuvoksi, mutta ei keksi muuta keinoa kuin lähteä kysymään kotoaan pääsisikö sinne töihin.

Isä on kotona kun poika koputtaa oveen, jonka vanhempi veli kuitenkin avaa. Hän ei halua päästää nuorempaa veljeä sisään, mutta isä kuulee nuoremman veljen äänen ja ryntää halaamaan tätä. Riemuissaan oleva isä käskää järjestää juhla-aterian poikansa paluun kunniaksi. Vanhempi veli ihmettelee miksi isä ottaa huonosti käyttäytyneen pojan takaisin. Isä selittää pojan olleen kadonnut ja nyt kun hän on löytynyt se on iloinen asia ja juhlan aihe.

JEESUS AUTOSSA

Henkilöt: Mies, Jeesus, 3-4 kaveria

Nuori mies on lähdössä ajelulle Jeesuksen kanssa. Kun he istuvat autoon Jeesus pyytää päästä ajamaan nuoren sijasta. Nuori tahtoo itse ajaa kun on juuri saanut kortin ja on niin hyvä kuski. Kun hetken aikaa on ajeltu tulee vastaan pari nuoren miehen kaveria, jotka otetaan kyytiin. Nuori pyytää Jeesusta siirtymään takapenkille, että toinen kaveri voi tulla eteen istumaan, jolloin Jeesus taas pyytää päästä ajamaan. Nuori kieltäytyy taas ja Jeesuksen istuttua takapenkille ajaminen jatkuu ja meininki kaveriporukalla paranee. Vielä otetaan pari kaveria kyytiin, jolloin nuori pyytää Jeesusta menemään takakonttiin. Taas Jeesus tahtoo ajaa, mutta nuorelle se ei käy. Kun Jeesus on kömpinyt takakonttiin ajo jatkuu ja kaveriporukka yltyy autossa riehakkaaksi. Nuoren kuskin keskittyminen herpaantuu ja auto ajaa kolarin, jossa kaikki autossa olijat loukkaantuvat pahoin. Jeesus nousee takakontista kuitenkin vahingoittumattomana ja sanoo "Olisit antanut mun ajaa".

VESI NOUSEE

Henkilöt: Päähenkilö, kolme auttajaa, ääni

Tulva on nousemassa. Eräs tyyppi on hieman hermona, sillä vesi ulottuu jo melkein polviin asti. Ohi ajaa autoilija, joka tarjoaa tyyppille kyytiä pois tulvan alta. Tyyppi kieltäytyy ja kertoo, että Jumala kyllä pelastaa hänet. Vesi nousee nousemistaan ja tyyppi joutuu nousemaan korkeammalle, ettei aivan kastu. Ohi soutaa veneilijä, joka tarjoaa tyyppille kyytiä turvallisempaan paikkaan. Tyyppi kieltäytyy jälleen ja kertoo Jumalan kyllä pelastavan hänet. Vesi nousee taas ja nyt se ylettyy jo tyyppin kainaloihin asti. Helikopteri lentää tyyppin luo noukkimaan hänet turvaan, mutta tyyppi kieltäytyy avustaja ja kertoo Jumalan pelastavan hänet. Helikopteri lentäjä yrittää suostutella tyyppiä ottamaan avun vastaan, mutta siitä ei ole hyötyä. Lopulta tyyppi hukkuu.

Kuoltuaan tyyppi pääsee taivaaseen ja kysyy Jumalalta miksi Jumala ei pelastanut häntä. Jumala vastaa lähettäneen autoilijan, veneilijän ja helikopterin tyyppiä pelastamaan, mutta tyyppi oli kieltäytynyt avusta.

CRAVATTO

Henkilöt: Päähenkilö, kaksi korstoa, bussimatkustajat, ravintolavieraat, nainen ravintolan vessassa, taksikuski

Tarvikkeet: tuoleja, pöytiä, wc-kyllä, kirje

Päähenkilö päivittelee huonoa onneaan, hän on jäänyt Cravatolle velkaa 10 000€, eikä ole pystynyt maksamaan velkaansa eräpäivään mennessä. Hän pakkaa laukkuunsa paetakseen maasta, kun ovelle koputetaan. Mies luulee, että se on taksikuski ja avaa oven, mutta sen takana onkin kaksi Cravaton korstoa. Mies pelästyy ja juoksee saman tien pakoon. Korstot yrittävät saada päähenkilön pysähtymään, mutta päähenkilö juoksee ulos takaovesta korstot perässään.

Päähenkilö juoksee bussipysäkillä, jolle sattuu juuri silloin pysähtymään bussi. Päähenkilö hyppää bussiin ja menee istumaan taakse jonkun viereen tekeytyen tavalliseksi matkustajaksi. Korstot tulevat bussiin ja alkavat käydä matkustajia yksi kerrallaan läpi etsien päähenkilön. Kun he huomaavat päähenkilön tämä onnistuu juuri livahtamaan ulos korstot perässään.

Päähenkilö juoksee ravintolaan ja menee vessaan piiloon. Korstot saapuvat paikalle ja etsivät miestä, mutta eivät onnistu häntä löytämään. Korstot ovat juuri lähdössä, kun päähenkilö potkitaan ulos vessasta naisen toimesta (miespuolinen päähenkilö meni vahingossa naistenvessaan piiloon). Päähenkilö juoksee pakoon ja korstot seuraavat.

Kun päähenkilö juoksee ulos näkee hän taksin, joka on menossa lentokentän suuntaan. Päähenkilö hyppää taksiin ja käskää sen ajaa lentokentälle. Juuri kun taksi on lähdössä hyppäävät korstot taksiin ja repivät päähenkilön ulos. Päähenkilö anelee armoa, mutta toinen korsto sanoo "Meillä on asiaa Cravatolta", laittaa kätensä povitaskuun kuin asetta ottaakseen ja repäisee sieltä esiin kirjeen. Korsto antaa kirjeen päähenkilölle ja molemmat korstot poistuvat. Hämmennyt päähenkilö avaa kirjeen ja lukee sen ääneen. Kirjeessä kerrotaan, että päähenkilö on armahdettu velastaan.

TAIVAAN PORTILLA

Henkilöt: Vanha mies (V) ja Pyhä Pietari (P)

Vanha mies saapuu taivaan portille, jossa Pyhä Pietari on ottamassa häntä vastaan.

P: Meillä on täällä sellainen systeemi, että tästä portista pääsee vasta sitten, kun saa sata pistettä kasaan.

V: Kuinkas niitä pisteitä sitten voi saada?

P: Vastat vain minun esittämiini kysymyksiin. Vastausten perusteella saat pisteitä ja sitten katsotaan mihin ne riittävät. Oletko valmis? Tässä on ensimmäinen kysymys: Oletko ollut vaimollesi uskollinen?

V: Olimme vaimon kanssa naimisissa melkein 70 vuotta. Koko tuon ajan olin hänelle täysin uskollinen.

P: Hienoa, tähän alkaa hyvin. Saat kaksi pistettä.

V: Vain kaksi pistettä?

P: Seuraava kysymys: Oletko käynyt kirkossa?

V: Olen käynyt todella ahkerasti kirkossa. Isompina pyhinä olen aina ollut kirkossa ja talvisaikaankin melkein aina. Kesällä en ole niin usein ehtinyt, sillä tapaamme viettää kesät mökillä.

P: Hienoa. Kokonaisuus kuulostaa erinomaiselta. Saat yhden pisteen.

V: Mitä? Vain yhden pisteen?

P: Kolmas kysymys: Oletko rakastanut lähimmäisiäsi?

V: Olen aina osallistunut kirkon keräyksiin. Lisäksi olen innolla ollut aina auttamassa köyhiä.

P: Selvä, saat puolitoista pistettä. Nyt kasassa on neljä ja puoli pistettä!

V: Ei voi olla totta, huhuh. Tätä vauhtia pääsen taivaaseen vain Jumalan armosta.

P: Nimenomaan. Tervetuloa sisään!

Tässä kategoriassa on leikkejä ja sketsejä, joiden vetämistä ei suositella ilman lupaa leirin vetäjiltä. Ne voivat aiheuttaa, joko fyysisen tai henkisen loukkaantumisen, tai ovat muuten vaan hankalia vetää. Jokaisen ohjelmanumeron jälkeen on pieni selitys siitä, mikä kyseisessä jutussa mättää eli mihin kannattaa kiinnittää huomiota.

VAATEJONO

Muodostetaan joukkueita, jotka yrittävät muodostaa mahdollisimman pitkän jonon päällään olevista vaatteista.

Tässä kilpailussa voi olla hankalaa välttyä ylilyönneiltä. Nuoret saattavat ottaa liikaa vaatetta pois.

VÄKIVALTAPELI

Leikkijät asettuvat seisomaan tiiviiseen rinkiin ja ottavat toisiaan lujasti kiinni kyynärpäistä, ”käsikynkkää”. Yksi leikkijöistä on ulkopuolella. Hänen tehtävänä on yksinkertaisesti repiä leikkijöitä ringistä. Kun hän on onnistunut repimään jonkun irti, tämä jatkaa hänen apunaan muiden irrottamista. Voiman käytöstä huolimatta irrottaja ei saa purra, potkia, raapia eikä lyödä tai aiheuttaa tuskaa millään muullakaan tahallisella tavalla. (Sitä tulee kyllä muutenkin.)

Selvä fyysisen vahingoittumisen vaara.

BATMAN

Leikki itsessään ei ole kummoinen, mutta idea onkin valmistelussa. Leirin aikana isoiset alkavat pyytää parasta tietämäänsä leikkiä – Batmania – leikittäväksi. Leirin johtaja kieltää sen, koska se on niin vaarallinen. Leiriläisten odotus kasvaa ja heidät yritetään vaiivhaa saada kiinnostuneeksi asiasta ja toivomaan isoisten kanssa kyseistä leikkiä. Leirin johtaja keksii lisää vastaväitteitä ja perusteluja, ja muut kättävät vain innokkaammin. Lopulta, monen päivän jälkeen, leirin johtaja suostuu. Kaikkia käsketään hakemaan pyyhe, joka kiedotaan viitaksi kaulaan. Kaikki juoksevat ringissä ja laulavat tuttua teemaa: dädä dädä dädä dädä Batman. Aina Batman-sanan kohdalla hypätään Batman-hyppy.

Leikin valmistelussa on varottava, ettei leikin ruinaamista tehdä liian innokkaasti, jottei – vaikka leikki onnistuisikin sitä paremmin – koko leirin henki mene pilalle mokomasta riitelystä.

Tätä leikkiä vedetään lähinnä sen takia, että se on isosista hauskaa, mikä ei saisi olla syynä leikin vetämiselle.

MAJAKKA

Tämä leikki leikitään pimeässä metsässä. Yksi leikkijöistä on majakka. Hänelle annetaan taskulamppu ja laitetaan korvalappustereot korville tai mankka soimaan, jottei hän kuule aivan kaikkia ääniä. Majakka alkaa pyöriä tasaiseen tahtiin. Muut leikkijät lähtevät sovitusta pisteestä kulkemaan majakkaa kohti suojautuen kivien, puiden ja heinikon sekaan. Heidän tavoitteenaan on ohittaa majakka ”salmesta”, (puiden välistä, jossa majakka seisoo (n. 5-10 m

leveä). Aina kun majakka näkee jonkun leikkijän, hän osoittaa tätä valolla ja huutaa hänen nimensä. Jos majakka näkee oikein ja nimi on oikea, joutuu leikkijä palaamaan alkuun.

Fyysisen loukkaantumisen riski on huomattava.

APINAT LANGALLA

Kaksi ihmistä juttelee puhelimesta. Linjat ovat huonot, eikä kuuluvuus ole hyvä. Vika näyttää olevat riippuvissa puhelinlangoissa. Toinen keskustelijoista pyytää yleisön joukosta jonkun/jotkut kannattelemaan puhelinlankoja. (Hän laittaa henkilöt seisomaan kädet ylhäällä esiintyjien väliin). Tämäkään ei auta ja esiintyjä pyytää lisää apureita lavalle. Lopulta toinen keskustelijoista tarkistaa tilanteen. Hän käy katsomassa, tulee takaisin ja tokaisee: ”No ei ihme, ettei kunnolla kuulu. Puhelinlangoilla roikkuu apinoita.

Tämä vapaaehtoisiksi kuuluu nolausleikkeihin. Leiriläisten nolaaminen muiden edessä vaikuttaa negatiivisesti ryhmähenkeen.

ÄPYLI

Arabialainen kamelinajaja esittelee Äpyli-kamelia (kaksi ihmistä huovan alla) ja sen hienoja taitoja. Hän kysyy kameliilta esim. mitä on 2+2 ja kameli koputtaa jalallaan vastauksen. Yleisökin saa kysyä ja taas kameli loistaa. Sitten mies näyttää, että hän uskaltaa maata vatsallaan maassa ja kameli kävelee yli. Tempu onnistuu. Mies pyytää jonkun yleisönkin joukosta makaamaan, että Äpyli voi hypätä yli. Vapaaehtoinen saapuu ja asettuu lattialle vatsalleen. Kameli lähtee kävelemään ja mennessään yli nostaa jalkaansa ja toinen huovan alla olevista kaataa vähän vettä vapaaehtoisen päälle.

Myös tämä on nolausleikki.

ALLAH, ALLAH, ANNA KAMELI

Kaksi beduiinia vaeltavaa jalkaisin hiekkaerämaassa. He huomaavat, että kamelin kanssa matka sujuisi nopeammin. Beduiinit keksivät pyytää Allahilta kamelia. He alkavat rukoilla Mekkaan päin (kurssin tarkistus) polvillaan huojuen ja ulisten: ”Allah, Allah, anna kameli!” Beduiinit ihmettelevät suuresti, kun kamelia ei kuulu ja sama toistetaan uudelleen. Toinen pyytää yleisön joukosta avustajan, jonka on polvistuttava matolle ja rukoiltava samoin kuin beduiinit. Kun kamelia ei vielä kuullut, he pyytävät toisen avustajan ja siinä sitä sitten huudetaan nelistään. Lopulta toinen beduiineista katsoo mieltävästi ympärilleen ja sanoo: ”Ei antanut Allah meille kamelia, vaan antoipa kaksi aasia.”

Vaihtoehtoinen alku: Edellisestä sketsistä tuttu Äpylin omistaja on hukannut tempuillevan kamelinsa. Nyt hän

kyselee yleisöltä, missä se on. Lopulta hän päättää rukoilla uutta kamelia Allahilta.

Sen lisäksi, että tämä on nolausleikki, se myös halventaa islamia. Toisten uskontojen halventaminen ja niille nauraminen ei kuulu rippileirille.

INTIAANIHEIMON PÄÄSYKOKKEET

Otetaan kaksi tai kolme vapaaehtoista. Vapaaehtoiset viedään ulos huoneesta ja he tulevat yksi kerrallaan pyrkimään heimon jäseniksi. Huoneessa istuu heimon päällikkö ja hänen apulaisensa. Molemmilla on viitta harteillaan.

Apulaisella on viittansa alla astia, jossa on tuhkaa/nokea.

Heimon päällikkö tekee ensin erilaisia ilmeitä ja eleitä apulaiselleen ja apulainen tekee samat liikkeet hakijalle. Hakija toistaa liikkeet päällikölle. Viimeisenä liikkeenä

heimon päällikkö vetää käsillään pitkin apulaisen kasvoja, apulainen nokeaa kätensä ja vetää pitkin hakijan kasvoja, niin että hakija ei huomaa niissä olevan nokea.

Viihdyttävyyys perustuu tässäkin nolaukseen.

KAKSI RUOTSALAISTA

Kaksi ruotsalaista miestä (tai vastaavasti nahkapukuihin yms. sonnustautunutta "Village people" kaveria) kävelee sermin taakse. Sieltä alkaa kuulua ähkimistä, ja vaatteita alkaa lennellä sermin yli. (Ensin päällysvaatteita ja sitten alusvaatteita) Vaatteiden lenteleminen loppuu ja kuuluu enää vain ähkimistä. Sermi kaatuu yllättäen – ja takaa paljastuu kaksi miestä vääntämässä kättä.

Sketsi leikittelee tarpeettoman paljon kaksimielisyyksillä, joiden sopivuus seurakunnan leirille on kyseenalaista.