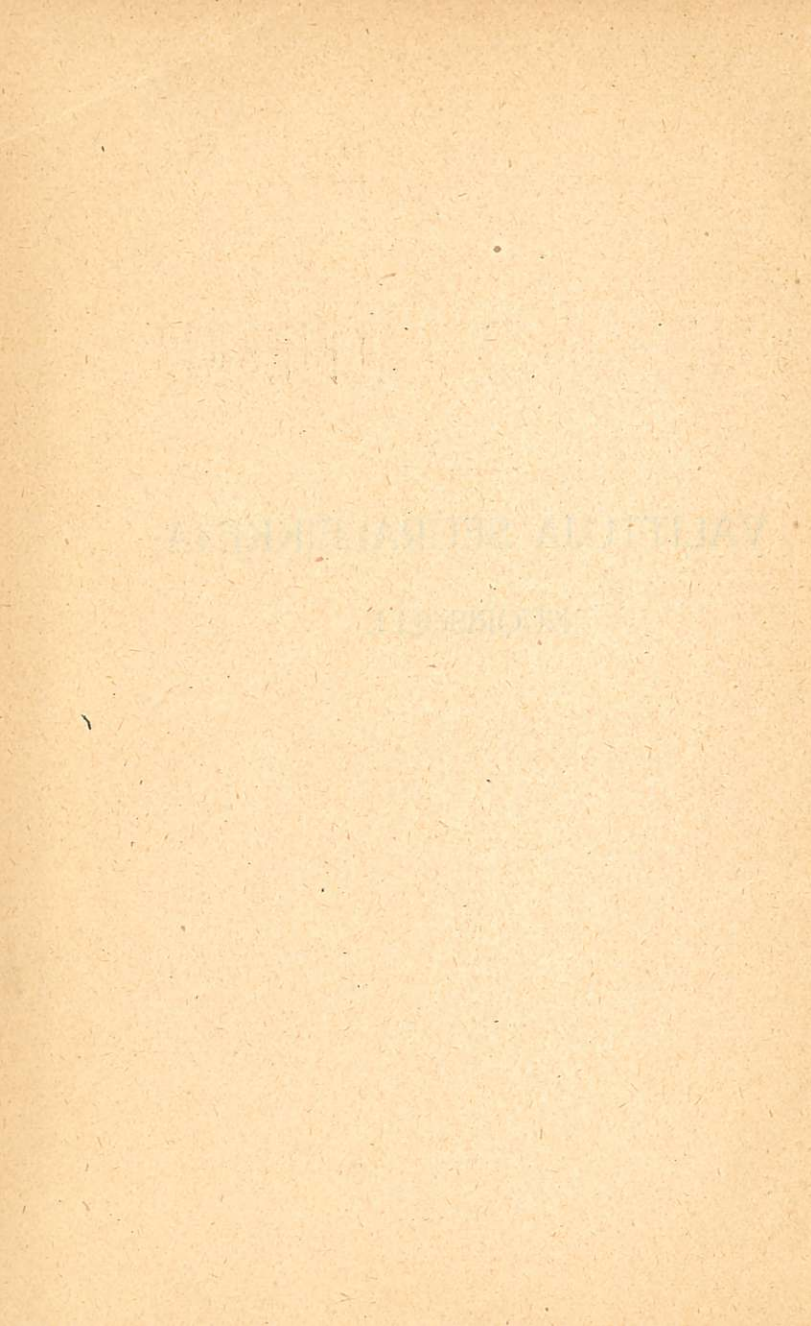






VALITTUJA SEURALEIKKEJÄ

NUORISOLLE





AJANVIETETTÄ N:o 2.

# VALITTUJA SEURALEIKKEJÄ

NUORISOLLE

KOTI- JA ULKOMAISTEN LÄHTEIDEN MUKAAN

TOIMITTANUT

NUORISOSEURALAINEN



KUOPIOSSA

U. W. TELÉN & C:O KUSTANNUKSELLA

KUOPIOSSA 1907

OSAKEYHTIÖ KUOPION UDESSA KIRJAPAINOSSA.

## ALKUSANANEN.

Tämä pieni kirjanen on toimitettu etupäässä nuoris- ja raittius-seurojen perheiltamien tarpeeksi, jota tarvetta ennestään olevat leikkikirjat suuruudestaan huolimatta varsin vähän voivat tyydyttää. Kokoelmaan on monivuotisen seuraelämässä saadun kokemuksen pohjalla sekä koti- ja ulkomaisista kirjallisista lähteistä koottu ja sovitettu yksistään sellaisia leikkejä, jotka varttuneemmalle nuorisolle sopivat sisällä huoneessa leikittäviksi suuremmassa tai epäluhuisessa joukossa. Leikit, joihin vain muutamat harvat voivat ottaa osaa, ovat siis sulletut pois, samoin ulkoilmaleikit, vaikkakin jotkut sopivat myös ulkona leikittäviksi, niinikään eivät laulu- ja karkeloleikit ole tällaisen pienen helppohintaisen valikoiman piiriin kuuluneet.

Paitsi yhdistysten perheiltamia, voinevat kansanopistojen ja koulujen toveripiirit käyttää kokoelmaa hyväkseen, ja miksei kotipiiritkin, missä nuorisoa on enemmän koolla.

Toimittaja.

---







## 1. Yksi kamari.

Huoneen seinämälle laitetaan puhemiehen ja sihteerin paikat, niiden edustalle tai lähistöön puhujalava; niiksi voi käyttää pöytää ja tuoleja, puhujalavaksi yksistään tuolinkin puhujan edessä. Puhemies ja sihteeri valitaan jollakin leikkiluvulla. Huoneen keskellä on siksi väljää paikkaa, että nuorisjoukko sopii siinä pyörimään piirissä tai muuten peuhaamaan. Heille on kuitenkin varattu istuimet kaikille paitsi yhtä. Kun puhemies soittaa kelloa tai koputtaa vasarallaan, rientävät kaikki kilvan istumaan. Se, joka jää viimeiseksi, saa seista, kääntyy puhemieheen ja kumartaa sanoen: »Puhemies!» Tämä vastaa: »—llä on puhevuoro.» Hän menee puhujanpaikalle ja alkaa puhua puuta heinää, lukea jotakin lorua, lausua lystikästä runonpätkää tai mitä hauskaa keksii. Puhemies kolistaa vasarallaan ja sanoo juhlallisesti: »Asiaan!» — »Mikä on asia?» kysyy puhuja. Silloin puhemies määrää, että on tehtävä esim. jotakin seuraavaa:

Vastattava kolmeen (sihteerin tekemään) kysymykseen »jaa», samoin kolmeen »ei».

Vastattava yhteen kysymykseen »jaa», toiseen »ei» ja kolmanteen »minä».

Vastattava totuuden mukaisesti kolmeen kysymykseen.

Sanottava viisi totta, viisi valhetta.

Haukuttava (ei loukkaavasti eikä muuten sopimattomasti, josta puheenjohtaja pitää huolen, kutsumalla puhujan »järjestykseen») jotakin asiaa, jota-kin tai useampia henkilöitä.

Puolustettava jotakin asiaa.

Sanottava jotakin miellyttävää jokaiselle seuran jäsenelle.

Sanottava jokaisen seuran jäsenen jokin ominaisuus.

Ennustettava (peitetyin silmin) mitä kestäkin läsnäolijasta tulee.

Arvattava mitä kukin sillä hetkellä ajattelee.

Tunnustettava ja pyydettyvä anteeksi pahat tekonsa.

Annettava jokaiselle hyvä neuvo.

Kerrottava omansa tai jonkun toisen elämäkerta.

Kuvailtava onnellisen rakkauden iloja.

Oltava peilinä (matkien toisten eleitä, kunkin kerrallaan).

Kuultava jokaiselta jokin arvostelu itsestään, joku neuvo, moite, varotus tai kehotus.

Sanottava hartain toivomuksensa (leikkisällä äänellä) j. n. e.

Näistä voi yhdellä ja samalla teettää useampia-kin. Teettäjänä on sihteeri, milloin sellaista tarvitaan; tehtävät määrää puhemies. — Puhujaksi voi ilmottautua vapaaehtoisestikin, jos niin halutaan.



Muuten voi puheenjohtaja julistaa väliajan, jolloin nuorisoyhdistys pyörii piirissä, kuten alussa, ja leikki alkaa samoja lauluja uudelleen.

## 2. Esiintymisleikki.

Hauska ja opettavakin, samalla vapaa, on sellainen leikki, jossa jokainen vuoronperään lausuu runon, pitää pienen puheen, kertoo sadun, kaskun tai muun pienen jutun, laulaa tai aloittaa laulun, joko jokainen tehden samanlaatuisen näistä tehtävistä tai kukin vapaan valintansa mukaan. Jotta kuitenkin leikki luonnistuisi, on jokaiselta pantin tai muun rangaistuksen uhalla vaadittava tehtävän suorittaminen. Rangaistuksen voi määrätä se, joka viimeksi on osansa suorittanut ja rangaistuksena käyttää heti kohta esim. jotakin pantinlunastusleikeistä.

## 3. Kertomusleikki.

Istutaan piirissä. Nyytiksi käärittyä taskuliinaa heitellään kädestä käteen. Jokainen heittäessään sanoo lyhyen lauseen, jossa tavallisesti on kaksi nimisanaa ja välillä teonsana. Myös voi sanoihin liittää laatusanoja, kun vaan lause ei tule pitkäksi. Pääasia kuitenkin on, että jokainen heittäessään käyttää ensimmäisenä samaa sanaa, joka edellisen heittäjän lauseessa oli viimeinen. Ken ei taskuliinan saatuaan ole valmis viivyttelystä heit-



tämään ja samalla jatkamaan kertomusta uudella lauseella, hän antaa pantin. Kertomus voi jatkua esim. seuraavaan tapaan:

Järven rannalla on mökki. Mökissä asuu ukko. Ukolla on akka. Akalla on poika. Poika menee metsään. Metsässä on lintu. Lintu lähtee lentoon. Lento käy pilviin. Pilvissä on aurinko. Aurinko paistaa kukkaan. Kukan syö lehmä. Lehmästä saadaan maitoa. Maidon juo lapsi. Lapsesta tulee mies. Mies ottaa oman kullan. Kullalla ostetaan hevonen. Hevonen viedään markkinoille j. n. e. päättömiin.

#### 4. Sanojen liittäminen.

Leikkijät istuvat piirissä. Joku heistä heittää taskuliinan toiselle, sanoen jonkun sanan, esim. »peili». Heti kohta täytyy vastaanottajan olla valmis heittämään nyytin edelleen ja samalla sanomaan sanan, joka sopii edellisen kanssa *yhdyssanaksi*, kuitenkin olkoon hänellä lupa edellistä sanaa taivuttaa, mikäli se yhdyssanan muodostamisessa on luonnollinen tai välttämätön. Siten voi leikin jatkuessa sanaketju jatkua esim. seuraavaan tapaan: Peili — peililasi — lasiovi — ovilauta — lautakunta — kuntakokous — kokousaika — aikakirja — kirjamies — miespuoli — puolipäivä — päiväperhonen — perhosleikki — leikkitoveri — toverihenki — henkiherra — herrasväki — väkikarttu — kartunveto — vetopeli j. n. e. Sanaa, jonka molemmat yhdys-

osat ovat samat, ei saa tulla uudestaan esiin. Jos joku sellaisen sanoo tai sellaisen, joka todella ei ole yhdyssana tai ei keksi ensinkään sanaa, antaa pantin. Jos joku sanoo sanan, jonka loppuosaan ei itsekään kykene liittämään yhdysosaa, antaa myös pantin.

### 5. Sointuleikki.

Istutaan piirissä. Taskuliinaa heitellään kädestä käteen. Heittäjä sanoo sanan, jolle vastaanottaja heti mainitsee täyden loppusoinnun s. o. sanan, jossa kaikki muut kirjaimet ovat samat, mutta ensimmäinen eri kirjain, esim.: maa — saa; heittää — peittää; antavat — kantavat; mielelläni — kielelläni j. n. e. Vastaanottaja viivyttelämättä heittää nyytin jollekin toiselle, sanoen uuden sanan, johon vastaanottajan taasen on löydettävä sointuvastike. Ken vastaanottajista ei sointuvastiketta löydä, hänelle on heittäjän se sanottava; vastaanottaja antaa pantin ja saa heittää nyytin toiselle uuden sanan määräten. Jos joku heittäjä määrää sanan, jolle itsekään ei tiedä puhdasta sointuvastiketta, antaa hän pantin, ja vastaanottaja silloin pääsee pantista vapaaksi.

### 6. Sananlaskuleikkejä.

Istutaan piirissä. Joku heittää toiselle taskuliinan, sanoen samalla sananlaskun. Vastaanottaja



heittää sen edelleen ja sanoo samalla myös sananlaskun j. n. e. Ken vitkastelee tai sanoo jo ennen sanotun sananlaskun, hän antaa pantin.

Yhtä opettavainen, mutta ei yhtä vaikea, on leikki, jossa joku kulkee miehestä mieheen sananlaskukirja kädessä, ja kukin määrää, kuinka monennen sananlaskun ylhäältä tai alhaalta lukien, oikean tai vasemmanpuoliselta sivulta hän tahtoo itselleen. -- Tämä on muunnos samantapaisesta virrenvärssyleikistä.

### 7. „Laiva on lastattu.“

Istutaan piirissä. Taskuliinaa nyyttiin kääritynä heitetään kädestä käteen. Heittäjä sanoo: »Laiva on lastattu». Vastaanottaja kysyy: »Millä?» Edeltäpäin on sovittu millä kirjaimella vastauksen on alettava, oletetaan että on alkukirjaimeksi määrätty K. Heittäjä voi siis vastata esim.: »kirveillä», »kissoilla», »kahvilla», »kirpuilla» j. n. e. Ken vitkastelee heittäessään tai vastatessaan taikka sanoo sanan, joka ennen on leikissä sanottu, hän antaa pantin. Kotvan leikittyä voidaan alkukirjain muuttaa toiseksi.

### 8. Sinä kelpaat!

Seura istuu piirissä. Kokoon käärittyä taskuliinaa heitellään toiselta toiselle. Heittäjä sanoo: »Sinä kelpaat!» Vastaanottaja kysyy: »Miksi?» Heit-



täjä vastaa: »Ajuriksi (papiksi, papinrouvaksi, kokiksi, hongankolistajaksi, laulajaksi, tanssijaksi j. n. e.)» Ken on saanut nyytin, heittää sen edelleen ja niin leikki jatkuu.

Pääasia on, että nyytti ei kellään viivy hetkeäkään; jos se jollakin viipyy tai joku vastaa samaa kuin ennen on vastattu, otetaan tavallisesti pantti.

## 9. Asianajaja.

Istutaan piirissä. Joku joukon taitavimmista on keskellä ja kyselee kultakin vuoronperään kaihellaista hauskaa. Puhuteltu ei saa pantin uhalla itse vastata, vaikka keskustelu kuin menisi päin männikköä, vaan se, joka istuu hänen vasemmalla puolellaan, sillä se on asianajaja. Asianajajakaan ei saa pantin uhalla käyttää »on» eikä »ei» sanaa. Kyselijä koettaa kaikin mokomin saada puhuteltua itseään vastaamaan, muun muassa pistäytyen toiseen paikkaan jonkun eteen, joka ei häntä osannut odottaa tai kääntyen yht'äkkiä asianajajaan, kysyen: »Oletko hänen asianajajansa?» tai muuta sellaista. Jos asianajaja ei silloin osaa vaijeta tai käyttää yleensä kiellettyjä sanoja, antaa hän pantin. Jos vasemmanpuolinen vierustoveri ei vastaa, antaa hän myös pantin.

## 10. Laskumestari.

Osanottajat istuvat rivissä tai piirissä, ja kullekin heistä annetaan n:ro alkaen 1:stä 10:neen asti, jos heitä on niin monta; jos on yli kymmenen, aloitetaan uudestaan 1:stä, samoin 20 jälkeen j. n. e., joten silloin tulee useampia samaa n:roa. Laskumestariksi valittu asettuu jonkun matkan päähän rivistä ja pitää puhetta tai kertoo jutun, jossa esiin-tyy niin monta numerolukua kuin mahdollista. Jokaista numeroa tai numerolukua mainitessa nousee sitä edustava henkilö pystyyn ja kumartaa tai »nii-jaa». Jos mainitaan kaksi- tai useampi-n:roinen luku, nousevat ylös kaikki n:rot, jotka lukuun kuu-luvat. Täysiä kymmeniä, esim. 20 mainitessa nou-sevat 2 ja 10, 30:ntä 3 ja 10 j. n. e. Ken unhot-taa nousta, tai nousee väärään aikaan, antaa pantin.

## 11. Reppuryssä.

Joku seuran puheliaimmista nuorukaisista esiin-tyy reppuryssänä ja sanoo: »Ostakaa tavaraa, hy-vää tavaraa, kaunista tavaraa, huokeaa tavaraa, paitoja, housuja, huiveja, saaleja, kaulaliinoja, nap-peja, neuloja, naskaleja, hinta huokea, kaikki kel-paa, ei vain »on» eikä »ei» eikä mikään virnistely eikä kikatus.» Lystikkäällä tavalla ylistämällä ta-varoitaan pilviin asti ja kysäsemällä yhtäkkiä jol-takin osanottajalta: »Eikös olekin?» y. m. s. tai mi-



ten muuten tahansa koettaa hän saada kuulijoitaan vastaamaan »on» tai »ei» tai nauramaan; ken niin tekee, antaa pantin. Jokaisen on pantin uhalla vastattava, kun reppuryssä häneltä kysyy.

## 12. Teeleikki.

Leikinjohtaja kulkee miehestä mieheen sanoen: »En (isäni, äitini, siskoni, veljeni, kultani, Antti, Anna tai ken hyvänsä ei) pidä teestä, mitä otan (annan hänelle) sen sijaan?» Jokainen kysytty mainitsee heti viivyttelämättä jonkun muun juoman tai syötävän; jotakin hullunkurista voi myös tulla kysymykseen. Ken mainitsee sanan, jossa on kirjain T tai sanan, jonka jo toinen on maininnut tai ei kohta keksi vastausta, hän antaa pantin.

## 13. Hedelmäkauppa.

Istutaan piirissä. Johtaja kysyy kultakin vuoronsaperään, mitä hedelmiä hän myy. Kukin määrää silloin oman hedelmänsä. Jokaisen on samalla tarkoin vaarinotettava, mitä oikean puolinen naapuri myy. Kun kaikilla on kaupittavansa, sanoo joku hedelmänsä, esim.: »kirsimarjoja, kirsimarjoja, naapurini myy pähkinöitä». Vasemmanpuolinen naapuri tarttuu heti kiinni: »Pähkinöitä, pähkinöitä, naapurillani on omenoita.» Seuraava: »Omenoita,



omenoita, naapurillani on mansikoita» j. n. e. Ken ei muista, mitä hedelmiä naapuri myy, tai ei heti käy kiinni kun hänen hedelmänsä huudetaan, antaa pantin.

#### 14. Laulun etsintä.

Osanottajat istuvat piirissä. Yksi heistä menee ulos. Sisällä olijat määräävät jonkun tutun laulun ja joku heistä jakaa sen sanat sikin sokin yhden sanan kullekin (ei järjestyksessä suusta suuhun, sillä silloin arvaaminen olisi kovin helppo). Ulkona ollut laulunetsijä tulee sisälle, menee yhden osanottajan luota toisen luo, jolloin kukin sanoo hänelle saamansa sanan, sovitettuna jonkun lauseen alkuun, kunnes laulunetsijä arvaa laulun ja alkaa sitä laulaa, jolloin kaikki yhtyvät, jos hän on arvannut oikein. Keneltä hän sai viimeisen sanan ennen arvaamistaan, se menee laulunetsijäksi ulos, ja uusi laulu jaetaan.

Jollei laulunetsijä arvaa laulua, laulavat leikkijät sen jonkun muun alkamana ja hän saa mennä ulos uudestaan.

#### 15. Mitä on tehtävä?

Leikkijät saavat olla huoneessa vapaasti paikoillaan. Yksi menee ulos. Huoneessa olevat sopivat keskenään, mitä ulkona olijan on tehtävä sisään tultuaan, esim. käteltävä jotakin henkilöä, mentävä

puhujalavalle ja pidettävä puhe, otettava kirja ja lausuttava runo, tanssittava j. n. e. Sen jälkeen sisällä olijat alkavat hiljaa laulaa jotakin tarpeeksi pitkää laulua tai joku soittaa pianolla. Laulun tai soiton aikana koettaa ulkoa tullut arvata mihin hänen on mentävä, mitä tehtävä. Jos hän loittonee määrätystä esineestä tai paikasta, hiljenee sävel, jos hän joutuu ymmälle, vaikenee se kokonaan. Milloin hän lähenee oikeaa esinettä tai paikkaa, kovennee sävel kehottavasti ja niin yhä edelleen kunnes hän keksi tehtävän.

Samalla tavoin voidaan ulkona olleella etsityttä myös neulaa, joka on pistetty jonkun henkilön vaatteihin tai johonkin esineeseen.

## 16. Ystävän arvaaminen.

Joku leikkijöistä menee ulos. Sillaikaa muut sopivat, kuka hänen ystävänsä on. Huoneeseen tultuaan hän kysyy kultakin vuoronperään: »Millainen on ystäväni?» Kysytty mainitsee vastaukseksi jonkun hänen ominaisuuksistaan tai tuntomerkeistään. Keneltä kysyjä viimeksi saa vastauksen, ennenkuin arvaa, kuka hänen ystävänsä on, se joutuu vuorostaan kysyjäksi.

## 17. Esineen arvaaminen.

Joku leikkijöistä menee ulos, muut istuvat piirissä. Määrätään esine, ulkona ollut tulee kysele-



mään kultakin vuoronperään ja kukin sanoo esineen jonkun ominaisuuden. Otaksutaan, että määrätty esine on esim. »kulta», ja vastaukset kuuluvat: »se kiiltää — on raskaampi puuta — saadaan maasta — vedestä myös — sillä koristellaan pukuja — ei pala tulessa — kaikki sitä haluavat — sillä saa kaikkea — kannetaan sormessa.» Jos hakija arvaa esim. viime sanasta, menee sen sanoja vuorostaan ulos. Jotta leikki olisi vaikeampi, voidaan valita sanoja, joilla on useampi merkitys.

Samoin voidaan määrätä etsittäväksi tunnettu henkilö tai »etsijän ystävä», joksi on paras valita joku seurasta.

## 18. Mikä olen?

Leikkijät istuvat piirissä, yksi menee ulos. Toiset määräävät, mikä ulkonaolija on, ja hän tulee kyselemään kultakin vuoronperään. Vastata saa ainoastaan »olet» tai »et». Nimittäkäämme kysyjä esim. A:ksi, ja otaksukaamme, että hänet on verrattu harakkaan, voi leikki käydä esim. seuraavasti:

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| A. Olenko ihminen? | E. Et.          |
| B. Et.             | A. Kala?        |
| A. Olenko kasvi?   | F. Et.          |
| C. Et.             | A. Lintu?       |
| A. Olenko eläin?   | G. Olet.        |
| D. Olet.           | A. Pikku lintu? |
| A. Nisäkäs?        | H. Et.          |



- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| A. Haaskalintu. | J. Et.         |
| I. Olet.        | A. Harakka?    |
| A. Korppi.      | K. Olet, olet. |

Kaikki taputtavat käsiä ja matkivat eläintä, jos joku ääntävä oli kysymyksessä. Ken joutui vastaamaan myöntävästi, menee ulos.

### 19. Puolueleikki.

Osanottajat jakaantuvat kahdeksi yhtä suureksi puolueeksi eri huoneihin. Kumpikin puolue valitsee yhden lähettilään ja molemmat lähettiläät yhdessä sopivat arvattavaksi jonkun sanan, eläimen tai esineen nimen. Sitte menee kumpikin lähettiläs vastapuolueen luo ja nämä alkavat kysellä mikä arvattava esine on; lähettiläs saa vastata ainoastaan »jaa» tai »ei». Voidaan kysellä esim.: kuuluuko esine kodin piiriin, kasvi-, eläin vai kivikuntaan; kun »jaa»-sanalla on joku avarampi alue määrätty, esim. eläin- tai kasvikuunta, voidaan edelleen sitä koettaa rajoittaa, onko eläin koti- vai metsäeläin, onko kasvi puu, viljakasvi, kukka, rikkaruoho j. n. e. Kun ala on rajotettu mahdollisimman pieneksi, arvailtaan yksityisesineitä. Kun vihdoinkin oikea sana on arvattu, taputtaa lähettiläs heti käsiään ja muut yhtyvät. Kumpi puolue on arvanut ensiksi oikein, se saa molemmat lähettiläät ja uudet valitaan.

## 20. Loppusoinnun näyttelijät.

Sopii suuremmassa seurassa, perheiltamassa tai konventissa leikittäväksi. Määrätään sana, jolla on paljo täydellisiä, runousopillisesti puhtaita sointuvastikkeita, esim.:

*raita* = aita, kaita, laita, maita, paita, saita

*yö* = lyö, syö, työ, vyö.

*Puu* = kuu, luu, muu, suu,

*antaa* = kantaa, rantaa, santaa.

Sointuvastikkeet ovat olevat sellaisia sanoja, että niitä voidaan osottaa *näyttlemällä* asianmu-  
kaisten vaatekappaleiden, esineiden, puuhailujen ja  
liikkeiden avulla. Kun pohjasana on määrätty, va-  
litaan osanottajista tarpeellinen määrä henkilöitä,  
joiden huoneesta poistuttua jällellölijät määräävät  
arvattavan sanan, esim. »saita», jos pohjasanana on  
»raita». Ulkonaolijat valmistauduttuaan (jota odot-  
taessa sisälläolijat voivat leikkiä jotakin muuta leik-  
kiä) tulevat sisälle näyttlemään jotakin sanaa,  
esim. »paita»; kun he ovat arvanneet väärin, naure-  
taan näyttelijät huoneesta pellolle. He tulevat val-  
mistauduttuaan jälleen, kunnes lopulta näyttelivät  
oikeaa sanaa, jolloin heille taputetaan käsiä. Sitte  
voidaan valita uusi pohjasana ja uudet näyttelijät.

Tämä leikki on kehittävä, mutta vaatii myös  
kehittyneempiä osanottajia, ainakin muutamia mu-  
kaan. Pohjasanaksi on sointusarjasta paras **mää-**



rätä sellainen, jota on vaikea tai mahdoton näyttellä, jotta näytettäväksi sopivat jäävät arvattaviksi.

## 21. Sormuksen kierto.

Osanottajat istuvat umpinaisessa piirissä, paitsi yksi seisoo piirin sisällä. Kaikki ottavat toisiaan kädestä kiinni siten, että kunkin vasen käsi on kohdallaan, ylöspäin, ja oikea käsi kumollaan, alaspäin vierustoverin kädessä. Jonkun käteen on pistetty sormus tai viiden tai kymmenen pennin raha. Alotetaan joku tasatahtinen laulu, jolloin esim. piirin sisällä olijan johdolla kaikki lyövät molemmat kätensä yhteen ja sitte laskevat edellä mainittuun asentoon vierustoveriensa käsiin; näin jatketaan laulun tahdin mukaan, ja sormus tai raha samalla kiertää kädestä käteen. Piirin sisällä olija etsii sitä; keneltä hän sen löytää, hän menee vuorostaan etsijäksi. — Jos seura on suurempi, voi rahoja ja samoin etsijöitä olla useampiakin, jotta leikki käy vilkkaammin.

Leikkiessä sopii laulaa mitä tahansa vilkasta, tasatahtista laulua, kuten »Arvon mekin ansaitsemme», »Honkain keskellä», »Kultani kukkuu, kaukana kukkuu», »Juokse porosen» tai jotakin marssia.



## 22. Laulunjohtaja.

Leikkijät istuvat piirissä. Yksi on laulunjohtaja, alottaa laulun ja lyö tahtia. Saatuaan laulun innostuneimmilleen, kaikkein eksyttävimmän uuden säkeen tai värssyn alussa tai keskellä sanaa pysähtyy hän yhtäkkiä. Silloin on kaikkien lakattava. Ken jää viimeiseksi, tulee laulunjohtajaksi.

## 23. „Sarvet, sarvet, sarvet . . .“

Istutaan parhaiten piirissä. Joku keskellä höpöttää yksitoikkoisesti »sarvet, sarvet, sarvet, sarvet . . . . .» ja sitte yhtäkkiä esim. »lehmän sarvet» tai »hevosien sarvet». Jos on mainittu sarvipään eläimen nimi, on kaikkien piirissä olijain yhtäaikaa nostettava kätensä sarviksi, päinvastaisessa tapauksessa ei. Joka tekee väärin tai on viipynyt käsiään nostaessaan, antaa pantin. Täten voidaan käydä läpi kaikki eläimet, etupäässä tietenkin sellaiset, joiden sarvellisuus tai sarvettomuus on ainakin enimmälle osalle osanottajia tunnettu, esim. »pässin, sian, kanan, hirven, jäniksen, pukin, ahvenen, harakan, etanan, pirun sarvet» j. n. e. Esi-lukija voi koettaa osanottajia eksyttää siten, että sarvettoman elukan nimen mainitessaan kohottaa äkkiä kätensä, sarvipään nimen mainitessaan jättää nostamatta.

## 24. „Kaikki linnut lentävät . . .“

Leikitään samoin kuin edellinen sarvileikki. Esilukija mainitsee kerran tai useammin »kaikki linnut lentävät . . .» ja sitte äkkiä esim.: »harakat lentävät» tai: »siat lentävät». Milloin lentävä lintu mainitaan, viipottavat kaikki käsiään, milloin muu elukka, silloin ollaan hiljaa. Ken erehtyy, antaa pantin.

Toinen leikkitapa on, että kullekin leikkijöistä annetaan jonkun linnun nimi. Esilukija höpöttää yhtämittaa esim.: »kaikki linnut lentävät, harakat lentävät, varikset . . ., kanat . . ., varpuset . . ., kaikki linnut . . ., teeret . . ., huuhkajat lentävät» j. n. e. »Kaikkien lintujen» kohdalla lentävät kaikki, yksityisiä mainitessa ainoastaan mainittu lintu. Ken ei pidä vaaria ja erehtyy, se antaa pantin.

## 25. Aatamin lapset.

Joukon keskellä yksi laulaa tai lukee:

Aatamill' oli seitsemän lasta,  
seitsemän tai kahdeksan:  
evät he tienneet, mitä he tekivät,  
niin he tekivät, näin he tekivät  
Aatamin lapset kaikki.



Hän nousee yht'äkkiä seisomaan ja muiden on seurattava esimerkkiä. Joka jää jälemmäksi, antaa pantin. Sitte uudistetaan sama värssy, ja lukija tai laulaja käy äkkiä kyykyllään. Niin jatketaan kaikenlaisia ruumiin asentoja ja liikkeitä, ja ken ei kerkiä heti mukaan, antaa pantin.

## 26. Mitä kukin teki.

Leikkijät istuvat piirissä. Kolme heistä jää keskelle, yksi työn, toinen työkalun, kolmas työpaikan määrääjäksi. He kulkevat perätysten kuis-katen jokaisen korvaan työn, työkalun ja työpaikan niin hiljaa, ettei kukaan muu kuule, varsinkaan toiset määrääjät. Kun se on tehty valmiiksi, sanoo jokainen, mitä hän teki, millä ja missä. Kun määrääjät eivät tiedä, mitä toiset sanoivat, sattuu tietysti lystikkäitä yhtymiä.

Samoin leikitään myös siten, että paperi taiteetaan viidelle laskokselle. Ensi sivulle kirjoitetaan pojan nimi, se käännetään piiloon ja toiselle sivulle kirjoitetaan tytön nimi, samoin kolmannelle mitä he tekivät, neljännelle milloin ja viidennelle missä. Kun paperi sitte oikaistaan suoraksi, luetaan peräkkäin joutuvat rivit. — Kukin sivu on tietysti eri henkilön kirjoitettava ja rivejä oleva niin paljo, että kaikki osanottajat tulevat mukaan.



## 27. Kadottaa ja löytää.

Leikkijät istuvat rivissä tai piirissä. Oikealta vasemmalle kuiskaa kukin vierustoverinsa korvaan jonkun nimen. Vasemmalta oikealle kuiskataan sen jälkeen, mitä nimitetty henkilö kadotti, esim. sormuksensa, hattunsa, kielensä, nenänsä j. n. e. Vielä kuiskataan vasemmalle paikka, johon esine katosi, ja oikealle löytäjä, lopuksi vasemmalle paikka, josta se löytyi ja oikealle paikka, johon löytäjä sen kätki. Vihdoin sanoo kukin näistä kaikista kertyneen lauseen, joka voi olla hyvinkin hullunkurinen.

## 28. Minkätähden? — Sentähden.

Kukin leikkijä kuiskaa vasemmalta oikealle kysymyksen, joka alkaa sanalla: »Minkätähden . . .» ja samoin oikealta vasemmalle vastauksen, joka alkaa sanalla: »Sentähden . . .» Lopuksi kukin ilmaisee saamansa kysymyksen ja vastauksen.

Kysymykset ja vastaukset voidaan kirjottaa myös paperilapuille ja asettaa eri hattuihin. Molemmissa otetaan sitte yksi lappu kerrallaan ja luetaan ensin kysymys, sitte vastaus. Itsestään selvää on, että vastaukset usein voivat olla sangen naurettavia.

## 29. „Mitä ajattelit, kun ensikerran näit – ?“

Istutaan piirissä. Jokainen kuiskaa oikealla puolellaan istujalle jonkun lauseen, kuta hauskemman, sitä parempi. Viimeinen kysyy sitte vasemmalla puolellaan istujalta: »Mitä ajattelit, kun ensikerran näit (joku nimi)?» Kysytty vastaa lauseen, joka hänelle oli kuiskattu. Sitte hän taas puolestaan kysyy vierustoveriltaan vasemmalla, mitä hän ajatteli jotakin henkilöä ensi kerran nähdessään. Leikkiä jatketaan kunnes kaikilta on kysytty.

## 30. Sormus ehdoilla.

Joku leikkijöistä antaa sormuksen toiselle ja samalla kuiskaa hänen korvaansa, kenelle se on vietävä, esim. pienimmälle, pisimmälle, kauneimmalle, sievimmälle, sorjimmalle, rumimmalle, viisimmalle, hassuimmalle, sille, jolla on sellainen ja sellainen puku tai vaatekappale, joka on silloin ja silloin tehnyt sitä ja sitä, jota rakastaa, kunnioittaa j. n. e. Kaikki seuran jäsenten ominaisuudet, teot, lahjat ja suhteet voidaan siten ottaa huomioon. Sillä tavalla jatketaan niin kauvan kuin tahdotaan, ja lopuksi puretaan leikki. Silloin vie kukin vuorostaan sormuksen hänelle, jolta on sen saanut ja kysyy millä ehdolla sen sai. Toinen vastattuaan palauttaa sormuksen edelleen, kunnes kaikki arvostelut on kuultu ja sormus palannut sille, keltä aluksi lähti.



### 31. Huhu kulkee.

Istutaan rivissä tai piirissä. Joku kuiskaa jotakin vierustoverinsa korvaan ja edelleen annetaan asian kulkea korvasta korvaan kuiskien. Viimeinen sanoo sen ääneen ja ensimmäinen ilmaisee, mitä hän kuiskasi. Kun jokainen on muuttanut huhua vain vähän ja mahdollisimman taitavasti, voi usein olla hyvin hauskaa ja opettavaakin kuulla järjestyksessä jokaiselta, miten hän kohdaltaan huhua muutti.

### 32. Eläinkonsertti.

Jokaiselle leikkijöistä annetaan sellaisen eläimen nimi, jonka ääntä saattaa matkia, kuten aasi, hevonen, lehmä, kissa, koira, lammas, karhu, susi, jalopeura, orava, kyyhkynen, teeri, pyy, korppi, harakka, varis, pääskynen j. n. e. Joku leikkijöistä huutaa esim. »aasi». Tämä vastaa »y-a-a-h» ja kohta sanoo esim. »pääskynen». Tämä vastaa »kilies», »se viep» t. m. s. ja sanoo edelleen esim. »karhu» j. n. e. Ken ei huomaa itseään puhuteltavan eikä heti matki edustamaansa eläintä, antaa pantin.

### 33. Varpuset lentävät.

Seura istuu piirissä, jokaiselle jaetaan jonkun viljan nimi, kuten ruis, ohra, kaura, herne, pellava,



liina, tattari, vehnä j. n. e. Joku alkaa leikin sanoen: »Varpuset lentävät (esim.) rukiiseen.» Kellä on nimenä ruis, vastaa nopeasti: »ei, vaan (esim.) vehnään» ja niin edelleen viljasta viljaan. Ken ei heti vastaa tai sanoo viljan, jota ei ole seurassa, antaa pantin.

### 34. Eläviä kuvia.

Liinakangas pingotetaan sopivaan paikkaan, mieluummin kahden huoneen väliseen oviaukkoon. Jonkun matkan päähän kankaasta asetetaan palava kynttilä, muut valot sammutetaan. Leikkijöistä yksi toisensa jälkeen karkeloi, hyppelee tai kävelee hauskoja liikkeitä ja eleitä tehden kynttilän ja kankaan välitse, jolloin »elävät kuvat» syntyvät tummina varjoina kankaalle.

Yksi leikkijöistä on asetettu arvaajaksi siten, että hän näkee kankaan mutta ei toisia osanottajia leikkiin, joka käy tietysti mukavammin silloin, jos kangas voidaan asettaa oviaukkoon tai muuten niin, että arvaaja on sen takana. Kankaalla liikkuvista kuvista on arvaajan saatava selville, kenen varjo kukin kuva on. Ken tunnetaan, asettuu vuorostaan arvaajaksi.

### 35. Vesikenkäsillä.

Pojat menevät ulos, tytöt jäävät sisälle. Tytöt valitsevat kukin itselleen parin. Sitte pääste-

tään joku ulkoa sisään ja kumartaa jollekin tytöistä, koettaen arvata mielitettyään. Jollei hän kumarra omalleen, vastaa tyttö: »Vettä on kengässäsi!» ja saa mennä ulos takaisin. Sitten tulevat kaikki vuoronsa perään, ken osuu kumartamaan omalleen, jää sisälle, mutta ei istu parinsa luo, jotteivät toisia estäisi kumartamasta samallekin. Kun kaikki ovat kerran koettaneet onneaan, tulevat sitte toistamiseen ensi kerralla erehtyneet, tulevat kolmanteenkin kertaan, kunnes vihdoin omansa löytävät. Sitte voivat tytöt vuorostaan mennä vesikenkäläisiksi.

### 36. Nimikko.

Pojat ja tytöt käyvät huoneen eri seinämille istumaan. Joku pojista sanoo kullekin poikarivissä, ken tytöistä on hänen nimikkonsa. Senjälkeen tytöt yksi kerrallaan tulevat poikain eteen ja »niijaa-vat» sille pojalle, jolle toivovat olevansa määrättyt. Jollei tyttö ole osunut oikeaan, polkee poika jalkaa, ja tyttö koettaa onneaan jonkun toisen edessä. Kun hän lopulta osuu nimikkonsa eteen, vastaa poika hänen niijaamiseensa kumartamalla ja tyttö istuu pojan viereen. Sitte seuraavat samoin toiset tytöt, kunnes kaikki ovat saaneet nimikkonsa. — Myöskin voidaan leikkiä siten, että nimikko määrätään tytöille ja pojat menevät kumartamaan. — Kun nimikot ovat löydetyt, voi jatkaa jotakin pari-leikkiä.



Nimikkoja etsiessä sopii hyvin laulaa joukolla, mieluummin jotakin kansanlaulua.

### 37. Parileikkejä.

Leikkijät istuvat parittain. Kaikille jaetaan numerot. Yksi on leski ja huutaa jotakin n:roa parikseen, leskeksi jäänyt taas huutaa j. n. e. Numeroita vaihtelevat leikkijät keskenään. Ken leskeksi jäätyään ei muista huutaa, ken huutaa oman n:ronsa tai n:ron, jota kellään leikkijöistä ei ole tai ei huomaa, kun hänen n:roaan huudetaan, se antaa pantin.

Samallaista parileikkiä leikitään myös siten että leikkijöillä alkaessa on kullakin nimensä, mutta sitten nimiä vaihdellaan. Muuten samat säännöt kuin numeroisillakin.

Vielä mainittakoon parileikeistä mykkä viiputus. Kenen oikealla puolella jää tuoli tyhjäksi, hän vasemman käden etusormella viiputtamalla kutsuu jotakin osanottajaa siihen. Kukaan ei saa puhua sanaakaan, ei sekään, joka pitää silmällä, kelle kulloinkin viiputetaan ja kerää pantteja. Ken ei pidä huolta vuorostaan, puhuu tai viiputtaa väärällä sormella, hän antaa pantin.



### 38. Sokkosilla.

Muunnoksena tavallisesta, kaikille tunnetusta sokkoleikistä mainittakoon seuraava:

Kukin leikkijöistä asettuu määrättyyn paikkaan, jota hän ei saa jättää. Sokko saa heidät kaikki nähdä, ennenkuin hänen silmänsä sidotaan. Häntä pyöritetään muutamia kertoja ympäri ja hän alkaa etsiä. Etsittävät saavat muutella mielin määrin asentoaan, kumarrella minnepäin tahansa, polvistua ja istuakin, vaan eivät jättää paikkaansa. He saavat myös vaihdella paikkojaan sokon ollessa loitommalla. Kenen sokko saa kiinni, on hänen arvattava sen nimi, jos hän onnistuu, saa hän paikan ja kiinni saatu joutuu sokoksi. Jos sokko myös toisten paikkoja vaihtaessa osuu tyhjälle paikalle ja arvaa kenen paikka se on, vaihtavat he asemiaan keskenään.

### 39. Sokea posteljooni.

Leikkijät istuvat tai seisovat suljetussa piirissä. Kullekin annetaan tunnetun postikonttorin nimi. Yksi valitaan postimestariksi, toinen posteljooniksi, jonka silmät sidotaan ja hän seisoo piirin keskellä. Postimestari huutaa esim.: »Posti kulkee Helsingin ja Kuopion välillä!» Keillä nämä nimet ovat, ne vaihtavat paikkaa ja sokea posteljooni koettaa ottaa heitä kiinni. Kenen posteljooni saa kiinni, ja

jos hän arvaa kummanko postikonttorin hän valloitti, pääsee hän samalla nimellä piiriin ja kiinni saatu tulee posteljooniksi. Jollei posteljooni saa kumpaakaan kiinni tai ei arvaa, kummanko sai, jää hän edelleen virkaansa, ja postimestari huutaa edelleen, esim.: »Posti kulkee Tampereen ja Viipurin välillä» j. n. e.

#### 40. Polttosokko.

Yhdeltä leikkijöistä peitetään silmät. Jokin edeltä määrätty esine, esim. taskuliina tai hattu tai huivi, piilotetaan johonkin. Sokkoa pyöritetään ympäri ja hän alkaa etsiä. Jos hän lähenee paikkaa, johon esine on kätketty, kehoitetaan häntä huudoilla, riippuen siitä missä määrin hän kulkee suoraan esinettä kohti tai on sen lähellä: »ilma leutonee», »tulee lämmin», »kuuma on», »polttaa», »polttaa, polttaa» tai jos hän menee pois päin: »ilma jäähtyy», »kylmä on», »paleltaa», »huh, kun on pakkanen» j. n. e. Tällaisten ohjeitten mukaan vihdoin esineen löydettyään, koettaa sokko sillä läpätä jotakin leikkijöistä. Ketä hän saa kosketetuksi, se joutuu vuorostaan polttosokoksi.

#### 41. Torvisokko.

Leikkijät pyörivät piirissä sokon ympärillä. Hän koputtaa kepillään permantoon, jolloin piiri



pysähtyy. Senjälkeen ojentaa sokko keppinsä ja on toittottavinaan torveen. Ketä kohden keppi on ojolla, hän vastaa matkien sokon toittotusta, tietysti koettaen muuttaa äänensä mahdollisimman vieraaksi. Jos sokko arvaa, kuka hänen osottamansa oli, käy tämä vuorostaan sokoksi; jollei, jää hän itse edelleen sokoksi ja leikki jatkuu samaan tapaan.

## 42. Aatami ja Eeva.

Leikkijät seisovat umpinaisessa piirissä. Yksi poika on Aatami, yksi tyttö Eeva, jotka molemmat jäävät piirin keskeen silmät sidottuina, Eevalla kädessä tiuku tai muu pieni kello. Molempia pyöritetään ensin useita kertoja ympäri. Aatami kysyy: »Eeva, missä olet?» jolloin Eeva helähdyttää lyhyesti tiukuaan ja samalla pujahtaa äänettömästi syrjään Aatamin tavottaessa häntä kiinni. Liikkeiden näppäryyteen, notkeuteen tai myöskin naurtavuuteen voidaan panna suurta painoa niin paetessa kuin kiinni tavottaessakin. Kun ensimmäinen Aatami on saanut Eevan kiinni, menevät molemmat umpimähkään sidotuina silmin piiriä kohden, kenen pojista Eeva saa ensiksi käsiinsä, hän joutuu vuorostaan Aatamiksi, kenen tyttöistä Aatami, hän vuorostaan Eevaksi. Eevaksi ja Aatamiksi voi leikkijöistä kukin vuorolleen päästä vapaaehtoisestikin.



#### 43. Kellokas.

Kaikkien leikkijäin silmät ovat sidotut paitsi yhtä, jolla on kädessään kello, kulkunen tai tiuku. Kaikkien on pysyttävä määrätyssä piirissä, joka tietystikin velvottaa etupäässä kellokasta. Kun sokot tai joku heistä kysyvät: »kellokas, missä olet?» he listää hän kelloaan ja juoksee parhaansa mukaan pakoon. Juostessaan ei hän millään ehdolla saa pitää kellon kieltä tai muuten estää sitä soimasta. Ken sokoista onnistuu hänet saamaan kiinni, pääsee vuorostaan kellokkaaksi.

#### 44. Paistisilla.

Tehdään pamppu esim. huivista, taskuliinasta tai muusta vaatekappaleesta. Yksi leikkijöistä istuu tuolille keskelle lattiaa paistiksi, silmät peitettyinä ja pamppu kädessään. Toiset liekamoivat hänen ympärillään, häntä nykien ja näykkien. Hän koettaa koskettaa pampullaan heistä ketä ennättää, kehen hän onnistuu koskettamaan, hän joutuu vuorostaan paistiksi.

#### 45. Istumasokko.

Leikkijät istuvat piirissä. Sokkoa pyöritetään ympäri ja hän kävelee jonkun luo, istuutuen tämän

polville. Jos hän arvaa kenen polvella istuu, joutuu tämä sokoksi; jollei, saa hän koettaa onneaan jonkun toisen sylissä.

#### 46. Kalasilla.

Valitaan yksi tai useampia kaloja, jotka asetuvat keskelle, muiden seistessä tai pyöriessä piirissä käsi kädessä. Kalat koettavat pyrkiä pois verkosta, joko silmuksista käsien alitse tai murtaen sen rikki. Kenen oikealta puolelta kala pääsee karakuun, se joutuu kalaksi ja entinen kala pääsee hänen sijaansa.

Karjalassa ollaan samaan tapaan »sikasilla», jolloin myös sikaa kaikilta puolin ahdistellaan ja puristetaan mahdollisimman tiukalle.

#### 47. „Pelastukoon ken voi!“

Huoneen toiseen päähän asetetaan tuoleja, jotta ne riittävät kaikille osanottajille, paitsi yhtä. Toiseen päähän huonetta ovat leikkijät kerääntyneet kapteenin ympärille. Tämä kertoo esim. seuraavaa:

»Olin kerran ulkona kävelemässä —

(Kaikki muut kertaavat.)

Seurassani oli muutamia ystäviä —

(Kaikki kertaavat edelleen.)

Näimme laivan kulkevan virralla --



(Samoin.)

Nousimme laivaan ja menimme mukaan —

(Samoin.)

Äkkiä jouduimme putoukselle ja olimme menemäisillämme mukana —

(Samoin.)

Samassa huusivat kaikki: höyrypannu räjähtää —

(Samoin.)

Minä huusin: *Pelastukoon ken voi.*»

Kaikki juoksevat kilvan tavottamaan tuolia huoneen toisesta päästä. Ken jää jällelle, on seuraavalla kerralla kapteenina.

#### 48. Hiirisillä.

Leikkijät istuvat piirissä. Lankakerä, kumpallo tai taskuliinasta tehty mytty käy hiirestä, joku leikkijöistä, tai parikin, rupeaa kissaksi. Piirissä istujat heittelevät hiirtä, kissa tavottelee sitä kiinni. Kun hän saa hiiren kiinni, joutuu vuorostaan kissaksi se, jolta hiiri saatiin, ja entinen kissa istuu hänen tilalleen.

Jos hiiri saadaan kiini juuri heitettyä ennenkuin se ehtii toisen luo, joutuu kissaksi heittäjä. muussa tapauksessa se, jolle heitettiin tai joka muuten oli hiiren kanssa lähinnä tekemisissä.



#### 49. Majasilla.

Leikkijät seisovat suuressa piirissä, kaikki yhtätasaisen, tarpeeksi pitkän välimatkan päässä toisistaan. Jokaisella piirissä seisojalla on oleva tarkoin rajotettu, määrätty paikkansa, majansa, jonka vuoksi leikki parhaiten käy ulkoilmassa; sisälläkin sopinee maja piirtää liidulla lattiaan. Yksi leikkijöistä on majanhakija. Menee vuorotellen kunkin eteen, kysyen: »Annatko majaa?» Jollei kukaan vapaaehtoisesti anna, vastaa kukin: »Mene toiseen taloon!» Sillaikaa majanhakijasta etimmäiset vilkuttavat toisilleen, ja vaihtavat majaa, kuka kenenkin kanssa ehtii. Majanhakija pitää vaihtajia tarkasti silmällä, ja kenen majaan hän ehtii vaihtaessa, se jää vuorostaan majanhakijaksi.

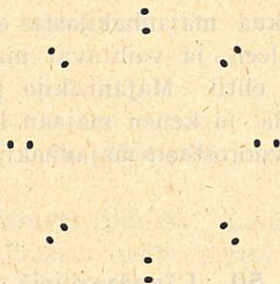
#### 50. Läppäyspiiriä.

Leikkijät seisovat piirissä, tavallisesti tytöt ja pojat parittain. Joku jää ulkopuolelle, läppää jotakin piirissä seisojaa selkään, alkaen samalla juosta piirin ympäri tai on jo ennen läppäämistään ottanut juoksuvauhdin. Läpätty alkaa juosta vastakkaiseen suuntaan piirin ympäri. Kuka piirin ympäri juostuaan joutuu ensiksi äsken auki jääneeseen paikkaan, se saa siihen jäädä, ja toinen tulee läppäjäksi.

Leikki sopii parhaiten ulkona, mutta myöskin sisällä suuressa pirtissä.

### 51. Kolmas pyörä rattaissa

Kaikki osanottajat, paitsi kahta, asettuvat avaraan kaksinkertaiseen kehään, hyvän matkan, esim. sylen päähän toisistaan. Kehä tulee suunnilleen tämän näköiseksi:



Toinen niistä, jotka ovat parittomina kehän ulkopuolella, on liikapyörä, toinen heistä on ajaja. Liikapyörä juoksee kehän ympäri ulkopuolella ja ajaja koettaa häntä koskettaa. Jos ajaja onnistuu sen tekemään, on silloin heidän asemansa vaihtunut. Leikin hauskin kohta on siinä, että liikapyörä voi pujahtaa jonkun kehässä seisovan parin eteen ja takimmainen silloin jää kolmanneksi pyöräksi rattaissa. Jos ajaja ehtii häntä koskettaa, ennen-



kuin hän ehtii juosta pakoon ja asettua jonkun toisen parin eteen, jää hän ajajaksi. On tarkoin huomattava, ettei liikapyörä saa ollenkaan juosta kehän sisällä, ei edes yhden parin editse, vaan ainoastaan ulkopuolella.

Tämä huvittava juoksuleikki sopii etupäässä ulkoilmassa, mutta myöskin isommassa pirtissä tai muussa huoneessa.

## 52. Pantinlunastus.

Panttileikeissä kertyneiden panttien lunastus voi sekín puolestaan tarjota seuralle suurta huvia. Se käy tavallisesti siten, että panttien kerääjä hatusta tai taskustaan (mihin pantit on kerätty) ottaa jonkun käteensä ja pitää sitä selkensä takana kysyen: »Mitä sen on tehtävä, jonka pantti on tullessa?» Kysymykseen vastaa ensi kerralla joku sellainen, jolta ei ole panttia otettu, toisilla kerroilla aina se, joka on viimeksi panttinsa lunastanut. Lunastuksista mainittakoon tässä, että pantin omistajan tehtäväksi voidaan määrätä:

*Ilmaista »kenen toisen» pantti on, jolloin omistaja ilmaisee mieltiettynsä.*

*Huutaa kultaansa uunista, uunin takaa tai päältä, lattian tai oven raosta j. n. e.*

*Puhella kullalleen muka telefoonissa.*

*Kulkea kultapalana, kysyen kultakin: »Mitä tekisit minusta, jos olisin kultapala?»*

*Ampua jänistä*, jolloin pantinlunastaja ensin määrää jonkun kyykylleen tähtäysasentoon, tämä kutsuu jonkun toista sukupuolta, se taasen toista ja kaikki asettuvat vierivierekkäin riviin tähtäysasentoon, kunnes jommassakummassa päässä oleva äkkiarvaamatta »ampuu» koko rivin kellelleen.

*Ruokkia kanoja*; pantin omistajan ja jonkun hänen valitsemansa kumppanin silmille sidotaan huivi, heidät asetetaan istumaan vastakkain, ja sitten saavat he koettaa lusikalla löytää toistensa suut, tai pannaan lautaselle sokerijauhoja tai maitoa, jota he koettavat ruokkia toisilleen. (Anni Collan, Suom. kans. leikkejä.)

*Tehdä testamentti*; pantinomistajan silmät peitetään, häneltä kysellään: »Kelle tämän annat, kelle tämän?» samalla osotellen hänen sydäntään, kättään j. n. e. matkien lentopusua, tukkapölyä, pitkä nenää j. n. e.

*Tehdä vala*; omistajan eteen asetetaan peili ja vannotetaan, ettei hän ikinään ole nähnyt eikä kuulut niin kaunista, jaloa ja kaikin puolin mainiota henkilöä kuin — hänen ylistettyään itseään pilviin asti, temmataan peite pois — »nyt näen edessäni».

*Ripittää itsensä*; kuiskata jotakin vierustoverinsa korvaan, joka sitte kulkee suusta suuhun kuiskaten; viimeinen sanoo sen ääneen ja omistaja ilmaisee, mitä todella ripissä uskoi. (Vrt. leikkiä »Huhu kulkee» siv. 27)

*Näytellä kihlattuja*; kaksi tuolia asetetaan lattialle, toisella pantinomistaja, toisella tyyny; hän hyväilee tyynyä kuin morsianta tai sulhasta.



*Näyttää rakkautensa;* pantinomistaja kutsuu jonkun toista sukupuolta ja he sitte näyttävät sen keskenään.

*Olla mustasukkaisena;* pantinomistaja laskeutuu polvilleen lattialle kutsuen siihen tytön. Tämä kutsuu vielä pojan ja nämä viimeksi mainitut lempivät omistajan edessä.

*Olla seinäkellona;* omistaja asettuu seinää vasten ja kutsuu jonkun toista sukupuolta luokseen; kellon kysyttyä: »mitä kello on?» antaa toinen niin monta lyöntiä hänelle kuin kello on.

*Mennä maanpakoon,* seista jossakin nurkassa esim. kolmen seuraavan pantin lunastusajan.

Sitäpaitsi sopivat pantinlunastuksessa kaikki »Yksi kamarileikissä» (siv. 7) mainitut tehtävät kuin myös pantinomistaja voidaan määrätä pitämään puhe, laulamaan laulu, lausumaan runo, ehdottamaan uusi leikki j. n. e. — puhumatta tässä monista tavallisemmista, kaikille tunnetuista lunastustehtävistä.



## Sisällys.

	Siv.
Alkusananen .....	5
1. Yksi kamari .....	7
2. Esiintymisleikki .....	9
3. Kertomusleikki .....	9
4. Sanojen liittäminen .....	10
5. Sointuleikki .....	11
6. Sananlaskuleikkejä .....	11
7. »Laiva on lastattu» .....	12
8. »Sinä kelpaat!» .....	12
9. Asianajaja .....	13
10. Laskumestari .....	14
11. Reppuryssä .....	14
12. Teeleikki .....	15
13. Hedelmäkauppa .....	15
14. Laulun etsintä .....	16
15. Mitä on tehtävä? .....	16
16. Ystävän arvaaminen .....	17
17. Esineen arvaaminen .....	17
18. Mikä olen? .....	18
19. Puolueleikki .....	19
20. Loppusoinnun näyttelijät .....	20
21. Sormuksen kierto .....	21
22. Laulunjohtaja .....	22
23. »Sarvet, sarvet, sarvet...» .....	22
24. »Kaikki linnut lentävät...» .....	23
25. Aatamin lapset .....	23
26. Mitä kukin teki? .....	24



27.	Kadottaa ja löytää .....	25
28.	Hukuttaa, pelastaa ja rakastaa .....	25
29.	»Mitä ajattelit, kun ensi kerran näit —?» .....	26
30.	Sormus ehdoilla .....	26
31.	Huhu kulkee .....	27
32.	Eläinkonsertti .....	27
33.	Varpuset lentävät .....	27
34.	Eläviä kuvia .....	28
35.	Vesikenkäsillä .....	28
36.	Nimikko .....	29
37.	Parileikkejä .....	30
38.	Sokkosilla .....	31
39.	Sokea posteljooni .....	31
40.	Polttosokko .....	32
41.	Torvisokko .....	32
42.	Aatami ja Eeva .....	33
43.	Kellokas .....	34
44.	Paistisilla .....	34
45.	Istumasokko .....	34
46.	Kalasilla .....	35
47.	»Pelastukoon, ken voi!» .....	35
48.	Hiirisillä .....	36
49.	Majasilla .....	37
50.	Läppäyspiiriä .....	37
51.	Kolmas pyörä rattaissa .....	38
52.	Pantinlunastus .....	39



Nuorisokirjallisuuttamme N:o 16.

## Till Pöllöpeilin ilveelliset kepposet

(Eulenspiegel.)

24 kuvaa, sid. 2: 50.

Kuvanäyte:



(Till opettaa asiaa lukemaan.)

Tämä lystikäs ja hupaisilla kepposilla täytetty kirja, joka jo on kirjoitettu 15:llä vuosisadalla sekä yhä uudelleen pai-



nettu ja muovaeltu lukemattomissa painoksissa, tarjotaan täten suomalaiselle yleisölle nuorisokirjan muodossa. Eulenspiegel-kaskut, joista monet ovat kansan suussa tuttuja ja hullunkurisia hölmöläisjuttuja, ansaitsevat kyllä kertomista yhä ja yhä uudestaan. Näistä Tillin hauskoista kepposista ja hullunkurisuuksista kykenee paljonkin oppimaan, sillä niissä piilee usein enemmän älyä kuin toisten ihmisten viisaudessa, ja:

Mist' enää tuntea viisaat vois,  
jos narreja maailmassa ei ois?



Suositlemme arvokasta, hauskaa

## Nuorisokirjallisuuttamme.

1. **Spyri, Johanna.** Hyvässä turvassa. kartt. —: 50.
2. **Juutalaiset kaksoisveljekset.** kartt. 1: —.
3. **Cervantes.** Don Quixote. 4:jällä kivipainoskuvalla, sid. 1: 75, nid. 1: 50.
4. **Mayne, Reid.** Kullankaivajat ja intiaanit. Kertomus Pohjois-Mexikosta. 23 kuvalla. Sidottu. 2: 60.  
Sisältää paljon hyvää, hauskaa ja hyödyllistä. Niinkuin kaikki tämän tekijän teokset se antaa opetusta ja tietoja erittäinkin luonnontieteessä ja maantieteessä lukijaa väsyttämättä.
5. **Hoffmann, Frans.** Tonin kummalliset vaiheet. Toinen painos, kartt. —: 90.  
Aihe otettu Magdeburgin hävityksestä 1631.
6. **J.** (Cornelia Levetzow.) Kolme kertomusta, nid. 1: —.
7. **Hoffman, Frans.** Lumeen haudattuina. 4 teräspiirroskuvalla, sid. 1: 50.  
Kertomus Talvenvietosta Alppimajassa.
8. **Höcker.** Maa-orja. 4 teräspiirroskuvalla, sid. 1: 75.  
Aihe: Maa-orjien tila ja kohtelu Venäjällä.
9. **Schmid, Chr.** Pikku Erakko. Toinen painos, 4 värikuvalla, sid. 1: 25.
10. **von Horn, V. O.** Konstantinopolin valloitus. Kertomus Turkin vallan perustamisajoilta. 4:llä kivipiirroskuvalla, kartt. 1: 50.



11. **Schmid, Chr.** Ahkeruus ja rehellisyys ynhä muita kertomuksia. Kuvallinen kansilehti, nid. —: 35.
12. „ „ Hyvä kasvatustaiteija ja muita kertomuksia. Kuvall. kansilehti, nid. —: 35.
13. **Jules Verne.** Saarroslinjan murtaja. 8 kokosivun kuvaa. 2:nen painos, sid. 1: 25.  
Ranskan akademian palkitsema teos.
14. **J. (Cornelia Levetzow.)** Margareta. Tekijän kuva kansilehdellä, nid. —: 90.
15. „ „ „ Nuoren tytön elämäntarina. sid. 2: 50.  
Cornelia Levetzowin miellyttävät, herttaiset, ideaalliset kertomukset eivät kaipa puollustusta.
16. **Till Pöllöpeilin ilveelliset kepposet (Eulenspiegel.)**  
24 kuvaa. Sid. 2: 50.

Uutta jatkuvaa sarjaamme

## ==== Ajanvietettä ====

suosittelemme yleisön huomioon:

N:o 1. **Korteista povaaminen.** Seuraleikki. 50 p.

N:o 2. **Valittuja kansanleikkejä** nuorisolle. 75 p.



# Aisopon Satuja

Nuorisoa varten muodostettu ja siveysopillisilla huomautuksilla varustettu.

**108 satua** ja lukuisia Chr. Votteler'in piirtämiä kuvia.



Kuvanäyte teoksesta „Aisopon Satuja.“





**Hinta 75 penniä.**