

PERINTEISET PERHEEN LUMIPUUHAT

Lumilinnan rakennus

Suojasäällä pyörittäkää suuria lumipalloja, jotka ladotte vierekkäin ja päällekkäin. Mitä suurempia palloja, sitä enemmän tarvitaan porukkaa pallojen tekoon ja siirtelyyn. Lumilinna voi olla perinteinen suuri tai moderni rakennelma, ihan mitä vain. Päästäkää luovuus valloilleen! Pakkassäällä voi kokeilla lumen lapioidista valleiksi, vallit taputellaan lapiolla ja annetaan kovettua. Voitte myös hyödyntää rakentelussa esimerkiksi ämpäreitä tai muita suuria astioita.

Lumiukon, -hevosen, -lohikäärmeen tai minkä tahansa ”örkkimörkin” rakennus

Pyöritetään suojalumesta suuria palloja, jotka asetellaan haluttuun järjestykseen. Jos haluatte perinteisen lumiukon rakentamiseen hieman lisähaastetta, rakentakaa se seisomaan päällään! Alimmaksi jäävän pääpallon on oltava kuitenkin riittävän tukeva, jotta -ukko tai -akka pysyy pystyssä. Lopuksi koristellaan ja somistellaan. Jos käytätte vaatteita tai muita kotoa löytyviä tarvikkeita, jotka eivät kuulu luontoon, muistakaa käydä siivoamassa jäljet viimeistään rakennelmien hajottua.

Mäenlaskua

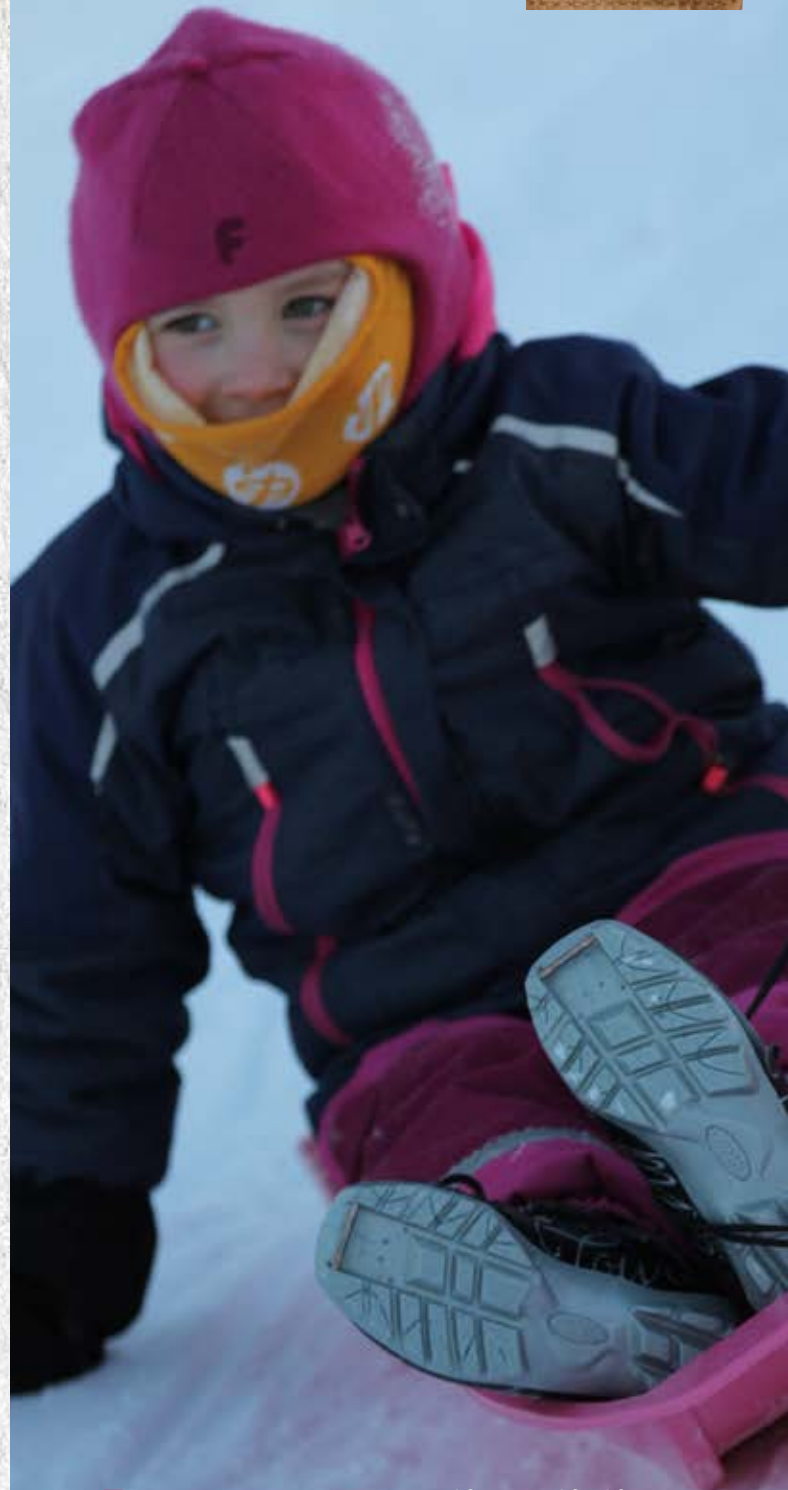
Pulkalla, liukurilla ja kelkalla laskeminen on aina hauskaa ja vielä hausempaa, kun se tehdään porukalla. Jos on riittävän pitkä ja luistava mäki, kannattaa kokeilla myös jätesäkillä tai pressulla laskemista. Jätesäkillä onnistuu hyvin laskeminen pareittain ja pressulle mahtuu vaikka koko perhe! Kokeilkaa erilaisia tyyliä, esim. pujottelua, paritunnelin läpi laskua, vatsaliukua.

Mäenlaskussa selkeät ohjeet laskijoille:

- Mitkä ovat mäenlasku ja -nousureitit, näistä pidetään tiukasti kiinni!
- Varotaan törmäyksiä esim. paritunnelissa
- Takaa tuleva väistää aina edessä olevaa, isot väistävät pieniä
- Varsinkin vauhdikkaassa mäessä laskijat odottavat ennen laskuaan mäen päällä, että edelliset ovat ehtineet alta pois



SUOMEN LATU



**HANKIELÄMÄÄ –
TALVEN-
TÖRRÖTTÄJÄT
LIIKKEELLE**

Pulkkaviesti

Vauhdikasta menoa lämmittelyyn tai kisavietin purkamiseen.

Muodostetaan max 10 hlön joukkueita, jotka kisaavat keskenään. Jos alue on ahdas ja joukkueita on paljon, voidaan kisa toteuttaa niin, että aina kaksi joukkuetta kerrallaan on radalla ja näiden suorituksista otetaan aika. Lopuksi kaksi nopeimman ajan saanutta joukkuetta ottavat finaalissa mittaa toisistaan. Alueelle merkitään reitti, joka joukkueiden pitää kiertää. Hauskin on ympyräreitti, jolla on pieniä kumpareita ja/tai mutkaosuuksia, mutta onnistuu edestakaisena sprinttikisanakin oikein hyvin. Pienten lasten kanssa kuitenkin tehdään helppo rata tasaiseen maastoon.

Joukkueiden ensimmäiset parit asettuvat lähtöviivalle niin, että toinen on pulkassa ja toinen vetäjänä. Lähtömerkistä kaikki parit lähtevät liikkeelle, kiertävät radan ja palaavat lähtöviivalle, missä sekä vetäjä että pulkassa istuja vaihtuvat. Näin edetään, kunnes kaikki joukkueen parit ovat kiertäneet radan. Nopein joukkue voittaa.

- Kannattaa kokeilla myös käyttää pulkkien sijasta pressua, silloin kyydissä ja vetäjänä voi olla niin monta kuin mahtuu.

Kukkulan kuningas 1

- soveltuu kouluikäisten ja nuorten perheille
- ei saa tönä

Muodostetaan kaksi joukkuetta. Toinen joukkue asettuu kukkulan päälle vartioimaan kukkulalle asetettuja kartioita tms. Jos alueella ei ole kukkulaa, voi vartioitava alue olla pieni rajattu alue lumella. Toinen joukkue asettuu kukkulan juurelle. Juurella olevien tehtävä on ryöstää kartiot yksi kerrallaan siten, että kaikki leikkijät voivat olla yhtä aikaa liikkeellä.

Jos kukkulan päällä oleva saa kosketettua kartion ryöstäjää, ryöstäjä joutuu palaamaan alkuun ja tekemään sakkotehtävän, joka on sovittu yhdessä ennen leikin alkua (esim. pitää kierriä lumessa pituussuunnassa kolme kierrosta). Kun kiinnijäänyt on suorittanut sakkotehtävän, hän saa lähteä matkaan uudelleen.

Kukkulan juurella olevan joukkueen tavoitteena on haakea mahdollisimman nopeasti kaikki kartiot. Kun kaikki kartiot on ryöstetty, joukkueet vaihtavat osia.

Kukkulan kuningas 2

- soveltuu kouluikäisten ja nuorten perheille
- ei saa tönä

Pienikin lumikasa tai mäennyppylä riittää tämän leikin toteuttamiseen, mutta mitä korkeampi kumpare, sitä parempi. Leikkijät kilpailevat siitä, kuka pystyy valloittamaan huipun ensimmäisenä. Huipulle päästykseen joutuu leikkijä sekä estämään että väistelemään muita. Kukkulan valloittaneet yrittävät estää muita pääsemästä ylös.

Lumisota

- soveltuu kouluikäisten ja nuorten perheille
- päähän ei tähdätä

Usein lumisota alkaa spontaanisti ilman sovittuja sääntöjä, mutta voidaan toteuttaa suunnitellustikin ja ohjelmanumerona. Jos lumisota halutaan toteuttaa hie- man isommin monen joukkueen välisenä turnauksena, kannattaa tutustua Yukigassenin sääntöihin www.yukigassen.fi/p/saannot.html

Kahden joukkueen välisenä kisana lumisota voidaan toteuttaa esimerkiksi sovelletuin lipunryöstön säännöin:

Joukkueet asettuvat omille alueilleen, jotka ohjaaja on osoittanut. Joukkueille voidaan antaa jonkin verran aikaa suunnitteluun ja lumipallojen tekemiseen. Korostetaan, että lumipalloista ei saa tehdä kovia! Jokainen leikkijä sitoo joukkueensa merkin (kreppipaperi, kangasnauha, huomioliivi, tms.) käsivarteensa tms. Alueen takaosassa on joukkueen lippu (tai pallo tms).

Leikkijät yrittävät käydä ryöstämässä vastustajan lipun, jota estetään heittämällä lumipalloilla kohti ryöstäjiä. Mikäli vastustajien pelaaja saa osuman ryöstäjään, tämän on palattava omalle kenttäpuoliskolleen ja jätettävä mahdollisesti anastamansa lippu vastustajille.

Leikki päättyy, kun jompikumpi joukkueista onnistuu kuljettamaan toisen lipun omalle kenttäpuoliskolleen. Peliä voidaan pelata myös useammalla joukkueella joiden alueet ovat esimerkiksi ristin muodossa ja kaikki kaikkia vastaan. Tässä pelissä kaikkea kannattaa soveltaa, sillä saatat löytää jonkin täysin odottamattoman haasteen tai uuden vielä hauskemman tavan pelata.