



TURVAPAIKKA-,  
MAAHANMUUTTO- JA  
KOTOUTTAMISRAHASTO

Euroopan unionin tuella

KOTOA  
KOTIIN



## PUISTO

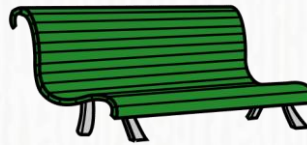
- Puisto ei maksa mitään
- Puistossa voi leikkiä
- Puisto on kaikille
- Puistoon voi mennä aina
- Puistossa on penkkejä, joilla voi viettää aikaa



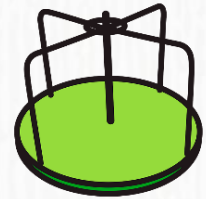
puisto



leikkiä



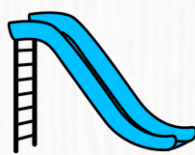
penkki



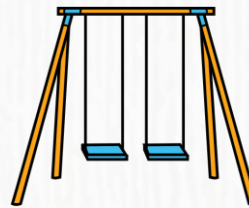
karuselli



hiekkalaatikko



liukumäki



keinu





TURVAPAIKKA-,  
MAAHANMUUTTO- JA  
KOTOUTTAMISRAHASTO

Euroopan unionin tuella

KOTOA  
KOTIIN



## HIIRENHÄNTÄ

Pelaajat muodostavat ympyrän yhden pelaajan ympärille.

Ympyrän keskellä olevalla pelaajalla on naru, jota hän pyörittää maata pitkin.

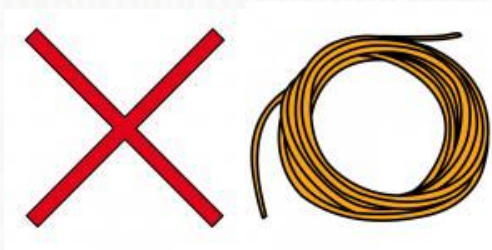
Pelaajien on hypättävä narun yli.



Hypätä

rinki

Ympyrässä olevat pelaajat eivät saa osua naruun.



Jos pelaaja osuu naruun, hän on hävinnyt pelin ja joutuu poistumaan ympyrästä.

Peli päättyy, kun ympyrässä ei ole enää yhtään pelaajaa.

Se joka tippui pelistä ensimmäisenä, on seuraavaa "Hiirenhäntä"

**Välineet: Naru**





TURVAPAIKKA-,  
MAAHANMUUTTO- JA  
KOTOUTTAMISRAHASTO

Euroopan unionin tuella

KOTOA  
KOTIIN



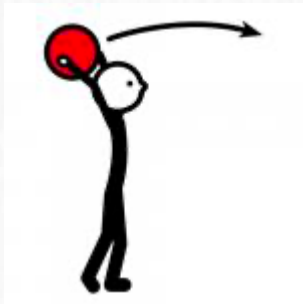
## POLTTOPALLO

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä.

Yksi pelaaja (polttaja) seisoo ympyrän ulkopuolella ja loput ympyrän sisällä.

Ympyrän ulkopuolella olevalla polttajalla on pehmeä pallo.

Polttaja heittää toisia pelaajia pallolla.

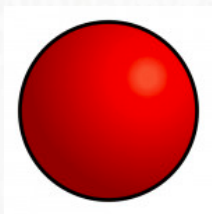


Heittää

Kun pallo osuu ympyrän sisällä olevaan, hän tulee pois ympyrästä ja hänestä tulee polttaja.

Voittaja on se, joka jää ympyrän sisälle viimeiseksi.

Välineet: Pehmeä pallo



Pallo





TURVAPAikka-,  
MAAHANMUUTTO- JA  
KOTOUTTAMISRAHASTO

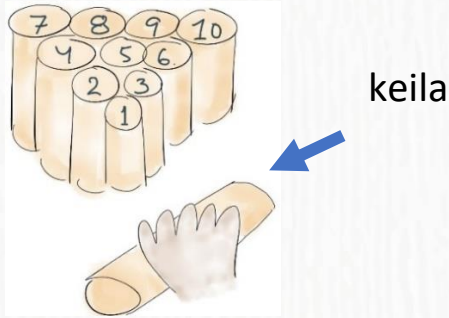
Euroopan unionin tuella

KOTOA  
KOTIIN



## MÖLKKY

1. Aseta keilat, joissa on numerot, lähelle toisiaan.



2. Piirrä maahan viiva 3-4 metrin päähän keiloista.
3. Mene viivan luo ja heitä alakautta se keila, jossa ei ole numeroa. Tarkoitus on kaataa mahdollisimman monta numeroitua keilaa.
4. Kaatuneessa keilassa oleva numero on pistemäärä. Jos moni keila kaatuu, niin kaatuneiden keilojen numerot lasketaan yhteen.
5. Heiton jälkeen keilat nostetaan takaisin ylös ja on seuraavan vuoro.

Jos pelaaja ei saa kolmella kierroksella kaadettua keiloja, niin hän häviää.

Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä 50 pistettä.



**VOITTAA/VOITTAJA**

### Lähteet:

Papunetin kuvapankki, papunet.net, Sergio Palao/ ARASAAC, Pia Rahkola, Paxtoncrafts Charitable Trust, Aino Ojala.

**Tekijät:** Marika Tuomainen, Jenna Pulkkinen ja Anni Laaksonen

