



KIRKONROTTA

Pelaajien lukumäärä: 3 <

Pelin kulku:

Ensin valitaan yksi leikkijöistä etsijäksi. Valinta voidaan tehdä erillisellä arvonnalla tai sitten joku voi suostua vapaaehtoiseksi. Muut leikkijät ovat piiloutujia. Leikkiin tarvitaan "huutopaikka". Eli paikka, joka toimii leikin keskipisteenä. Tällaiseksi paikaksi käy esimerkiksi jokin seinä, puu, iso kivi, kiipeilyteline tai maahan piirretty ympyrä. Alussa luetaan aloitusloru. Lorulla selvitetään, kauan etsijän pitää odottaa, ennen kuin hän saa lähteä etsimään muita. Alla on yksi esimerkki "Markalla merkkareita" -kyselyn vastausten joukosta:

"Vasta pesty puhdas selkä, rexonalla raikastettu, kuka siihen viimeks koski likaisella sormella. Tämä liittyi yhteen nimenomaiseen piiloleikkiin jossa lorulla selvitettiin [kauan] sen kuka "jää" tulee odottaa ennen kuin hän saa lähteä etsimään muita. Kun selin toisiin ollut ihminen kääntyi hänen piti arvata kuka pisti häntä sormella ja jokaisesta väärin arvauksesta tuli 10 sekuntia laskuaikaa eli aikaa muiden mennä piiloon."

Etsijä voi arvata pistäjäksi esimerkiksi Maijan. Maija voi kysyä: **"onko totta"**. Ja etsijä vastata: **"niin totta kuin kirkonrotta"**. Johon Maija voi kertoa, oliko hän pistäjä vai ei. Jokaisesta väärästä arvauksesta tulee 10 sekuntia lisää laskuaikaa. Eli lasketaan kahteenkymmeneen, jos on arvattu kaksi kertaa väärin. Jos arvaus osuu ensimmäisellä yrityksellä oikeaan, pistäjä vaihtuu etsijäksi ja pistämisluru luetaan uudestaan.

Kun etsijä laskee, muut juoksevat piiloihin. Piilopaikkaa saa vaihtaa pelin edetessä. Kun etsijä on laskenut loppuun, hän huutaa: **"Rotta kotona"**, ja lähtee etsimään muita. Jos etsijä löytää jonkun pelaajista, hänen pitää huutaa pelaajan nimi, vaikkapa: **"Kati nähty"**, ja sitten pelaaja ja etsijä lähtevät juoksemaan kilpaa huutopaikalle. Jos etsijä ehtii ensin, hän huutaa: **"Katin nimet kirjoissa, kirjan kannet kiinni!"** Jos taas Kati ehtii ensin, hän huutaa: **"Omat nimet kirjoissa!"**. Molemmissa tapauksissa pelaajan on jäätävä huutopaikan luokse. Jos joku muista pelaajista nähdään ja hän ehtii etsijää huutopaikalle, hän voi huutaa: **"kaikki pelastettu"**. Tällöin kaikki, joilla on omat nimet kirjoissa, pääsevät vapaaksi ja juoksevat takaisin piiloon. Etsijä laskee uudelleen. Kun etsijä saa kaikkien nimet kirjoihin, peli loppuu.

Ehdotus aloitusloruksi:

"Omena, oo, ompompoo, pilaks, palaks, pelistä pois."



Aikamatka 1970-luvulle



markallamerkkareita.fi

