

Kotipesä

Jokaisella leikkijällä tai joukkueella on oma kotipesä pohjassa. Kotipesä voi olla esim. altaan nurkka, uppovanne, uppopallokori tai vastaava. Leikin alussa jokaisella on kotipesässä sovittu määrä uppoleluja esim. upporenkaita tai kiekkoja. Leikin alettua yritetään kerätä muiden pesistä omaan kotipesään mahdollisimman monta uppolelua. Jokaisella osallistujalla saa olla vain yksi tavara kerrallaan kädessä. Leikin lopussa lasketaan, kuka kerännyt eniten leluja kotipesäänsä.

Pidä oma puoli puhtaana

Jaetaan allas kahteen osaan köydellä, rataköydellä, verkolla tai muulla rajamerkillä ja leikkijöitä jaetaan kummallekin puolelle tasaisesti. Altaaseen voi pudottaa esimerkiksi kassillisen satapalloja, isoja pehmeitä palloja tai täytettyjä ilmapalloja. Kummankin joukkueen tehtävänä on pitää oma puoli puhtaana, eli heitellä palloja toiselle puolelle rajaa. Tietyn ajan jälkeen vihelletään peli poikki ja katsotaan kummalle puolelle jää vähemmän palloja.

Leikkiä voi soveltaa myös puhaltamalla pingispalloja rataköyden yli, mutta tässä erien pitää olla lyhyitä, jottei osallistuja kuukahda puhaltamisen myötä.

Toinen sovellutus tästä leikistä on veden alla. Joukkueet voivat heitellä toypeedoa puolelta toiselle, uppokiekkoa voidaan lyödä mailoilla vastustajan puolelle, golfpalloja voidaan lyödä snorkkelilla toiselle puolelle tai muita uppoleluja voi siirrellä vastustajan puolelle.

Jalkapallo

Jalkapallo on ikisuositettu peli sekä norppien että sukeltajien keskuudessa. Peliä pelataan uppopallolla tai pienemmällä ja pehmeämmällä suolavedellä täytetyllä lelupallolla. Jalkapalloa voi pelata terapia-altaassa, jolloin jalat yltävät pohjaan, tai ison altaan matalassa päässä parin metrin syvyydessä. Maaleina toimivat seinät tai isossa altaassa poikittain pelattaessa sovitut rataviivat. Pallo pyritään saamaan potkimalla vastustajan maaliin. Palloa ei saa koskea muilla ruumiinosilla kuin jaloilla ja vain yhdellä jalalla kerrallaan (ei saa hautoa jalkojen välissä). Varusteina on maski ja snorkkeli. Palaajia joukkueissa voi kentän koosta riippuen olla yhdestä ylöspäin.

Pötkyläpallo

Peliin tarvitaan uimapötkylät, rantapallo ja maaleiksi esimerkiksi pystyyn nostetut patjat. Pelataan altaassa niin, että jalat ylettyvät pohjaan. Tarkoitus on saada lennätettyä rantapallo vastustajan maaliin. Pallon saa koskea ainoastaan pötkylöillä. Pötkylän päädyistä pidetään kiinni ja ne taivutetaan haavin muotoon, jotta pallon kuljettaminen ja syöttäminen olisi mahdollista. Pallon syöttäminen voi aloittelijalle olla vaikeaa, sillä syöttäessä tulee löysätä haavia oikeaan aikaan, jotta pallon saa lentämään irti haavista. Lisäksi palloa tulee osata saattaa oikeaan suuntaan. Tähän saa helpotusta kääntymällä selkä vastustajan päätä kohti ja syöttämällä pallo olan yli taaksepäin.

Jos pallo lentää omalta joukkueelta yli rajojen, saa vastustaja sivurajasyötön. Kun pallon käsittely onnistuu, voi ottaa maalivahdit mukaan torjumaan. Hauskaksi pelin tekee se, että pötkylät ja pallo ovat pehmeitä, joten ei tarvitse olla turhan tiukka siinä, mitä saa ja mitä ei saa tehdä. Tärkeintä on, että vesi roiskuu ja kaikilla on hauskaa. Ja liekö tuolla sitten niin väliä, jos joskus pelin tiimellyksessä sitoo ”vahingossa” vastustajankin pelaajan haaviinsa. =>

Pyykkipojat järjestykseen

Leikkiin tarvitaan:

erivärisiä pyykkipoikia 10–20 kpl
neljän kilon haulipaino pohjapainoksi
10–15 litran tyhjä kanisteri
narua 1 metri + altaan syvyys
säkillinen leikkimieltä.

Leikkiin osallistuvien norppien etunimet kirjoitetaan pyykkipoikiin esim. dymolla.

Pyykkipojat laitetaan pinnan alle viritettyyn pintapoijunaruun satunnaiseen järjestykseen. Norpat sukeltavat pinnan alle yhdessä ja yrittävät laittaa yhden sukelluksen aikana pintapoijunarussa olevat pyykkipojat aakkosjärjestykseen esimerkiksi pohjasta ylöspäin.

Jos norpat järjestävät pyykkipojat nopeasti, voi aakkosjärjestyksen vaihtaa pinnasta pohjaan.

Norpat voivat välillä tulla pinnalle hengittämään yhdessä käyttäen sukeltajan käsimerkkejä. Uudelleen pinnan alle norpat menevät linkkuveitsitaitolla yhteisiä käsimerkkejä käyttäen.

Nuorimmat norpat voivat laittaa pyykkipojat järjestykseen altaan matalassa päässä pinnan alla. Haastetta leikkiin tulee lisää mm. sillä, että norppapareittain on löydettävä tietty pyykkipoika narusta. Juniorilaitesukeltajat voivat harjoitella mm. tasapainotusta kahden pyykkipojan kanssa siten, että siirtävät alimmaisen pyykkipojan päällimmäiseksi vuorotellen, pysytellen koko harjoituksen ajan pyykkipoikien syvyystasolla.

X-hippa

Ihan ensimmäiseksi kannattaa rajata pelialueeksi sellainen altaan osa, jossa norppien jalat ylettävät pohjaan. Valitaan hippa, joita voi olla myös useampi. Perinteinen hippaleikki voi alkaa! Kiinnijäänyt norppa jää altaaseen seisomaan X-asentoon, josta hänet saa pelastettua sukeltamalla hänen jalkojensa välistä. Leikki jatkuu kunnes kaikki on saatu kiinni. Pienemmille leikkijöille hipan voi muuntaa T-hipaksi. X-kirjaimen sijaan norppa muodostaa T-asennon seisoen pohjassa siten, että kädet osoittavat suoraan sivulle veden pinnalla. Tällöin kiinnijääneen voi pelastaa sukeltamalla käden ali.

Maa – meri – laiva

Altaan matala pää on maa, ja keskellä allasta on laiva, jonka alla pohjassa on ankkuri. Syvä pää on saari, jonka alla pohjassa on luola. Ohjaaja kertoo kuuluvalla äänellä, mihin mennään seuraavaksi esim. maa – laiva – ankkuri – luola – saari jne. Norpat uivat ja sukeltavat kohteisiin luetellussa järjestyksessä. Pienemmille saman voi tehdä altaalla poikittain ja vain muutama kohde kerrallaan luetellen. Ohjaajan on yritettävä muistaa, ettei luettelossa jää viimeiseksi ankkuri tai luola, joka tosin herättää lapsissa melkoisesti hilpeyttä.

Merietanaviesti

Jaetaan norpat kahteen (tai useampaan) joukkueeseen, jotka muodostavat kaksi jonoa rinnakkain. Jonossa olijat seisovat haara-asennossa ja ottavat edessään seisovaa hartioilta kiinni ja suoristavat kätensä, jolloin etana venyy oikeaan mittaansa. Ohjaajan hep-huudon jälkeen aina jonon viimeinen lähtee sukeltamaan jalkojen alta jonon ensimmäiseksi. Seuraava sukeltaja saa lähteä aina kun edellinen on päässyt paikalleen ensimmäiseksi (toisena olevan pitää muistaa ottaa ensimmäisen hartioista kiinni). Näin etana menee eteenpäin kunnes koko jono on sukeltanut kerran tai kun on saavutettu etukäteen sovittu pääte piste.

Leipuri leipoo...

Norpat jaetaan neljään ryhmään. Ryhmät sijoitetaan altaan joka kulmaan. Yksi (alus ohjaaja) jää altaan keskelle leipuriksi. Leipuri nimeää jokaisen ryhmän eri raaka-aineeksi, esim. mustikoita, sokeria, maitoa, vehnä jauhoja. Hän huutaa raaka-aineet vuoronperään ympärilleen "kulhoon sekoittamaan". Leipuri keksii eri tapoja kuinka sekoittaa taikinaa, esim. pomppimalla, suuntaa muutamalla jne. Kun taikina on leipurin mielestä hyvä, hän huutaa TAIKINA VALMIS! Raaka-aineet uivat/juoksevat siihen kulmaan, josta aloittivat leikin. Tällä aikaa leipuri yrittää saada raaka-aineita kiinni. Kun joku jää kiinni, hänestä tulee apuleipuri. Apuleipuri on leipurin vieressä ja tekee liikkeitä, mutta paikoillaan. Leikki otetaan alusta niin kauan, että voittaja selviää. Leikkiä on hyvä leikkiä lasten altaassa tai niin että kaikilla osuu jalat pohjaan. Vaikeustasoa ja vauhtia leipuri voi määrittellä lasten iän ja taitotason mukaan.

Prinsessan ryöstö

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, kumpikin omalle puolelleen allasta. Joukkueet valitsevat yhden jäsenistään prinsessaksi/prinssiksi. Prinsessa menee istumaan kelluvan lautan päälle. Loput joukkueesta päättää löyhähti, ketkä ovat viejiä ja ketkä puolustajia, mutta näitä rooleja voi tarpeen tullen vaihdella. Viejiä on tarkoitus viedä oma prinsessa toiselle puolelle allasta ja puolustajien taas estää toisen joukkueen prinsessaa pääsemästä omalle puolelle. Peliin voittaa se joukkue, joka saa prinsessansa ensimmäisenä vastustajan puolelle. Peli on fyysisesti melko rankka, joten täytyy katsoa, että joukkueet ovat suht. tasaisia. Yhdessä joukkueessa on hyvä olla noin 5–8 jäsentä. Peliä voi vaikeuttaa siten, että joukkueet saavat päättää vastapuoltensa prinsessan tai että joukkueita on enemmänkin.

Hip Hop

Leikissä kukin norppa valitsee parin. Koko ryhmä muodostaa yhden ison piirin (jätetään tilaa molemmille puolille), jossa toinen parista on edessä ja toinen takana. Kun ohjaaja huutaa HIP, takana olevat norpat hyppäävät edessä olevien selkään, ja kun ohjaaja huutaa HOP, selässä olevat norpat hyppäävät pois ja sukeltavat edessä olevan jalkojen välistä ja lähtevät uimaan piiriä ympäri ulkokautta, kaikki samaan suuntaan. Kun norppa on uinut piirin ympäri, hän hyppää takaisin edessä olevan parinsa selkään. Hitain pari tippuu pois. Jos halutaan hieman vaikeutta lisää, niin uiminen voidaan vaihtaa sukeltamiseen.

Lippusiimapallo

Pallopeiliä voi pelata altaan matalassa tai syvässä päässä, jolloin peli on hieman haasteellisempi. Pelivälineeksi käy melkein mikä tahansa pallo. Helpoiten peli sujuu puhallettavalla rantapallolla tai pehmeällä muovipallolla. Lisää vaikeutta saa uppopallolla.

Tarkoituksena on heitellä palloa lippusiiman yli puolelta toiselle ja yrittää saada koppi. Pelikentän rajat on helppo luoda rataköysistä. Pelaajamäärä on oltava minimissään 2 (yläraja ei varsinaisesti ole). Pisteiden laskuun voi soveltaa lentopallon sääntöjä, jolloin syöttäjä saa pisteen jos vastustaja ei saa koppia.

Koripalloa kelluen

Tarvittavat varusteet peliin ovat kaksi kelluvaa koria, joiden paikallaan pysyminen voidaan varmistaa narun päässä roikkuvien painojen avulla sekä juniorikoon vesipallo. Pelialue rajataan rataköysin. Pelaajien uimataitotasosta riippuen voidaan pelata siten, että jalat yltyvät pohjaan tai kokeneemmat norpat voivat pelata myös hyppyallaspäädyssä. Pelin yksinkertainen tavoite on saada heitetyksi kori hyökkäyspähän siten, että syöttöä vastaanotettaessa sekä heitettäessä kori pelaajan jalat eivät saa koskea pohjaan. Peli voidaan toteuttaa esimerkiksi 4 vs. 4 tai 5 vs. 5 joukkueilla.