



KARJALAINEN
NUORISOLIITTO

KUUKAUDEN LEIKIT 2012

Leikin teemavuoden kunniaksi Karjalainen Nuorisoliitto julkaisi vuonna 2012 joka kuukausi kotisivuillaan uuden leikin. Tässä kaikki koottuna.

ITIKKA

Loruleikki Itikasta on pienten lasten suosikki. Se menee näin:

Olipa kerran itikka (näytetään sormilla minkä kokoinen)

Jolla oli rättisitikka (väännetään rattia)

Ja sen sitikan takapenkillä (näytetään peukulla olan yli)

Kävi itikka iltalenkillä (yhden käden sormet kipittävätkin pitkin toista käsivartta)

Voidaan mennä myös pieni itikka, jossa kaikki liikkeet ovat pieniä, ja suuri itikka, jossa itikan koko näytetään käsillä ja itikan iltalenkki tömistellään jaloilla.

HERRA HAARAPARTA

Leikkijät ottavat parin ja menevät tilan reunoille seisomaan tai istumaan. Yksi on pariton ja jää kyselijäksi. Kyselijä kiertää ihmiseltä toiselle ja anelee: "Hyvä herra Haaraparta, saiskos yösiän?" Jos yösiää ei heru, hän jatkaa matkaa. Jos taas vastaus on myöntävä, tulee kysyjästä ja vastaajasta pari. Kaikki muut leikkijät vaihtavat paria kiireesti. Parittomaksi jääneestä tulee uusi kyselijä.

OJA

Leikin opetti Nikolai Vahterov Karjalaisten kansantanssien kurssilla vuonna 2000.

Leikkijät menevät parijonoon, yksi jää parittomaksi aloittamaan leikkiä. Parijono nostaa portit ja pariton juoksee koko porttijonon läpi, napaten matkalta mukaansa jonkun parikseen. He juoksevat parijonon perään ja nostavat portin. Parittomaksi nyt jäänyt juoksee eteen ja sukeltaa porteista, nappaa parin jne. Jatketaan kunnes kaikilla on pää pyörällä. Lisää tempoa leikkiin saa, jos aloittajia onkin kaksi.

MITÄ LINTULOI ON

Leikki on peräisin Sakkolasta. Valitaan myyjä ja ostaja, muut leikkijät ovat lintuja. Myyjä nimeää linnut (naurulintu, kurppa, jne. Nimet voivat olla keksittyjä.)

Ostaja: Mitä lintuloi on?

Myyjä: On kaikkii sorttii, lentävii ja juoksevii.

Ostaja: Tahon sen ja sen linnun (valitsee nimetyistä esim naurulinnun)

Mainittu lintu lähtee juoksemaan ostajaa karkuun. Jos lintu jää kiinni, tästä linnusta tulee ostaja ja ostajasta lintu. Jos ei saa, linnusta tulee uusi myyjä (ja myyjä siirtyy linnuksi), joka nimeää taas linnut ja sama ostaja jatkaa.

Kiitos Päiville leikkiohjeista!

PERUNAKELLARI

Perunakellaria leikitään siten, että valitaan isäntä ja emäntä (kiinniottajat) sekä pupu (leikin aloittaja).

Muut leikkijät menevät nurkkaan, perunakellariin, ja ovat perunoita. Kun isäntä ja emäntä eivät huomaa, käy pupu avaamassa perunakellarin ja päästää perunat karkuun.

Emännän ja isännän pitää saada kaikki perunat ja pupu kiinni ja lukita ne uudestaan perunakellariin. Viimeinen kiinnijäänyt peruna saa valita, onko pupu, isäntä vai emäntä seuraavalla kierroksella.

Tämä leikki on kotoisin Kangasalta.

KARHUSILLA

Yksi leikkijöistä rupeaa karhuksi. Karhu menee muista hieman syrjemmälle. Toiset leikkijät ovat poimivinaan marjoja ja lähestyvät karhua. He eivät saa olla huomaavinaan karhua. Sopivan hetken tullen karhu hyökkää yllättäen esiin ja ottaa kiinni niin monta marjastajaa kuin saa. Poimijat yrittävät paeta parhaansa mukaan. Kiinni saadut joutuvat pois leikistä. Näin otetaan kaikki kiinni, ja viimeisestä tulee karhu seuravaan leikkiin.

Leikkimuistiinpano on peräisin Laatokan Karjalasta Suojärveltä.

10 TIKKUA LAUDALLA

Leikkiin tarvitaan 10 tikkua, lauta ja kalikka laudan alle. Tikut asetetaan laudalle ja valitaan yksi tikuttajaksi. Joku polkaisee lautaa niin, että tikut lentävät hajalleen. Tikuttaja ryhtyy keräämään tikkuja ja muut menevät piiloon. Kerättyään tikut tikuttaja huutaa "10 tikkua laudalla!" ja rupeaa etsimään muita. Löydetyt huudetaan laudan luokse pesään. Joku leikkijöistä voi pelastaa pesässä olevat polkaisemalla laudalta tikut ja huutamalla "10 tikkua laudalta!". Silloin kaikki menevät taas piiloon ja leikki jatkuu. Kun kaikki on löydetty pesään, ensimmäiseksi löydetty joutuu tikuttajaksi.

KAPTEENI KÄSKEE

Leikissä yksi valitaan kapteeniksi, joka komentaa muita: "Kapteeni käskee, kyykkyy!" Kaikkien on kyykistyttävä. Mutta jos kapteeni huutaa vain: "Ylös", ei käsky pädekään. Jos silloin nousee, joutuu leikistä ulos. Kapteeni voi keksiä kaikenlaisia käskyjä, mutta niitä on noudatettava ainoastaan, jos ne alkavat sanoilla "kapteeni käskee". Leikin voittaa viimeinen komennettava. Hänestä tulee uusi kapteeni.

HALAUSHIPPA

Leikkijä on turvassa hipaksi ottamiselta vain halatessaan jotain toista leikkijää. Halaamisen tärkeyttä voidaan lisätä sopimalla, että turvassa on vain kolme toisiaan syleilevää leikkijää, sitten neljä, viisi jne. Hip hei!

KISSA

Yksi nimetään kissaksi ja hän menee piirin keskelle. Lapanen kääritään palloksi, ja sitä heitetään piirissä toisille. Jos kissa saa lapasen, joutuu lapasen heittänyt keskelle kissaksi.

Lähde: Hui hui Huikkolaan. Karjalaisia loruja ja leikkejä.