

3

Leikit

Leikkien ohjaaminen

3.1

Leikit viehättävät ala-asteikäisiä lapsia. Varsinkin sääntöihin ja selkeään leikki-ideaan perustuvat leikit sopivat tämän ikäisille lapsille. Liikunnalliset ja taitoja vaativat leikit ovat myös suosittuja. Leikit ovatkin mitä parasta ohjelmaa kerholle ja niiden avulla opitaan yhdessä monenlaisia asioita. Leikkien avulla tutustutaan kerhokauden aluksi ja niiden avulla voidaan purkaa energiaa ennen keskittymistä vaativaa ohjelmanumeroa.

Leikkien avulla kerholaiset oppivat sitoutumista yhteisiin sääntöihin ja rehellisyyttä. Leikkien sääntöjä rikottaessa ohjaaja ei välttämättä edes ehdi puuttua sääntörikkomuksiin, kun leikkijät itse jo huomauttavat

asiasta säännön rikkojalle. Leikit opettavat myös ryhmätoiminnallisuutta ja luovat kerholle me-henkeä.

Taitoa vaativien leikkien kautta lapsi saa realistisen kuvan omista taidoistaan ja onnistumisen kokemuksia. Toisaalta leikeissä sattumalla ja tuurillakin on oma osansa, mikä taas helpottaa epäonnistumisen aiheuttamien tunteiden käsittelyä. Leikin varjolla ja tutussa ryhmässä onkin turvallista myös epäonnistua.

Millainen sitten on hyvä leikki? Eri tilanteisiin sopivat eri leikit. Ohjaaja oppii myös pian huomaamaan millaiset leikit sopivat juuri omalle ryhmälle. Seuraavassa muutamia ajatuksia siitä millainen on hyvä leikki:

Hyvä leikki

- Tutustuttaa toisiin
- On hauska ja mukaansatempaava
- Ruokkii mielikuvitusta ja on jännittävä
- Opettaa löytämään omat kyvyt ja antaa onnistumisen elämyksiä
- On sellainen, johon kaikki pääsevät mukaan
- Purkaa liikaa energiaa ja aggressioita.

Valittaessa leikkiä ota huomioon seuraavat asiat

- Leikin sopivuus kerhotapaamisen kokonaisuuteen
- Turvallisuus
- Onko käytettävissä oleva tila sopiva leikille
- Leikin sopivuus omalle ryhmälle
- Lasten ikä, ettei leikki ole liian vaikea tai helppo
- Onko ryhmässä sopiva määrä leikkijöitä juuri tälle leikille

Siirryttäessä leikin ohjaamiseen tulee ottaa huomioon seuraavat peruserätyköt

3.1

- Opettele itse leikki hyvin etukäteen. Käy huolelta läpi leikin eri vaiheet. Testaa leikkiä jos mahdollista vaikka kavereiden kanssa.
- Tee tarvittavat alkuvalmistelut. Varaa tarvittavat välineet ja valmistele leikkifila. Mieti miten esim. istutat lapset leikkimään ja missä itse olet kun opetat leikkiä.
- Mieti miten opetat uuden leikin ja sen eri vaiheet. Jos kyseessä on juonnellinen leikki tai ilmaisuleikki, mieti miten eläydyt juoneen.
- Tarkista ennen leikkimisen aloittamista, että kaikki ovat ymmärtäneet leikin idean ja säännöt. Leikkikää tarvittaessa harjoituskierrös.
- Valitse leikkeihin pääleikkijä tasapuolisesti, anna kaikille vuorollaan mahdollisuus. Tämän materiaalin luvusta 5.3 löytyy leikin aloittamisloruja. Ohjaajan tulee tukea myös ujomia lapsia, jotta nämäkin vuorollaan uskaltavat pääleikkijöiksi. Ketään ei saa kuitenkaan pakottaa leikkimään.
- Varaa tarpeeksi aikaa ja rauhaa leikkimiselle. Lopeta leikki kuitenkin ennen kuin se alkaa kyllästyttää.

Mukavia leikkihetkiä!

Tutustumisleikkejä

3.2

Nimirinki

Istutaan ringissä niin, että kaikki leikkijät näkevät toisensa.

Ohjaaja aloittaa sanomalla oman nimensä ja jonkin itseään kuvaavan adjektiivin tai ominaisuuden, joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma nimi, esim. Maiju mainio. Seuraava leikkijä sanoo ohjaajan nimen ja siihen liittyvän sanan sekä oman nimensä ja liittyy siihen samalla tavalla jonkin sanan, esimerkiksi Maiju mainio ja Jussi juonikas. Seuraava leikkijä sanoo kummankin edellisen leikkijän nimen ja omansa, esimerkiksi Maiju mainio, Jussi juonikas ja Pirkko pirteä. Näin edetään kaikki leikkijät läpi niin, että viimeisellä leikkijällä on jo melkoinen rimpus muistettavana. Halutessaan ohjaaja voi vielä lopuksi sanoa kaikkien leikkijöiden nimet ja niihin liittyvät sanat.

Parihaastattelu

Leikkijät jakautuvat pareiksi.

Parit haastattelevat toisiaan muutamalla vapaavalintaisella tai ennakkoon sovitulla kysymyksellä. Seuraavaksi kokoonnutaan yhteen istumaan ringiin ja kukin esittelee parinsa muulle ryhmälle, esim. Tässä on Maiju. Maijun lempiruoka on pizza ja lempiharrastus retkeily.

Lopuksi ohjaaja voi kysyä vielä jokaiselta hassun kysymyksen. Esimerkkejä hassuista kysymyksistä:

- Jos voisit nyt silmiäsi räpäyttämällä matkustaa minne vain maailmassa, minne menisit?
- Jos taivaalta voisi sataa jotakin muuta kuin vettä tai lunta, mitä toivoisit taivaalta satavan?
- Jos perustaisit kaupan, mitä siellä myytäisiin?
- Jos voisit kutsua kenet tahansa ihmisen maailmassa vierailijaksi kerhoomme kenet kutsuisit?

- Jos voisit kesyttää minkä tahansa villieläimen lemmikiksi, minkä eläimen valitsisit?
- Jos Suomen presidentti tulisi vierailulle kotiisi, mitä esittelisit hänelle kodistasi ensimmäisenä?

”Läpsy”

Muodostetaan tuoleista ringi, jossa on yksi tuoli vähemmän kuin leikkijöitä. Yksi leikkijöistä asettuu ringin keskelle kädessään jokin pehmeä esine.

Peli alkaa, kun yksi leikkijöistä sanoo jonkun toisen leikkijän nimen, jota keskellä oleva leikkijä koettaa ehtiä ”läpsäyttämään” esineellä. Leikkijän, jonka nimi on sanottu, täytyy ehtiä sanoa jonkun muun nimi ennen kuin tulee läpsäytetyksi. Jos niin kuitenkin käy, siirtyy hän keskelle. Lapsia on hyvä muistuttaa, ettei saa lyödä liian kovaa.

Toisessa versiossa tästä leikistä ohjaaja sanoo kahden leikkijän nimet ja näiden on vaihdettava paikkaa. Keskellä oleva leikkijä koittaa rynnätä hetken vapaana olevalle paikalle. Ilman paikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle.

Pidän ihmisistä jotka...

Muodostetaan samanlainen ringi tuoleista kuin ”läpsysäkin”.

Yksi leikkijöistä asettuu keskelle ja sanoo esim: ”Pidän ihmisistä, jotka tykkää mansikoista!” Kaikki leikkijät, jotka pitävät mansikoista nousevat seisomaan ja vaihtavat paikkaa. Viereiselle paikalle ei saa istua. Keskellä oleva leikkijä koettaa rynnätä jollekin vapautuvista paikoista. Ilman paikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle.

Perinneleikkejä

Taustaa

Leikkiminen ei aikaisemmin ollut nykypäivän tapaan ainoastaan lasten huvia, vaan erilaiset leikit kuuluivat tärkeänä osana aikuistenkin arkeen. Pitkinä juhlapyhinä sekä kyläläisten muutoin kokoontuessa yhteen leikittiin karjalaisille ominaiseen elävään ja välittömään tapaan.

Lapset harjoittelivat leikkiessään karjalaisen maalais-talon askareita – he osallistuivat toki niihin kykyjensä mukaan oikeastikin. Leikeillään lapset jäljittelivät ympäröivää aikuisten maailmaa ja sen työntäyteistä elämää: kivi- ja risuaitauksissa hoidettiin käpykarjaa ja puroihin rakennettiin myllyjä ja patoja. Leikkivälineet saatiin pihapiiristä: kävyistä askarreltiin lehmiä ja lampaita, vedessä uitettiin kaarnasta tehtyjä laivoja. Muutkin lelut valmistettiin itse, markkinoilta saatettiin ostaa korkeintaan kukkopillejä.

Isommissa ryhmissä leikittiin erilaisia kiinniottoleikkejä. Niissä yksi leikkijöistä oli kiinniottaja, jonka tehtävänä oli ajaa muita takaa. Usein kiinniottaja esitti jotain petoeläintä, jonka mukaan leikki oli nimetty. Laatokan Karjalassa suosittu leikki oli Karhusilla. Karjalaisista ulkoleikeistä kyykkä on tunnetuin. Karjalankannaksella taas pelattiin laptua, joka muistuttaa nykyistä pesäpalloa.

Karjalassa kyläkeinua sanottiin liekuksi. Karjalankannaksella liekulle kokoontuivat nuoret tytöt. He lauloivat siellä liekkulauluja, joita ei muulloin esitetty. Lisäksi liekulla leikittiin erilaisia leikkejä, pelattiin peljää, juostiin leskisillä, menttiin piirileikkiä ja tanssittiin. Joskus paikalla oli pelimannikin.

Laululeikeillä ei ollut tarkkaa määriteltyä kaavaa, vaan laulun sanoja ja tanssin kuvioita saatettiin muunnella ja lisäillä aina leikin kuluessa. Samoista leikeistä tunnetaankin monta toisistaan vain vähän eroavaa versiota eri paikkakunnilla. Laululeikkien laulut olivat yksinkertaisia ja siten helposti toistettavissa; kaikkien osanottajien piti kyetä laulamaan mukana.

Haukkasilla

Sopii myös ulkoleikiksi.

Valitaan leikkijöistä haukka ja kanaemo, loput ovat kananpoikasia. Poikaset asettuvat emon taakse jonoon niin, että jokainen pitää kiinni etummaisensa vyötäröstä tai olkapäältä. Emokana on levittänyt ”siivet” poikasten suojaksi. Haukka kierteleee kanaparvea.

Käydään seuraavanlainen vuoropuhelu:

Kanaemo: Mitä sinun kyntesi niin kihoavat?

Haukka: Sinun poikiasi.

Kanaemo: Mitä pahaa ne ovat sinulle tehneet?

Haukka: Ne sotkivat minun kauramaani.

Kanaemo: Olisit rakentanut aidan.

Haukka: Kyllä minä rakensinkin aidan, mutta poikaset kuopivat itsensä sisään aidan alta.

Sen minä tahdon kostaa.

Vuoropuhelun lopuksi haukka yrittää välittömästi ottaa kiinni joko heti emon takana olevaa poikasta tai aivan jonon viimeisenä olevaa poikasta. Muita ei saa ottaa kiinni. Haukka vie kiinni saamansa poikasen pesäänsä. Sitten jatketaan alusta alkaen niin kauan kuin kaikki poikaset ovat pesässä. Viimeiseksi kiinnijääneestä poikasta tulee seuraavaan leikkiin haukka.

Karhusilla

Tämä leikki on tyyppillinen lasten suosima kiinniottoleikki. Leikkimuistiinpano on peräisin Laatokan Karjalasta Suojärveltä. Sopii myös ulkoleikiksi.

Yksi leikkijöistä on karhu, joka asettuu seisomaan syrjään. Toiset leikkijät lähestyvät häntä ”marjoja poimien” ja lausuvat: ”Karhunkankaalla sieniä, marjoja poimin”. He eivät ole huomaavinaan karhua, joka sopivan hetken tullen hyökkää ja yrittää ottaa poimijoita kiinni. Kiinnisaadut poimijat joutuvat ulos leikistä. Näin otetaan kaikki marjanpoimijat kiinni ja viimeisestä tulee uusi karhu.

Leskisillä

Ulkoleikki

Leikkijöitä tulee olla pariton luku. Yksi leikkijöistä on leski, muut leikkijät asettuvat parijonoon (jos mahdollista tyttö-poika-pareiksi).

Leski asettuu jonon eteen selkä jonoon päin. Leski huutaa, sivuilleen vilkuilematta: ”Viimeinen pari ulos!” Jonossa viimeisenä oleva pari lähtee juoksemaan, kumpikin omalta puoleltaan jonoa. Juoksijat pyrkivät lesken ohi juostuaan yhtyä uudelleen pariiksi. Leski taas yrittää saada toisen juoksijoista kiinni ja näin myös omaksi parikseen seuraavalle kierrokselle. Paritta jääneestä tulee uusi leski ja yhtynyt pari asettuu ensimmäiseksi jonoon.

Millä äänellä varis vaakkuu

Yksi leikkijöistä valitaan sokoksi ja hänen silmänsä peitetään liinalla. Muut leikkijät menevät piiriin hänen ympärilleen, ottavat toisiaan kädestä kiinni ja ryhtyvät piirissä kiertämään sokkoa.

Kun sokko sanoo ”seis”, pitää piirin heti pysähtyä. Sokko ojentaa kätensä ja kysyy: ”Millä äänellä varis vaakkuu?” Sen leikkijöistä, jota käsi osoittaa, on nyt ruvettava vaakkumaan kuin varis. Hän yrittää tietenkin muuttaa ääntään, että sokon olisi vaikeampi tunnistaa vaakkujaa. Jos sokko arvaa oikein, vaihtavat hän ja vaakkuja paikkoja. Arvauksen mentyä vikaan piiri alkaa taas pyöriä ja sokko yrittää uudelleen paremmalla onnella.

Palttinan myynti

Yksi leikkijöistä valitaan palttinan myyjäksi, muut ovat ostajia. Ostajat asettuvat ringiin tai riviin. Myyjällä on kädessään jokin kankaanpala esim. huivi.

Myyjä aloittaa rivin alusta tai jostakin kohtaa piiriä seuraavan vuoropuhelun:

Myyjä: ”Hyvää päivää, ostat sie palttinaa.”
 Ostaja: ”Ostan.” (Hän voi myös jättää ostamatta, jolloin myyjä siirtyy seuraavan asiakkaan luo.)
 Myyjä: ”Kui paljo?”
 Ostaja: ”Mie ostan kaksi/kolme/viisitoista yms. metrii.”
 Myyjä: ”Hyvä on.”

Myyjä mittaa kankaan leikisti ja sanoo: ”Ens vuon, ko mie tule palkollein, ei saa sanoa juuta eikä jaata, eikä nauraakkaa, muutaku sen, mitä mie sanon.

Myyjä kuiskaa ostajan korvaan jonkin sanan. Hän yrittää keksiä sanan, joka naurattaisi ostajaa silloin, kun myyjä tulee hakemaan rahojaan. Näin myyjä käy läpi jokaisen ostajan.

Kun kierros on lopussa, palttinan myyjä lähtee keräämään rahojaan samassa järjestyksessä kuin myydessäänkin. Myyjä tervehtii ostajaa ja koittaa kysellä kaikenlaisia sellaista, mikä saisi ostajan nauramaan tai vastamaan muulla tavalla kuin on sovittu. Jos kuiskattu sana on esimerkiksi ”räkä”, keskustelu voisi kulkea näin:

Myyjä: ”Hyvää päivää”
 Ostaja: ”Räkä”
 Myyjä: ”Mitä siul kuuluu”
 Ostaja: ”Räkä”
 Myyjä: ”Mikä on siun nimeis”
 Ostaja: ”Räkä”

Mikäli ostaja keskustelun aikana hymyilee, nauraa tai vastaa muulla sanalla kuin on sovittu, hänen on annettava pantti (eli jokin pieni esine, esim. kynä tai kello).

Seuraavaksi leikissä alkaa panttien lunastus takaisin. Kaksi leikkijää valitaan panttien jakajiksi. Valitaan ensisijaisesti sellaisia leikkijöitä, jotka eivät itse ole joutuneet luovuttamaan panttia. Toinen jakajista käy hakemassa pantit, toinen määrää tehtävät. Tehtävien määrääjä seisoo selin muihin päin, jottei hän näkisi kenen pantista on kysymys. Pantin hakija nostaa yhden pantin kerrallaan käteensä ja sanoo juhlallisesti:

”Kenen pantti tulessa ja tervassa kiehuu, mitä sen on tehtävä ja minne sen on mentävä?”

Määrääjä ilmoittaa keksimänsä tehtävän, jonka pantin omistaja suorittaa. Tehtävä voi olla esim. viisi kuperkeikkaa takaperin, jokin sanaleikki, päällä seisominen tai kielen rullalle pistäminen. On kuitenkin kohtuullista määrätä tehtäviä, jotka eivät ole liian vaikeita.

Ukko nurkasta nurkkaan

Sopii myös ulkoleikiksi.

Leikkiruno:

”Keitä huttu, keitä velli,
 anna taikinan hapata!
 Miehet metsästä tulevat,
 pojat puita pilkkomasta.
 Hei hutiputtii!
 Ukko nurkasta nurkkaan!”

Leikkijät asettuvat huoneen nurkkiin tai rajatun neliön muotoisen leikkialueen nurkkiin. Alueen voi rajata sisällä maalarinteipillä, ulkona sen voi piirtää vaikka hiekkiaan.

Yksi leikkijöistä asettuu keskelle leikkialuetta ja lukee leikkirunoa kopauttaen joka sanalla jollakin puulla lattiaan. Viimeisellä sanalla pitää nurkissa olijoiden vaihtaa nurkkaa, jolloin keskellä olija yrittää rynnätä johonkin nurkista. Se leikkijöistä, joka ennättää viimeisenä nurkkaan, jää keskelle lukemaan ja koputtamaan.

Sarvisilla

Leikkijät istuvat pöydän ympärillä. Valitaan leikille johtaja tai kerhonohtaja toimii johtajana. Johtaja asettuu istumaan niin, että näkee kaikki leikkijät.

Jokainen leikkijä, myös leikin johtaja, panevat sormensa pöydälle. Leikin johtaja aloittaa sanomalla esim. ”Sian, sian, sian sarvet”. Salamannopeasti leikkijät nostavat tai jättävät nostamatta sormensa pystyyn pöydällä, sen mukaan onko sanotulla eläimellä sarvia vai ei. Koska siällä ei oikeasti ole sarvia, joutuvat ne kilpailijat, jotka nostivat sormensa pystyyn antamaan pantin (jokin pieni esine). Jos johtaja olisi sanonut ”Vuohen, vuohen, vuohen sarvet”, olisivat pantin antaneet ne kilpailijat, jotka eivät nostaneet sormiaan pystyyn, koska vuohella on sarvet. Myös leikinjohtaja nostaa joka kierroksella sormensa pystyyn, mutta hän saa tässä myös hämätä. Kun kaikki ovat joutuneet antamaan pantin, jotkut ehkä useammankin, määrää johtaja pantin lunastustehtävät.

Leikissä voi käyttää koko eläinkuntaa ei vain kotieläimiä. Leikkiä voi vaikeuttaa niin, että johtaja sanoo ainoastaan kerran eläimen nimen. Leikissä pitää käyttää hoksottimia, koska tempo on nopea.

Laululeikkejä

3.4

Hura hura heijaa

Hura hura heijaan kaltaisia porttileikkejä on leikitty koko Suomessa. Hura hura heijaan sanat ovat Lavan-saarelta ja sen sävel on varmasti monelle jo entuudestaan tuttu.

Hura hura heijaa
Kello löi jo kakstoista
Keisari seisoo palatsissaan.
Niin musta kuin multa.
Niin valkea kuin lumi
Minkä tähden sotamies
On parempi kuin herra?
Se kun tulee viimeiseksi
Ompi kuoleva.

Hura hura heijaa

C G7
 Hu - ra, hu - ra Hei - jaa, kel - lo löi jo kak - si - fois - ta, kei - sa - ri
 C G7 C
 sei - soo pa - lat - sis - saan, niin mus - ta kuin mul - ta, niin
 F C
 val - ke - a kuin lu - mi Mi - tä var - ten so - ta - mies on pa - rem - pi kuin
 G7 C G7 C
 her - ra? Se kun tu - lee vii - mei - sek - si om - pi kuo - le - va

Alkukuvio: Kahden lapsen muodostama portti seisoo vastakkain kädet käsissä, muut leikkijät pitkänä jonona.

Leikki: kumpikin portissa seisova keksii itselleen nimen (esim. ruusu-orvokki, mansikka-mustikka). Valittuja nimiä ei kerrota muille. Leikkijät kulkevat portin alta juosten. Runon viimeisellä sanalla portti sul-

keutuu ja kiinni joutuneelta kysytään kuiskaten: ”Kumman otat, ruusun vai orvokin?” Kiinni otettu valitsee ja asettuu valitsemansa portinpylvään taakse seisomaan. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat joutuneet kiinni ja asettuneet pylväiden taakse. Lopuksi kisaillaan, kumpi puoli saa käsistä kiskomalla vedettyä toisen kumoon.

Ystäväni tuttavani

”Ystäväni tuttavani, rati riti ralla,
käy nyt kanssain piirileikkiin, rati riti ralla.

Sinun kanssas vastatusten, rati riti ralla,
sinun kanssas selitysten, rati riti ralla.

Sinun kanssas rinnatusten rati riti ralla,
sinun kanssas käsitysten, rati riti ralla.

Sinun kanssas kaulatusten, rati riti ralla,
sinun kanssas sylitysten, rati riti ralla.

Sinun kanssas kultaseni, rati riti ralla,
tanssin aina ilokseni, rati riti ralla.

Hyvästi nyt sanon sulle, rati riti ralla,
oma armas ystäväni, rati riti ralla.”

Ys - tä - vä - ni tut - ta - va - ni, ra - ti ri - ti ral - la,
käy nyt kans - sain pii - ri - leik - kiin, ra - ti ri - ti ral - la,

Leikkiä voi leikkiä niin, että vain yksi tai muutama pari piirin keskellä toimii laulun sanojen mukaan. Toinen tapa leikkiä on niin, että kaikki leikkijät leikkivät pareittain samanaikaisesti.

Lähteet

- Härmä, Kaleton. Malinen: Lyökäämme käsi kätehen! – Karjalaista perinnetietoa lasten ohjaajille
- Junno, Malmi, Riikonen, Riikonen: Leikkilipas – Leikkejä ja tansseja Karjalasta ja Suomesta
- Kangasalan kansantanssijat: Leikkikurssi
- Karjalainen kulttuurikeskus, Karjalainen Nuorisoliitto: Karjalaisia leikkejä
- Laaksonen, Salo: Lystiä leikkiä –perinnettä ja perinneleikkejä
- Minun Karjalani Internetpalvelu
- Suomalaisen kirjallisuuden seura, toim. Toivo Okkola: Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä
- Suomen poikien ja tyttöjen keskus PTK ry: Kerhonohtajanetiti
- Vapaan sivistystoiminnan liitto: Tanssi tyttö - polje poika. Nuoren kansantanssin Ohjaajan opas.