



Kalevalan ja Pohjolan kamppailu

"Elias Lönnrotin kokoaman kansalliseepoksemme Kalevalan pääjuonena on Kalevalan ja Pohjolan maiden kansojen kamppailu."

Jaetaan ryhmä kahtia ja valitaan kummastakin puolesta yksi johtajaksi. Toinen joukko edustaa Kalevalaa, jonka johtajana toimii "vaka vanha Väinämöinen". Toinen joukko koostuu puolestaan Pohjolan väestä, jonka johtajana toimii Louhi, Pohjolan emäntä.

Molemmat ryhmät asettuvat riviin vastakkain viivoille keskelle tilaa. Johtajat pelaavat kivi-paperi-sakset-ottelun, ja voittajan joukko lähtee ottamaan kiinni häviäjiä.

Oman puolen seinässä on turva. Jos jää kiinni ennen seinään koskettamista osallistuja siirtyy toiseen joukkoon. Voittaja on se, joka saa kaikki osallistujat omalle puolelleen.

Mennään Hiiteen

"Hiisi on kansanperinteen mukaan paha olento, joka asuu myös Hiisi-nimisessä paikassa. Hiisiä on ollut mm. sekä vedessä että metsässä. Kun on kohdattu jotain selittämätöntä, on tämä laitettu hiiden syyksi. Tässä leikissä on mukana hiidenkivi (iso kivenjätkäle metsässä), hiidenkirnu (poratun näköinen kuoppa kalliossa) sekä hiidenkiuas (kivikasa keskellä metsää)."

Lähdetään liikkumaan metsässä musiikin säestyksellä. Liikkumista jatketaan niin kauan kuin musiikki pysähtyy. Tällöin ohjaaja ilmoittaa jonkin hiiden tekemän ilmiön, jonka ryhmäläiset muodostavat.

Musiikin jatkuessa matka jatkuu ja ohjaaja antaa seuraavalla tauolla seuraavan ilmiön. Ohjaaja voi antaa myös erilaisia liikkumistapoja (kävellen, juosten, varpaillaan, kannoilla, hiipien, ryömien jne.)

Ilmiö 1: Hiidenkivi: Jokainen tekee itsestään niin suuren ja pyöreän kiven kuin vain mahdollista

Ilmiö 2: Hiidenkirnu: Jokainen tekee itsestään haluamallaan tavalla poratun kuopan kallioon (esim. selällään, raajat ylhäällä)

Ilmiö 3: Hiidenkiuas: Tehdään kaikki yhdessä suuri kivikasa, jossa jokainen on oma kivensä

Lemminkäinen Pohjolan porteilla

"Kalevalassa on kohta, jossa Pohjolassa vietetään häitä, eikä riitapukari Lemminkäistä ole kutsuttu. Lemminkäinen kuulee tästä ja äitinsä varoituksista huolimatta lähtee luvatta Pohjolaan. Pohjolan portilla hän kohtaa suuren muurin sekä käärmeen, jolla on sata silmää ja tuhat kieltä. Miekallaan Lemminkäinen onnistuu hajottamaan muurin ja loitsuillaan ohittamaan käärmeen ja pääsee Pohjolaan."

Valitaan yksi leikkijöistä käärmeeksi ja hän asettuu keskelle tilaa selin muihin, jotka kukin saavat nyt olla Lemminkäisiä, ja jotka ovat asettuneet toiseen päähän tilaa. Käärme on selin Lemminkäiseen ja sen alkaessa sihistä, lähtee kukin Lemminkäinen juoksemaan kohti Pohjolan porttia (toista päätä tilaa). Samalla käärme lähtee liikkeelle ja yrittää saada kiinni Lemminkäisen. Mikäli joku jää kiinni, yhtyy tämä käärmeeseen, joka kasvaa kasvamistaan (kiinniottajat kiinni toisissaan). Leikkiä toistetaan joitain kertoja. Voittaako tällä kertaa käärme vai Lemminkäinen?

Sammon taonta

"Sampo on Seppo Ilmarisen takoma jonkinlainen mylly, joka tuottaa haltijoilleen vaurautta; kaiken maailman hyvyttä ja rikkautta. Seppo Ilmarinen takoo Sammon Pohjolan emännälle vastineeksi Pohjolan tyttärestä."

Yksi on Seppo Ilmarinen, joka rakentaa Sammon siirtäen leikkijät tiettyyn järjestykseen tilaan, kuitenkin niin, että jokainen on jollain tapaa kosketuksissa johonkuhun toiseen.

Vaihe 1: Seppo Ilmarinen kiertää ja vuorollaan käynnistää jokaisen Sammon osan, jolloin osa alkaa liikkua valitsemallaan tavalla. Sitten kiertää uuden kierroksen, jolloin kosketuksellaan sammuttaa osat.

Vaihe 2: Seppo Ilmarinen lähtee nyt uudelle kierrokselle, käynnistää Sammon osat yksitellen uudelleen, jolloin ne alkavat pitää myös ääntä lisättynä aiempaan liikkeeseen. Ilmarinen voi ihastella saavutustaan ja sammuttaa Sammon toiminnan käskyllään.

Suohon laulanta

"Kilpalaulanta on kalevalaisessa runoudessa sanojen mittelö. Osapuolet laulavat runoja ja loitsuja aiheuttaakseen toiselle paha tai osoittaakseen voittonsa tietämyksellään. Kuuluisin kilpalaulanta käytiin nuoren Joukahaisen ja vanhan Väinämöisen välillä. Väinämöinen voitti kilpalaulannan ja lauloi Joukahaisen suohon."

Jaetaan ryhmä kahdeksi tai useammaksi. Ohjaaja kertoo vuorotellen ryhmille aina yhden sanan ja ryhmän tehtävänä on keksiä jokin olemassa oleva laulu, jossa kyseinen sana esiintyy, sanaa saa taivuttaa. Aikaa ryhmällä on 30 sekuntia tai joku muu ohjaajan määräämä aika.

Jos ryhmä ei keksi laulua annetussa ajassa, on heidän mentävä ensin toiselle polvelle maahan, toisella kerralla molemmille polville (ollaan vielä pystyssä ja selkä suorana), kolmannella kerralla istutaan jalkojen päälle ja neljännellä kerralla mennään selälleen. Selältään ryhmä voi vielä yrittää päihittää toista joukkuetta ja jos ryhmä ei enää keksi, putoaa pois.

Sanalista: runonlaulaja/kantele/satu/arkisto/saamelaiset/metsä/Karjala/kyläjuhla/itkuvirsi/juoru/vitsi/arvoitus/uskonto/ennustaminen/parantaminen/haltija/vainaja/keruu/ kulttuuri/ei tekijää/muistin varassa/yhteisö/käyttäytyminen/kaava/tutkimus/kansallisromantiikka/alueellisuus/vähemmistöt/liekku (keinu)/syrjäseutu/sananparsi/käsityöt/vaikutteet/talonpoika/elämänkaari/syntymä/häät/synnytys

Kuka hahmo on kyseessä?

Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut valitsevat jonkin seuraavista hahmoista ja tutustuvat tähän ohjaajan avustuksella. Kun hahmo on valittu, leikkijä kutsutaan sisään.

Leikkijälle näytetään / kerrotaan vaihtoehdot salaisesta hahmosta. Hän alkaa kysellä jokaiselta vuorotellen salaisesta hahmosta esim. Onko hän eläin? Onko hän mies? Onko hän suuri? Onko hän ilkeä? Vastata saa vain "Kyllä", "Ei" tai "En tiedä". Näin kyselemällä hän lopulta arvaa hahmon. Se, kenen kohdalla hän arvaa, joutuu uudeksi kyselijäksi.

Hahmot:

TAPIO - Tapio on suomalainen muinainen metsän jumala tai haltija, myös metsän kuninkaaksi kutsuttu. Tapio hallitsi metsäistä valtakuntaansa Tapiolaa. Tapion palvelusväkeä ovat Tapion piijat ja rengit eli Tapion väki. Nämä kaunistivat ja siivosivat metsää ja huolehtivat kasveista ja eläimistä. Tapion vaimo on kaunis Mielikki, metsän emäntä. Tapion tyttäriä ovat ihastuttavat Tellervo, Tyytikki ja Tuulikki. Tapiolta pyydettiin metsästysonnea, sillä hän hallitsi riistaa. Tapiota tai hänen perhettään tai palvelijoitaan kuvaillaan yleensä ihmishahmoisiksi ja joko alastomiksi tai kauniisti pukeutuneiksi.

KOKKO - Kokko tai vaakalintu on jättiläismäinen kotka kalevalaisessa runoudessa. Kokko on toisinaan tarusankarien ystävä, toisinaan taas vihollinen. Joskus sen tehtävä on vartioida. Kokko kuvataan joskus rautaiseksi, joskus tuliseksi. Kokolla on jättimäiset kourat ja kynnet, ja se pystyy kantamaan ihmistä. Kokko iskee tulta

auttaakseen Väinämöistä polttamaan kaskan. Myös kokon sulkia käytetään tulen iskemiseen. Kokon mittasuhteet kuvataan joskus valtaviksi, toinen siipi haroo taivasta, kun toinen osuu meren luotoihin. Kalevalassa on monta kokkoa. Eräs näistä pelastaa Väinämöisen merihädästä palkkioksi siitä hyvästä, että kaskea kaataessaan Väinämöinen jätti koivun linnuille istumapuuksi. Ilmarinen ja Louhi tekevät omat kokkonsa. Ilmarinen tekee metallisen kokon, joka pyydystää suomuhauen. Louhi taas muuttuu itse kokoksi, rakentaen siivet ja pyrstön laivan osista, ja ottaen viikatteet kynsiksi.

MENNINKÄINEN - Menninkäinen on yksinäisillä paikoilla, kaukana ihmisistä asustava, yleensä ihmisille suopea pienikokoinen henkiolento, joka esiintyy myös saduissa. Menninkäiset kerrotaan toisinaan karvaisiksi. Menninkäiset liikkuvat vain öisin, sillä ne eivät välttämättä kestä päivänvaloa. Menninkäisistä on monia erilaisia kuvauksia, mutta usein ne ovat vieraita ja outoja olentoja, joiden motiivit ovat tuntemattomat ihmisille. Menninkäiset järjestävät mielellään pitoja, joissa syödään, juodaan ja tanssitaan. Menninkäiset pitävät kiiltävistä esineistä.

ILMATAR - Ilmattaret eli Ilman immet ovat kalevalaisessa kansantarustossa esiintyviä taivaalla asuvia jumalaisia neitoja, jotka istuvat ajoittain taivaankannella. Ilmattaren kerrotaan olevan kapea ja luonnotar. Kalevalassallmatar tylsistyy oloonsa impenä taivaalla, ja laskeutuu meren selälle. Tuuli hedelmöittää Ilmattaren. Sotka etsii pesäpaikkaa ja huomaa Ilmattaren polven, jolle sitten tekee pesän, ja munii siihen munansa. Polvea alkaa kuumoittaa ja Ilmatar heilauttaa sitä ja munat putoavat ja särkyvät, ja näin niistä syntyy maailma. Väinämöinen syntyy Ilmattaresta vanhana miehenä.

ŠAMAANI - Šamaani on yhteisön jäsen, jolla uskotaan olevan erityisiä yliluonnollisia taitoja. Šamaani on usein parantaja ja ennustaja, hän neuvoo monenlaisissa ongelmissa ja toimii yhdyssiteenä henkimaailman ja ihmisyhteisön välillä. Hän saa yhteyden transsitilassa, jota haetaan muun muassa rummuttamalla, rytmikkäällä musiikilla ja laululla, toistuvilla tanssiliikkeillä ja muilla toistuvilla rituaaleilla. Hahmoja voi ohjaaja myös lisätä tai keksiä itse. Kaikkia hahmoja ei kannata näyttää kerralla, jotta leikkiä voi leikkiä useamman kerran.

Kaikenlaisia kavereita (Kalevala-aiheinen maalaus)

"Kansanperinne on ollut taiteilijoiden ehtymätön luovuuden lähde. Monelle varmasti tutuimpia maalauksia ovat Akseli Gallen-Kallelan Kalevala-aiheiset maalaukset."

Nyt jokaisella on mahdollisuus olla taiteilija ja luoda yhteinen maalaus. Kiinnitetään seinälle iso paperi. Aina muutamalta leikkijältä kerrallaan sidotaan silmät, ja he piirtävät paperille omat kansanperinteeseen liittyvät hahmonsensa. Kuvasta tulee ryhmän yhteinen teos suomalaisesta kansanperinteestä.

Uudet runoniekat

Ohjaaja on leikannut pussiin esimerkiksi aiemmin käytettyjä sanoja, jotka liittyvät suomalaiseen kansanperinteeseen. Leikkijät asettuvat ringiin. Joku leikkijöistä aloittaa tarinan ja hänelle annetaan ensin sanapussi. Hän nostaa yhden lapun pussista ja liittää sen osaksi tarinaansa. Sitten hän laittaa pussin kiertämään ja kukin vuorollaan nostaa sanan ja jatkaa tarinaa. Tehtävänä on yrittää rakentaa tarina, jossa on alku, keskikohta ja lopetus.

Sanalista: runonlaulaja/kantele/satu/arkisto/saamelaiset/metsä/Karjala/kyläjuhla/itkuvirsi/juoru/vitsi/arvoitus/uskonto/ennustaminen/parantaminen/haltija/vainaja/keruu/ kulttuuri/ei tekijää/muistin varassa/yhteisö/käyttäytyminen/kaava/tutkimus/kansallisromantiikka/alueellisuus/vähemmistöt/liekku (keinu)/syrjäseutu/sananparsi/käsityöt/vaikutteet/talonpoika/elämänkaari/syntymä/häät/synnytys