

Koulukummikulttuuri kuuluu kaikille!

Kummina toimiminen on usein erittäin merkityksellinen kunniatehtävä, joka vahvistaa oppilaiden osallisuuden tunnetta. Pienille kummioppilaille koulukummi tuo turvaa motivoi olemaan aktiivisena osana koulua ja sen toimintaa.

Tämän materiaalin tarkoitus on helpottaa laadukkaan kummioppilastoiminnan toteuttamista. Materiaalin keskiössä on leikki. Toivomme yhteisleikkien tarjoavan koulukummeille ja kummioppilaille yhteisiä kokemuksia ja ilon hetkiä, joiden kautta he tutustuvat toisiinsa luonnollisella tavalla.

Mannerheimin Lastensuojeluliitolla on laadukas ja kattava materiaali koulukummitoiminnalle. Suosittelemme käyttämään tätä Perinneleikit ry:n leikkimateriaali MLL:n materiaalin rinnalla. Toivomme näiden maksuttomasti saatavilla olevien materiaalien madaltavan kynnystä laadukkaan ja toiminnallisen koulukummitoiminnan toteuttamisen ympäri suomen.

Miten Perinneleikkien Koulukummikulttuuri kuuluu kaikille - videomateriaali toimii?

Katsottavana on 20 minuutin mittainen video, jossa esitellään kaikki 8 leikkiä. Kaikki leikit löytyvät myös erillisinä videoina. Toivomme koulukummi tutustuvan leikkeihin videoiden kautta ennen kuin opettavat ne ja leikkivät niitä pienten kummioppilaiden kanssa. On siis tärkeää, että koulukummit ovat leikkineet leikit keskenään ennen kuin opettavat ne pienille kummioppilaille.

Suosittellemme tulostamaan tämän kirjallisen materiaalin kaksipuoleisena, jolloin koulukummeille jaetaan kolme sivua, joista kahdella on leikkejä ja yhdellä tämä lyhyt infokirje sekä kaikki QR koodit taulukkaan koottuna.

Materiaalin käyttöideoita:

1. Kaksoistunnin aikana (n. 90 min): Koulukummit kokoontuvat liikuntasaliin, jossa he katsovat kankaalle heijastetun 20 min mittaisen videon, jonka jälkeen kummit leikkivät kaikki leikit keskenään ulkona tai liikuntasalissa.
2. Kahden erillisen oppitunnin aikana (2 x n. 45 min): Ensimmäisellä koulukummioppitunnilla katsotaan yhdessä 20 min mittainen video. Koulukummit jaetaan pienryhmiin. Ryhmille jaetaan yksi kahdeksasta leikistä. Ryhmä tutustuu leikkiin ja valmistautuu opettamaan ja leikkimään sen seuraavalla tunnilla. Seuraavalla koulukummioppitunnilla ryhmät opettavat valmisteleman leikin ja kaikki leikit leikitään yhdessä koulukummi kesken.
3. Välituntien aikana (6–8 x 15–30 min): Ensimmäisellä kerralla katsotaan yhdessä 20 min mittainen video. Seuraaville kerroille koulukummit saavat kotiläksyksi tutustua yhteen leikkiin, joka leikitään yhdessä seuraavalla kerralla

Materiaalin sekä lisätietoa hankkeesta osoitteesta: www.perinneleikit.fi/koulukummit-vanelever/

Kiitämme!

Kiitos Lotta Svärd Säätiö, jonka Perinneleikeille vuonna 2023 myöntämä stipendi mahdollisti hankkeen toteuttamisen. Iso kiitos myös **Svenska skolan i Hyvinge** ja ennen kaikkea kaikki mukana olleet oppilaat sekä henkilökunta.



KOULUKUMMI- SOITTOLISTA

SKANNAA KOODIT
JA KATSO
VIDEOIDUT LEIKKIOHJEET
YOUTUBESTA



1. KAIKKI LEIKIT



2. FORMULAKISA



3. HILJAINEN



4. HURA HURA-JATKUVANA



5. HURA HURA-KUNNIAKUJA



6. LINNAN JUHLAT-PRESIDENTTI



7. LINNOJEN JUHLAT



8. SUKELUSVENE



9. KOULUKUMMITURVA

Formulakisa

Leikkijät muodostavat piirin: Tehdään jako kahteen siten, että parittoman numeron saaneet ovat joukkue ja parillisen numeron saaneet ovat toinen joukkue. Joukkueet saavat samanlaiset, mutta eri väriset autot, esimerkiksi hernepussit, servietit, pallot tai pikkuautot. Formulana toimivat esineet lähtevät piirin vastakkaisilta puolilta liikkeelle myötä päivään siten, että kumpikin joukkue ojentaa mahdollisimman nopeasti pallon seuraavalle oman joukkueen jäsenelle (1–3–5–7–9–11 jne. tai 2–4–6–8–10 jne.) Voittaja on se joukkue, jonka pallo ohittaa ensimmäisenä toisen joukkueen pallon.

VINKKI: Kokeilkaa erilaisia kierroksia, joissa piirissä ollaan eri asennossa esimerkiksi istuen tai kontallaan.



Hiljainen

Seistään keskellä huonetta tiiviissä piirissä silmät suljettuina selkä piirin keskusta päin. Leikinhjaaja on piirin keskellä ja valitsee yhden leikkijän *hiljaiseksi* koskettamalla häntä päälle. Hiljainen avaa silmänsä. Valittuaan hiljaisen, leikinhjaaja sanoo "Shyy", jolloin *hiljainen* ottaa kaksi isoa askelta eteenpäin ja jää sitten silmät auki paikalleen seisomaan. Muut leikkijät pitävät edelleen silmänsä suljettuina, ottavat neljä isoa askelta eteenpäin ja lähtevät sitten varoen sokkoina etsimään hiljaista. Kahden leikkijän törmätessä toisiinsa, ottavat he toisiaan käsistä ja sanovat "Shyy", jonka jälkeen he jatkavat matkaansa. Vain *hiljainen* seisoo paikallaan eikä sano mitään. Leikkijän kohdatessa *hiljainen* muuttuu hänkin hiljaiseksi ja jää paikalleen seisomaan. Lopuksi kaikki seisovat yhdessä hiljaa. Edellisen kierroksen hiljainen on seuraavan kierroksen leikinhjaaja.



Hura hura häitä – jatkuvana

Leikkijät kulkevat piirissä käsi kädessä portin ali. Laulun lopussa portti menee kiinni ja yksi jää porttiin. Porttiin jääneelle annetaan kaksi vaihtoehtoa, joista hän valitsee toisen. Tässä esimerkissä meillä on eläinportti. Toinen on valinnut eläimen koira ja toinen norsu. Valittuaan eläimen annetuista vaihtoehdoista, porttiin jäänyt vaihtaa paikkaa valintaa edustaneen portinpitäjän kanssa, joka saa liittyä piiriin. Uusi portinpitäjä saa halutessaan valita itselleen uuden eläimen.

LEIKIN KULKU:

1. Piiri pyörii ja leikkijät kulkevat portin ali kaikkien laulaessa:

”Hura hura häitä, kello löi jo kaksitoista, keisari seisoo palatsissaan. Niin musta kuin multa niin valkea kuin varsa se ken tulee viimeisenä, ompi loukussa.”

2. Sanan "loukussa" kohdalla portti menee alas ja vangitsee kohdalla olevan leikkijän. Portinpitäjät kysyvät vangitulta "koira tai norsu?". Vangitun vastatessa "norsu" pääsee hän portiksi norsua edustaneen portinpitäjän tilalle (joka liittyy piiriin) ja saa halutessaan valita uuden eläimen.

3. Uusi porttipari nostaa kätensä ja laulu sekä kulkeminen aloitetaan uudestaan.

VINKKI: portteja voi olla enemmän. Yhden portin aiheena voi olla värit, toisen eläimet ja kolmannen maat.



Hura hura häitä – kunniakuja

Valmistelut: Asetutaan parijonoon ja valitaan ensimmäiset portinpitäjät, jotka sopivat muilta salaa kummallekin oman sanan, esimerkiksi hai tai delfiini, liukumäki tai keinut, mansikka tai vadelma. Tässä esimerkissä Jesse on valinnut mansikka ja Vili vadelma.

Leikin kulku:

1. Portinpitäjät asettuvat vastakkain, ottavat toisiaan käsistä ja nostavat ne ylös portiksi.

2. Muut kulkevat parijonossa portin ali. Kaikki laulavat: *”Hura hura häitä, kello löi jo kaksitoista, keisari seisoo palatsissaan. Niin musta kuin multa niin valkea kuin varsa se ken tulee viimeisenä, ompi loukussa.”*

3. Kuljettuaan portin ali käsikkäin leikkijät irrottavat otteen toisistaan ja kiertävät takaisin jonon perälle kumpikin omaa puoltaan. Jonon perällä he kohtaavat uudestaan, ottavat toisiaan kädestä ja kulkevat uudelleen portin ali.

4. Sanan "loukussa" kohdalla porttipari laskee kädet alas vangiten kohdalla olevan parin. Huomio! Yksi pari jää porttiin jokaisella kierroksella. Portinpitäjät kysyvät porttiin jääneiltä kysymyksen (antavat valitut vastausvaihtoehdot) itseään lähempänä olevalle leikkijälle. On tärkeää, etteivät vastaajat kuule toistensa vastauksia eivätkä muut leikkijät kysymystä. Tästä syystä kääntyvät hieman ja parijonossa olevat peittävät korvansa. Saatuaan vastauksen, portinpitäjä ohjaa leikkijän vastausta edustavan portinpitäjän viereen.

5. Laulua, kulkemista ja vangitsemista jatketaan, kunnes kaikki ovat siirtyneet portinpitäjien viereen. Leikin edetessä portin taakse muodostuu kunniakuja, jota pitkin leikkijät kulkevat. Kunniakujaa muodostavat leikkijät saavat nostaa kätensä portin tapaan, mutta ainoastaan portti vangitsee ja menee kiinni.

6. Kun kaikki leikkijät seisovat jommankumman portinpitäjän vieressä, laskevat portinpitäjät, kuinka moni valitsi hänen vaihtoehdonsa. Voittajille annetaan aplodit.



Linnan juhlat – presidentti

Yksi leikkijöistä on presidentti, joka järjestää linnassaan juhlat. Hän päättää yhden värin, jolla juhliin pääsee. Leikkijät asettuvat jonoon presidentin eteen ja kättelevät tätä vuorotellen. Kätellessään leikkijä sanoo myös oman nimensä. Mikäli kättelijällä on päällään presidentin ennalta valitsemaa väriä, sanoo presidentti ”Tervetuloa” ja päästää tämän linnan juhliin. Mikäli kättelijällä ei ole vaatteissaan kyseistä väriä, sanoo presidentti ”sinä et valitettavasti nyt pääse sisään”. Juhliin päässeet menevät riviin presidentin taakse. Kun kaikki ovat kätelleet presidenttiä antaa presidentti puheenvuoron henkilölle, joka haluaa arvata värin. Puheenvuorot jaetaan vuorotellen aloittaen linnan juhliin päässeistä.

- Presidentti tarkastelee kaikkea mitä leikkijällä on yllään (ei hiuksien, ihon tai silmien väriä).
- Epäselvissä tilanteissa presidentti määrittää itse mihin väriin jokin sävy kuuluu (esimerkiksi vaaleansinisen ja turkoosin ero voi olla epäselvä).



Linnojen juhlat – presidentti ja kuninkaallinen

Mikäli leikkijöitä on paljon, voi linnan juhlia olla kaksi. Yksi leikkijöistä on presidentti ja toinen kuninkaallinen. Molemmat ovat valinneet värin, joilla juhliin pääsee. Leikkijät muodostavat kaksi jonoa, joista toinen johtaa presidentin ja toinen kuninkaan luokse. Mikäli leikkijä ei pääse ensimmäisiin juhliin, siirtyy hän toiseen jonoon. Mikäli leikkijä ei pääse kumpaankaan juhlaan, jää hän juhlien väliin odottamaan. Kuninkaan/ kuningattaren väri selvitetään ensin. Kun molemmat värin ovat selvillä, arvotaan uusi kuninkaallinen ja presidentti.



Sukellusvene

Muodostetaan kolmen jonoja. Jokainen asettaa kätensä edessä olevan olkapäälle. Kaikki paitsi jonon viimeinen laittavat silmät kiinni. Viimeinen on kapteeni ja ohjaa sukellusvenettä. Käskyt kulkevat koko sukellusveneeseen läpi. Kaksi taputusta olkapäälle tarkoittaa eteenpäin/lisää vauhtia. Yksi taputus= pysähdy. Taputus oikealle/vasemmalle olkapäälle tarkoittaa käänös oikealle/vasemmalle. Taputus pääläelle tarkoittaa torpedoa, jolloin ensimmäinen avaa silmänsä ja pinkaisee juosten jonon viimeiseksi uudeksi kapteeniksi.

- Kaksi taputusta = liikkeelle
- Yksi taputus = stop
- Taputus oikealle/vasemmalle = käänös
- Käsi pääläelle = torpedo

Voitte käyttää sukellusvenettä leikkisänä tapana tutustua kouluun. Koulukummit ovat kapteeneja ja ohjaavat sukellusveneitä eri paikkoihin. Kapteenin koskettaessa päälakea sukellusveneellä menee valot päälle (uusi oppilas avaa silmänsä) ja koulukummi kertoo, minne on tultu.



Koulukummiturva

Kummioppilaat ovat hippoja. Hippa vaihtuu, kun kummioppilas saa toisen kiinni. Koulukummi mennee puolestaan kiinnijäädessään turva-asentoon. Pieni kummioppilas voi mennä koulukummiturvaan, jossa ha laskevat yhdessä 5 sekuntia, jonka jälkeen he kiittävät toisiaan ja jatkavat sitten leikissä.

Pähkinäkuoressa:

- Kun koulukummi saadaan kiinni, hän menee turva-asentoon
- Kummioppilas pelastaa turva-asennossa olevan koulukummin
- Kummioppilaasta tulee kiinni jäädessään uusi hippa edellisen tilalle.

Varioikaa leikkiä vaihtamalla turva-asentoa. Videolla on käytetty turva-asentoja "kenguru pussissa" ja "sateenvarjo". Miten leikitte jos turva-asento on patsas tai töpseli. Miltä näyttää teidän koulun oma turva-asento?

