

7 Retki-ideoita

Retkiä järjestettäessä on hyvä huomioida maakohtaiset vakuutusehdot ja toimia niiden mukaan. Lisäohjeita löytyy myös hallinto-oppaasta sivulta 74.

<https://suomalaisetmaailmalla.fi/wp-content/uploads/2026/03/Suomi-koulujen-Hallinto-opas-2026-VALMIS.pdf>

7.1 Maatilaretki

Mikäpä olisi hauskempi tapa opetella eläinten nimityksiä ja maatilasanastoa suomeksi kuin retki maatilalle! Viljalajit, työkoneet ja muu aiheeseen liittyvä sanasto kuten työkalut jäävät paremmin mieleen aidossa maalaisympäristössä. Ottakaa selville, onko lähistöllänne opetusmaatiloja tai kotieläinpihoja, jotka ottavat vastaan koululaisryhmiä.

Retket voivat olla joko pelkästään oman koulun perheille tai alueen kaikille muille suomalaisyhteisöille tarkoitettuja. Niitä voi järjestää myös yhdessä toisen alueen Suomi-koulun kanssa. Retkiin voi yhdistää varainhankintaa myymällä etukäteen pääsylippuja ja/tai järjestää perillä myytäviä tarjoiluita. Edullisia suosimallaistyyllisiä tarjottavia löytyy esimerkiksi Ikeoiden



Vinkki 1: Järjestäkää koko perheen syysretki. Monet maatilat järjestävät satokauden lopussa ohjattuja vierailuja kuten kurpitsojen poimintaa ja niiden kaivertamista. Käykää toiminnan ohessa läpi aiheeseen liittyvää suomenkielistä sanastoa ja termejä.



Vinkki 2: Joillakin tiloilla on mahdollista järjestää myös omaa ohjelmaa, esimerkiksi ohjattuja ulkoleikkejä. Katso [luku 9.4 Perinneleikit](#).

Vinkki 3: Koska koulukertoja on vuoden aikana rajallinen määrä, tapahtumia voi myös yhdistää. Halloween, kurpitsat ja suomalainen isänpäivä ajoittuvat suurin piirtein samoille viikoille, joten yhdellä koulukerralla voi järjestää isien ja lasten yhteisen toimintatuokion kurpitsoiden kaivertamisen parissa. Lapset voivat lisäksi tarjoilla isänpäiväkahvit ja laulaa onnittelulaulun.

Vinkki 4: Maatila tai maalaismarkkinat voivat olla oivallinen paikka myös jouluiselle retkelle. Jotkut tilat ja markkinat järjestävät myös jouluisia työpajoja, tai sellaisen voi järjestää itse.

7.2 Elokvaretki

Retki oikeaan elokuvateatteriin, jossa esitetään valkokankaalta suomalainen lastenelokuva, voi olla monelle ainutkertainen kokemus. Ottakaa yhteyttä alueenne pieniin yksityisiin elokuvateattereihin tai Suomi-instituuttiin neuvotellaksenne yhteistyömahdollisuuksista.

Kulttuurivienti tuo suomalaisia elokuvia ulkomaille, ja ne on yleensä silloin tekstitetty kohdemaan kielelle. Silloin elokuvaretkelle voivat osallistua myös suomea osaamattomat perheenjäsenet ja yhteisön jäsenet. Koulun kannattaa hoitaa varaukset sekä lapsille että aikuisille ja tehdä retkelle osallistuminen mahdollisimman vaivattomaksi.

Vinkki 1: Verkostoitukaa alueen muiden suomalaisten yhteisöjen kanssa ja järjestäkää elokuvatapahtuma yhdessä. Taloudellisten riskien välttämiseksi on tärkeää, että tiedossa on jo etukäteen riittävä yleisömäärä.

Vinkki 2: Panostakaa viestintään ja markkinointiin ja luokaa elokuvan yhteyteen oheistapahtuma, joka vetää ihmisiä puoleensa. Tällainen on esimerkiksi elokuvan jälkeen tarjottava välipala tai mahdollisuus tavata elokuvan näyttelijä tai ohjaaja.

Vinkki 3: Jos koulun taloudellinen tilanne sallii, miettikää, onko osallistujille mahdollista tarjota joko alennettuja tai ilmaisia lippuja.

Vinkki 4: Jos elokuvaretken järjestäminen ei ole mahdollista, elokuva-viikon (vuosittain viikolla 40) aikana on mahdollista katsoa veloituksetta koulujen käyttöön tarkoitettuja elokuvia. Lisäksi Koulukinon sivuilla on elokuvia ihan pientenkin katsottaviksi. Sieltä pääsee eri sivustoille valitsemaan erilaisia elokuvia.

www.elokuvaviikko.fi

www.koulukino.fi

7.3 Jääkiekko-ottelu

Jääkiekko on Suomen suosituimpia urheilulajeja. Retki paikalliseen jääkiekko-otteluun voi olla monelle Suomi-koululaiselle ensimmäinen kokemus jääkiekosta. Jääkiekkjoukkueet saattavat antaa lipuista alennusta ryhmille ja kouluille, joten kannattaa tarkistaa lippujen hinnat ja säännöt etukäteen. Lähettäkää osallistujille kysely, jossa näkyvät lippujen hinnat, ja pyytäkää sen perusteella sitovat ilmoittautumiset. Jos koulunne ei sponsoroi ottelulippuja, pyytäkää kailta maksut etukäteen, jotta vältytte turhilta kuluilta käyttämättömien lippujen vuoksi. Jos paikkoja on paljon ja koulunne pieni, pyytäkää paikallisia suomalaisia liittymään seuraanne ja nostattamaan tunnelmaa katsomossa.



Vinkki 1: Tarkistakaa etukäteen, voiko katsomoon viedä Suomen lippuja. Monissa otteluissa varrelliset kannatusliput ovat turvallisuussyistä kiellettyjä.

Vinkki 2: Suomessa myydään ennen jääkiekon maailmanmestaruuskilpailuja paljon jääkiekkoaiheista rekvisiittaa. Jos Suomen loma sijoittuu aikaan ennen ottelua, tuotteita (esim. kasvomaaleja, lippuja ja hattuja) kannattaa ostaa halvemmalla Suomesta. Tästä on hyvä vinkata vanhemmillekin.

Vinkki 3: Selvittäkää etukäteen, onko joukkueessa suomalaisia pelaajia ja onko heitä mahdollista tavata ottelun jälkeen. Monet suomalaiset pelaajat tapaavat mielellään Suomi-koululaisia.

Vinkki 4: Selvittääkää, oletteko oikeutettuja ryhmälennukseen. Helpottaaksenne lippujen lunastusta laskekaa etukäteen, kuinka monta aikuisten ja lasten lippua tarvitsette.

7.4 Luovuutta retkipaikan valintaan

Koulun järjestämän koko perheen retken voi tehdä koulun sijainnin mukaan puistoon, rannalle, metsään, kaupungin keskustaan tai mikseipä vaikka aavikolle, jos sellainen on lähistöllä.

Vinkki 1: Jos kohde on kaukana eikä sinne ole helppoa kuljetusta, Suomi-koulu voi järjestää yhteiskuljetuksen esimerkiksi kimpakyydillä, bussilla tai vaikka koulubussilla.

Vinkki 2: Kulujen kattamiseksi retkestä voi pyytää erillisen maksun, tai ohjelma voi olla osa varainhankintaa. Retki voi olla avoin joko pelkästään jäsenille tai kaikille kiinnostuneille.

Case: aavikkoretki

- ✓ Dubain ja Abu Dhabin Suomi-koulut järjestivät yhteistyössä isänpäivän aavikkoretken, jonka ohjelmaan kuului nuotio-tekkoa, vaahtokarkkien grillailua ja rentoa yhdessäoloa erilaisia pelien ja leikkien parissa.
- ✓ Paikka valittiin niin, että retkellä oli mahdollista nähdä kameleita ja ajella dyneillä. Tällaisten retkien suunnittelussa on tärkeää tarkistaa erikseen, tarvitaanko esimerkiksi aavikolla liikumiseen soveltuva auto. Osallistujat saapuivat paikalle omilla autoillaan ja kimpakyydeillä. Retki alkoi iltapäivällä ja päättyi auringonlaskun ihailuun.
- ✓ Suomi-koulu kustansi osallistujille tarjoilun. Retki oli avoin kaikille Dubain Suomi-perheille, ja muilta osallistujilta perittiin yhden opetuskerran maksua vastaava hinta. Tällä toimintamallilla koulu teki tuottoa.



8 Projektiesimerkkejä

Projektit ovat hauska tapa rikastuttaa kouluvuoden toimintaa ja sukeltaa syvällisemmin tiettyyn teemaan. Projektit voivat olla kestoaltaan useita koulukertoja tai lukukauden tai vaikka koko lukuvuoden mittaisia. Projektin voi toteuttaa ryhmänä, kouluna tai usean Suomi-koulun välisenä hankkeena, niin kuin seuraavaksi esiteltävä digilehtiprojekti toteutettiin. Osallistujina voivat olla pelkäs-tään oppijat, tai mukaan voi ottaa myös vanhemmat.

Katso myös [Suomi-koulun opettajan opas](#) luku 5.6.1 Ideoita yläkoulu- ja lukio-ikäisten projekteiksi.

8.1 Koulujen välinen digilehtiprojekti

- ✓ **Tavoite:** Projektin tavoitteena oli tuottaa Suomi-koulujen globaalina yhteis-työnä 1–2 digilehteä vuodessa. Projektin avulla Suomi-koulut saivat mielekästä sisältöä oppitunneilleen ja lapset monipuolista kielen harjoittelua puhumalla, kuuntelemalla, kirjoittamalla ja ilmaisemalla itseään taiteellisesti. Projekti tarjo-si niin lapsille kuin vanhemmillekin tilaisuuden oppia uutta Suomesta, suomalai-sesta kulttuurista ja toisista ulkosuomalaisista.
- ✓ **Osallistujat:** Projektin ensimmäiseen julkaisuun osallistuivat kahdeksan Suomi-koulua Portlandista, Milanosta, Bolognasta, Stuttgartista, Dublinista, Corkista, Calgarysta ja Torontosta. Lehden ensimmäinen kohderyhmä olivat osallistuvien koulujen lapset ja vanhemmat. Tulevaisuudessa harkitaan julkai-sun mainostamista myös muille kohderyhmille.
- ✓ **Toteutus:** Digilehdessä lapset olivat toimittajia. Alustana toimi kotilehtikone, joka on helppokäyttöinen, ilmainen ja suomalainen mediakasvatuksen työ-kalu. Jokainen koulu valitsi aiheet 1–2 palstalle, joihin se tuotti omalla tyyllillään sisältöä kuvina ja teksteinä. Kustakin koulusta valittiin yksi yhteyshenkilö, joka koordinoi oman koulun toteutusta ja huolehti tekstien ja kuvien latauksesta digilehteen. Kaksi päätoimittajaa olivat vastuussa strategisesta suunnittelusta. He huolehtivat myös kouluvastaavien koordinoinnista sekä lehden julkaisusta ja markkinoinnista. Koulut vaihtoivat palstojen aiheita joka julkaisussa.
- ✓ **Tulokset:** Projektin ensimmäinen lehti julkaistiin heinäkuussa 2024. Projektin myötä Suomi-koulujen välinen konkreettinen yhteistyö on tiivistynyt ja ne ovat jakaneet ideoita ja resursseja. Projekti on antanut lapsille kokemuksen tavoit-teellisesta työskentelystä ja vanhemmille mahdollisuuden ottaa aktiivinen rooli lastensa suomen kielen ja kulttuurin tuntemuksen tukemisessa.

- ✓ **Opittua:** Lehden tekemisessä on monia rooleja ja eritasoisia tehtäviä. Se toimii hyvin eri-ikäisille ja -tasoisille kielen puhujille. Lehden tekeminen sopii erinomaisesti kielen oppimiseen myös suomea toisena tai vieraana kielenä opiskeleville, koska sen voi toteuttaa kaksikielisenä ja taustatutkimusta voi tarvittaessa tehdä vahvemmalta kielellä. Lehti toimii myös oppimateriaalina. Lapsista on innostavaa nähdä omat tuotoksensa lehdessä, osana kansainvälistä projektia. Koulu voi myös tehdä oman lehden ja lähettää sen lisäksi materiaaleja globaaliin lehtiprojektiin, kuten kuvan lehti Torontosta.



Vinkki 1: Uutisten kirjoittaminen ja lehden tekeminen on monipuolinen aihe, josta voi ammentaa paljon. Teemaan perehtymisessä voi hyödyntää suomalaisia *Uutisten viikkoa*, *Lasten uutisia* ja *Mediataitoviikkoa*, joilla on omat sivunsa verkossa.

Vinkki 2: Hauska johdanto teemaan on Mauri Kunnaksen kirja *Etusivun juttu* (1990, Otava), joka kertoo, kuinka sanomalehti syntyy.

8.2 Ämminkäiset -sanataide- ja tutkimusprojekti

- ✓ **Tavoite:** Projektin pohjana oli Tuomas Kärkkäisen kirjoittama teos *Suomen ämminkäiset värikuvina. Otusbongaajan opas* (Kustantamo S&S, 2021). Tavoitteena oli etsiä kirjan tyyliä jäljitellen kirjassa olevia ämminkäisiä ja löytää uusia lajeja.
- ✓ **Osallistujat:** Projekti sopii kaikenikäisille, ja se voidaan toteuttaa joko yhden ryhmän tai koko koulun hankkeena. Pekingin Suomi-koulussa mukana oli viisi 5–17-vuotiasta lasta ja nuorta.
- ✓ **Toteutus:** Projektia voi muokata ikäryhmän mukaan. Jos lapset ovat 3–5-vuotiaita, ohjaaja kyselee ja saduttaa heitä, ja vastaukset kirjataan askarrellun hahmon ympärille. Jos lapset osaavat lukea ja kirjoittaa, ohjaajalla on tieteellisempi ote, ja hän opastaa, mitä tietoa heiltä vielä puuttuu. Tulokset ovat erilaisia kunkin kielitaidon mukaan. Aloitimme lukemalla kirjaa ja sitten lähdimme bongamaan kirjassa esiteltyjä ämminkäisiä lomakkeiden avulla. Etsimme outoja jälkiä, jotka voisivat liittyä ämminkäisiin. Analysoimme löydöksiä

(valokuvia ja videoita) ja aloimme muokata ensimmäisen ämminkäislajin ominaispiirteitä kirjan mallin mukaan. Sitten kirjoitimme ensimmäisen version tekstistä ja piirsimme lajista kuvan, minkä jälkeen muokkasimme ja lisäsimme tekstiin tietoja, kunnes lajikuvaus oli valmis. Seuraava ämminkäinen syntyi nopeammin, koska toteutus oli jo kaikille tuttu. Vuoden aikana viiden oppijan ryhmä toteutti kolmen ämminkäislajin kuvaukset, joista tehtiin Canvalla julisteet. Ne olivat esillä koulun kevättöuhlassa.

- ✓ **Tulokset:** Ämminkäiset on sanataideprojekti, jossa lapset oppivat tutkimaan tuttua ympäristöä uusin silmin. Tieteelliset, vähän vaikeatkin termit tulivat tutuiksi. Lapset myös harjoittelivat ajattelemaan, miksi jotain tapahtuu, ja hahmottamaan syy-seuraussuhteita. "Olo oli kuin oikealla tutkijalla, joka on löytänyt jotain uutta ja jännittävää", kuvailee projektia johtanut Julia Jalo.
- ✓ **Opittua ja vinkkejä:** Jos projekti jatkuu, siitä voidaan tehdä kirja, näyttely tai näytelmä tai järjestää tiedepäivä, jossa projektissa mukana olleet tutkijat esittelevät löydöksiään.



8.3 Akustinen taidetekstiili

- ✓ **Tavoite:** Tavoitteena oli juhlistaa New Yorkin Suomi-koulun 40-vuotista toimintaa luomalla yhteisöllinen taideteos, joka korostaa suomalaista käsityöperinnettä, kestäväää kehitystä ja Suomi-yhteisön voimaa. Teoksen tarkoituksena oli symboloida Suomi-koulun merkitystä yhteisössään ja jättää pysyvä jälki suomalaisesta kulttuurista New Yorkissa.
- ✓ **Toteutus:** Kuopiolainen tekstiilitaiteilija Satu Nisu vieraili maaliskuussa 2024 New Yorkin Suomi-koululla ja ohjasi oppijoita akustisen tekstiiliteoksen valmistuksessa. Taidetekstiili kudottiin perinteisellä suomalaisella menetelmällä kierätysmateriaaleista, jotka oppijat olivat tuoneet mukanaan koululle. He osallistuivat myös materiaalien valmisteluun, kuten kangaspalojen leikkaamiseen ja niiden muokkaamiseen lieriöiksi, jotka muodostivat teoksen kolmiulotteisen pinnan. Koska Suomi-koululla ei ollut omia kangaspuita, työvälineiksi vuokrattiin kokoontaittavat Saori-kangaspuut paikallisesta kutomostudiosta.
- ✓ **Osallistujat:** Projektin toteutukseen osallistuivat tekstiilitaiteilija Satu Nisu sekä Suomi-koulun oppilaat ja heidän perheensä. Lisäksi paikallinen kutomostudio tarjosi kangaspuut vuokralle. Yhteisön tuki ja osallistuminen olivat keskeisiä projektin onnistumiselle.
- ✓ **Tulokset:** Valmistunut akustinen tekstiiliteos luovutettiin New Yorkin Suomi-koulun 40-vuotisjuhlassa Suomen konsulaatin residenssiin. Teos kuvastaa yhteisöllisyyttä ja kierrätyksen ja kestäväen kehityksen arvoja sekä esittelee suomalaisen käsityöperinteen ainutlaatuisuutta. Konsulaatin residenssiin sijoitettu teos kertoo tarinaa Suomi-yhteisön voimasta ja vahvistaa suomalaisen kulttuurin näkyvyyttä New Yorkissa.



- ✓ **Opittua:** Projekti korosti, kuinka yhteisöllisyys, kulttuuriperinnön vaaliminen ja kierrätyksen arvostaminen voivat yhdistyä taidekasvatuksessa. Se toi luontevasti yhteen eri toimijoita ja vahvisti yhteistyötä esimerkiksi konsulaatin suuntaan. Suomi-koululaiset oppivat paljon suomalaisesta käsityöperinteestä, erityisesti kutomisen taidosta, ja pääsivät osallistumaan käytännönläheiseen ja luovaan prosessiin. Lisäksi projekti osoitti, että paikallisten resurssien hyödyntäminen, kuten kangaspuiden vuokraaminen, voi mahdollistaa merkittäviä hankkeita, vaikka omat resurssit olisivat rajalliset.

Teoksen nimi: *Yhteisö*. Valmistumisaika: maaliskuu–huhtikuu 2024, New York.
Materiaali: kierrätysmateriaali.



Vinkki: Taiteilijavierailujen toteuttamiseen on mahdollista hakea apurahaa eri järjestöiltä.

8.4 Kulttuuriympäristön tekijät

Kulttuuriympäristön tekijät, *Young European Heritage Makers* on osa Euroopan neuvoston ja Euroopan komission yhteistä *Euroopan kulttuuriympäristöpäivät*, *European Heritage Days* -ohjelmaa. Kilpailu järjestetään vuosittain, ja Suomessa ohjelmaa koordinoi työryhmä, jossa ovat edustettuina Museovirasto, Opetushallitus, opetus- ja kulttuuriministeriö, Suomen Kotiseutuliitto, Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura, Suomen museoliitto ja ympäristöministeriö.

- ✓ **Tavoite:** Kilpailu pyrkii lisäämään eri-ikäisten oppijoiden tietoisuutta ja arvostusta erilaisia kulttuuriympäristöjä ja omaa kulttuuri-identiteettiä kohtaan. Lisäksi se kannustaa tutustumaan suomalaiseen kulttuuriympäristöön ja osallistumaan sen kehittämiseen ja säilyttämiseen. Tavoitteena on myös edistää yhteisöllisyyttä ja ymmärrystä kulttuuriperinnön merkityksestä nykyisin ja tulevaisuudessa.
- ✓ **Osallistujat:** Kilpailuun osallistuivat New Yorkin Suomi-koulun Lumihevokset-ryhmä (6–8-vuotiaat) ja Lumihutaleet-ryhmä (9–15-vuotiaat).
- ✓ **Toteutus:** Kilpailuun osallistuttiin vuonna 2022 kahdella ryhmätyöllä. Aiheiden, esitystavan ja sisältöjen tuli olla oppijoiden valitsemia, suunnittelemaa ja toteuttamia. Lumihevokset-ryhmä teki videon virpomisesta ja Lumihutaleet-ryhmä



karjalanpiirakoiden leipomisesta. Oppijat miettivät aiheita ja toteutustapoja ja pohtivat niitä valitessaan, mikä suomalaisessa kulttuuriperinnössä on kivaa ja mikä heitä aidosti kiinnostaa. Nuorimpien ryhmässä aiheeksi valikoitui pääsiäinen, koska se vaikutti iloiselta juhlalta, joka jollain tapaa muistutti pukeutuksen ja karkkien osalta myös amerikkalaista halloweenia. Vanhempien lasten ryhmässä haluttiin perehtyä karjalanpiirakoiden leipomisperinteeseen, koska niin moni piti niiden mausta. Molemmat ryhmät halusivat toteuttaa työnsä esittelemällä aihetta videolla. Ryhmien opettajien roolina oli tukea, kannustaa ja rohkaista oppijoita työn toteutuksessa.

- ✓ **Tulokset:** New Yorkin Suomi-koulun Lumihevoset-ryhmän pääsiäisen virpomisperinnettä esittelevä työ valittiin voittajaksi Kulttuuriympäristön tekijät -kilpailun 2011–2016 syntyneiden sarjassa vuonna 2023, ja ryhmä palkittiin 200 euron rahapalkinnolla. Lisäksi Lumihevoset-ryhmän virpomistyö osallistui koko Euroopan laajuiseen Young European Heritage Makers -kilpailuun ja menestyi myös siellä. Euroopan neuvosto järjesti Lumihevoset-ryhmälle pienen seremonian videoyhteyden välityksellä. Lumihutaleet-ryhmän karjalanpiirakoiden leipomista esittelevä kilpailutyö sai kunniakirjan.
- ✓ **Opittua:** Yhdessä tekeminen lisäsi yhteisöllisyyttä, ja konkreettisen tekemisen yhteydessä opittiin paljon uusia sanoja ja termejä. Kilpailu motivoi oppijoita, ja he odottivat innoissaan sen tuloksia. Kilpailuun osallistuminen antoi myös hyvää sisältöä koulun viestintään ja toi sille näkyvyyttä. Palkintorahan koulu käytti järjestämällä laskiaisjuhlia, joista koulun kaikki oppilaat pääsivät nauttimaan. Yhdessä ansaittu voitto ilahdutti kaikkia. Molempien ryhmien videot löytyvät New Yorkin Suomi-koulun YouTube-kanavalta.
 - virpomisvideo: [New Yorkin Suomi-koulun Lumihevoset-ryhmä – Virpominen](#)
 - karjalanpiirakoiden leipomisvideo: <https://youtu.be/afutoqSJM5s?si=k6l-5YWnSqomOzZK>
 - Kotiseutuliiton Kulttuuriympäristön tekijät: [Kulttuuriympäristön tekijät – Suomen Kotiseutuliitto](#)

9 Pölyt pois kansanperinteestä

Kansanperinne tarkoittaa alun perin suullisena periytyvää kulttuuria, kansantietoutta. Se on erilaisia käytäntöjä, uskomuksia, asenteita ja tapoja ja osa suomalaista kulttuuriperintöä ja toimintamalleja. Kansanperinne on elävää perinnettä, johon sisältyy tietoja, taitoja ja tapoja kuten juhlia, käsitöitä, tanssia, musiikkia, erilaisia ruokia ja luontoon liittyviä perinteitä, joita välitetään sukupolvelta toiselle. Kansanperinne voi elää ja muuttua, mutta sitä voidaan myös tietoisesti vaalia. Se kertoo meille, miten ihmiset ovat ennen eläneet ja kokeneet maailman. Korkeakulttuuri tai kaupallinen tai vierasperäinen nykykulttuuri eivät kuulu kansanperinteeseen.

Uudet välineet ja ympäristöt – internet ja media – uusivat ja muokkaavat kansanperinnettämme, joka ei tietenkään muutu kokonaan digitaalseksi. On kuitenkin niin, että ihmiset löytävät toisensa nyt usein eri tavalla kuin aiemmin: ennen vanhaan kokoonnuttiin tanhuamaan tai latotansseihin, mutta nykyään ihmiset verkostoituvat usein sosiaalisen median välityksellä, jolloin samanhenkiset ihmiset löytävät toisensa ja ryhmytyvät omien kiinnostuksen kohteidensa mukaan.

Nykypäivän kansanperinteeseen ovat perinteisten vitsien ja arvoitusten rinnalle nousseet esimerkiksi mediassa leviävät meemit, jotka muodostuvat erilaisista kuvista, tekstinpätkistä tai iskulauseista. Sisällöltään ne voivat perustua vaikkapa suosittujen julkisuuden henkilöiden tai somevaikuttajiin kuviin, tv-ohjelmiin, elokuviin tai animaatioihin. Meemit on yleensä tehty humoristisesti ajankohtaisista aiheista, joihin on helppo samaistua. Kiinnostavat aiheet innostavat lisäämään meemeihin omia ajatuksia ja levittämään niitä eteenpäin. Ajan kuluessa meemeistä on syntynyt ikään kuin uusi tapa ilmaista itseään ja tunteitaan – huumorin avulla.

Nuorimpien oppijoiden kanssa kansanperinteeseen kannattaa tutustua konkreettisesti laulujen, leikkien ja tekemisen kautta. Vanhempien oppijoiden kanssa suomalaiseen kulttuuriin ja kansanperinteisiin liittyviä aiheita voidaan käsitellä syvällisemmin esimerkiksi analysoimalla *Kalevalan* myyttejä, tarinoita ja sananlaskuja.



Vinkki 1: Meemit ovat osa elävää kieltä, ja varsinkin teini-ikäisistä tai aikuisista on hauskaa oppia yleisen kielenkäytön sanontoja, joista on usein tehty myös meemejä. Katsokaa esimerkiksi *tonnin seteli* -video ja keskustelkaa siitä: miksi *tonnin seteli* -ilmaisu on jäänyt yleiseen käyttöön? Katso myös aiheeseen liittyvä Wikipedia-artikkeli.

[Kummeli: Tonnin seteli | Elävä arkisto | yle.fi](#)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Tonnin_seteli

Vinkki 2: Meemejä löytyy esimerkiksi Facebookista haulla "Very Finnish Problems" ja Instagramista.

<https://www.instagram.com/paskanmarjatat/>

Vinkki 3: Vanhan ajan sadut tarjoavat usein moraalisia opetuksia, joita lasten on helppo ymmärtää. Etsikää niitä erilaisista suomalaisista kansansaduista. Lyhyitä suomalaisia kansansatuja löytyy tästä linkistä.

<http://www.phpoint.fi/ulrikaj/bookshelf/pkssuomi.htm>

Vinkki 4: Seuraa johtajaa ja vettä kengässä -leikit ovat tapoja tutustua entisajan [perinneleikkeihin](#).

Vinkki 5: Askartelemalla luonnonmateriaaleista, kuten kävyistä ja oksista, tutustutte entisajan leikkeihin ja leluihin. Ideoita löytyy esimerkiksi *Suomi-koulun opettajan oppaasta* luvusta 7.4.

[Suomi-koulun opettajan opas](#)

Vinkki 6: Opetelkaa perinteisiä lauluja. Nuorimmat oppijat voivat käyttää apuna erilaisia soittimia, kuten rytmimunia tai -kapuloita. Jollei soittimia ole, voitte käyttää lauluihin liittyviä viitottuja käsimerkkejä. Tässä on esimerkkejä lauluista.

<https://bin.yhdistysavain.fi/1605090/aQuoBu8FLfUnaeD2y8450YDOcs/Perinteiset%20koululaulut.pdf>



Vinkki 7: Tutustukaa kansanperinteeseen eri puolilla Suomea ja tutkikaa, kuinka esimerkiksi karjalainen, lappilainen ja pohjalainen kansanperinne eroavat toisistaan.

Vinkki 8: Valmistakaa perinteisiä suomalaisia ruokia, kuten [karjalanpiirakoita](#) tai [jouluruokia](#).

Vinkki 9: Tutustukaa suomalaiseen kansanmusiikkiin ja instrumentteihin, kuten kanteleeseen. Kanteleen käyttöön löytyy vinkkejä [Suomi-koulun opettajan oppaasta](#) luvusta 7.3.2 Alakouluikäisten musiikkikasvatus ja [kanteleen käyttö](#).



Vinkki 10: Keskustelkaa, miten kansanperinne näkyy modernissa suomalaisessa kulttuurissa, kuten musiikissa, muotoilussa tai juhlapäivissä. Pohtikaa yhdessä, miten kansanperinne on muuttunut vuosien saatossa.

9.1 Sisu, sauna ja Sibelius - mitä suomalaisuus on?

Sanotaan, että sisu, sauna ja Sibelius kiteyttävät suomalainen kulttuurin, joka on samanaikaisesti sekä vaatimatonta että arvokasta.

Yleiskäsitys on usein, että suomalainen saunoo, hiihtää, marjastaa ja rakastaa salmiakkia. Hänellä on vaaleat hiukset ja siniset silmät. Hän on täsmällinen, rehellinen, vähäsanainen ja sisukas. Nämä ominaisuudet saattavat kuulostaa

tutuilta, ja niihin voi olla helppoa samaistua. Ne ovat stereotypioita eli yleistyksiä suomalaisista. Ne voivat olla positiivisia tai negatiivisia, mutta yhtä lailla ne antavat ryhmästä yksipuolisen kuvan.

Stereotyyppien pohtiminen ja niiden syntyyn perehtyminen auttaa ymmärtämään, miten yleistävät käsitykset muodostuvat ja miten ne vaikuttavat mielikuvaan suomalaisista maailmalla. Konkreettisia esimerkkejä ja luovia menetelmiä käyttämällä oppijat saavat syvemmän ymmärryksen aiheesta ja oppivat ajattelemaan kriittisemmin.

Niin sanottu rallienglanti on hyvä esimerkki siitä, kuinka suomalaiset ralli-autoilijat ovat vaikuttaneet stereotypiaan suomalaisten tavasta puhua englantia. Kuuluisat suomalaiset ralliajajat, kuten Tommi Mäkinen ja Kimi Räikkönen, ovat tulleet tunnetuiksi vahvasta suomalaisesta aksentistaan ja suoraviivaisesta puhetyylistään englantia puhuessaan.

Vinkki 1: Tutkikaa eri esimerkkien avulla stereotypioita, jotka liittyvät suomalaisiin. Miten media ja julkisuuden henkilöt voivat vaikuttaa näihin käsityksiin? Voitte esimerkiksi keskustella stereotypioista ja siitä, mistä ne saavat alkunsa. Millaisia suomalaisia tapoja kuvaavia stereotypioita tunnette ja tunnistatte?

Vinkki 2: Pohtikaa yhdessä, mikä meistä tekee suomalaisia. Vertailukohtana voidaan käyttää esimerkiksi paikallisia koulukavereita. Entä mitä stereotypioita sinä itse vahvistat tai heikennät ulkosuomalaisena? Millainen maa ja kansa Suomi on sinun tarinoissasi? Keskustelkaa lisäksi, miten Suomessa käyttäytytään erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa ja mikä niissä on erilaista tai samanlaista kuin asuinmaassa.

Vinkki 3: Stereotyyppien käsittelyn yhteydessä voi tarkastella myös ennakkoluuloja. Miettikää, millaisia ennakkoluuloja suomalaisiin voisi liittyä. Pätevätkö ne teidän ryhmäänne?

[Stereotypiat ja ennakkoluulot - Mannerheimin Lastensuojeluliitto](#)

Vinkki 4: Yläkouluikäisten tai sitä vanhempien oppijoiden kanssa voi katsoa otteita esimerkiksi Aki Kaurismäen elokuvista ja pohtia, millaista suomalaista tapakulttuuria ne edustavat. Onko niissä teille tuttuja piirteitä?

Vinkki 5: Katsokaa videoita erilaisista vieraiden kielten käyttäjistä, esimerkiksi laulaja Käärijä, tasavallan presidentti Alexander Stubb ja urheilijat (rallienglanti). Keskustelkaa yhdessä, täytyykö kieltä osata täydellisesti ja ilman aksenttia, jotta sitä saa puhua ja käyttää.

- Käärijä:
[Käärijä "Cha Cha Cha" | Eurovision In Concert 2023 INTERVIEW](#)
- Alexander Stubb puhuu englantia ja vähän viroa:
[Speech by the President of Finland, Alexander Stubb](#)
- Alexander Stubb puhuu ranskaa:
[Alexander Stubb : "L'Otan a beaucoup gagné et la Finlande a gagné aussi" • FRANCE 24](#)
- Kimi Räikkönen haastatteluissa:
[Kimi Raikkonen - Funniest Moments WRC Rally Funny interviews with Finnish drivers](#)

9.2 Tapakulttuuri ja suomalaiset arvot

Suomen kulttuuri kuuluu pohjoismaiseen ja eurooppalaiseen kulttuuripiiriin. Suomalaisessa kulttuurissa on myös sekoitus ruotsalaista ja venäläistä kulttuuria.

Oikeudenmukaisuus ja tasa-arvo ovat tärkeitä arvoja suomalaisille. Suomi oli maailman ensimmäinen maa, joka myönsi naisille täydet poliittiset oikeudet, ja tasa-arvoisuuteen pyritään niin työelämässä kuin kotonakin. Molemmilla lapsen huoltajilla on oikeus äitiys-, isyys- ja vanhempainvapaisiin.

Suomalaiset kasvattavat lapsiaan itsenäistymään jo varhaisessa iässä. Suomessa on tavallista, että lapset menevät itsenäisesti kouluun ja viettävät aikaa yksin kotona koulun jälkeen vanhempien ollessa töissä. Kattava sosiaaliturva ja ilmainen toisen ja kolmannen asteen koulutus kannustavat nuoria aikuisia itsenäistymään ja muuttamaan opiskelemaan eri paikkakunnille ja ulkomaille.

Suurimmalle osalle suomalaisista luonto on tärkeä, ja he viihtyvät siellä marjoja poimien, retkeillen ja vaeltaen. Suomessa on jokaisenoikeudet, mikä tarkoittaa sitä, että luonnosta saa nauttia ja liikkua siellä vapaasti, vaikka joku toinen omistaa maan.

Vinkki 1: Tutustukaa jokaisenoikeuksiin ja keskustelkaa sen jälkeen, miten Suomen käytäntö ehkä eroaa asuinmaanne käytännöistä.

[Jokaisenoikeudet - Luontoon.fi](#)

Vinkki 2: Katsokaa linkistä kättelyvideo ja keskustelkaa, mikä on Suomesa kohteliasta ja mitä muita eroja eri maiden välillä on. Suomessa otetaan esimerkiksi kengät pois eteisessä, opettajaa kutsutaan etunimellä ja koululaiset pukeutuvat omiin vaatteisiinsa. Toisessa linkissä on lisää tietoa suomalaisista arvoista ja tavoista.

[Kättely | Yle](#)

[ayk1: Suomalaiset arvot ja tavat \(perusopetus\)](#)

9.3 Sananlaskut ja lorut

Suomalaiset sananlaskut ja lorut ovat tulleet suomalaisille tutuiksi isovanhempien ja omien vanhempien kautta. Osa sananlaskuista pohjautuu *Raamattuun*, ja osa on peräisin muualta maailmalta, mutta suomalaiset ovat myös itse keksineet aikojen saatossa sananlaskuja, joilla on omat merkityksensä. Useat sananlaskut paljastavat paljon suomalaisesta kulttuurista ja työelämästä – töitä tehdään kovasti ja valittamatta, eikä kehuja oteta helposti vastaan.

Sananlaskuja

Aamu on iltaa viisaampi. Varsinkin suuria päätöksiä tehtäessä tai pulmaa ratkaistaessa kannattaa nukkua ensin yön yli ja miettiä asiaa vielä kerran seuraavana aamuna ennen lopullista päätöstä. Nukkuminen virkistää, ja ajatukset selkenevät levon jälkeen.

Aamun virkku, illan torkku, se tapa talon pitää. Ennen oli noustava aikaisin aamulla ruokkimaan eläimet. Tällä tavalla asiat tulivat hoidetuiksi ajallaan ja talossa säilyi järjestys.

Aidan takana ruohokin on vihreämpää. Asiat näyttävät aina olevan paremmin tai houkuttelevampia jossain toisaalla ja jollain muulla kuin itsellä.

Aikainen lintu madon nappaa. Se joka ehtii ensimmäisenä paikalle, saa parhaat mahdollisuudet ja saaliit.

Aikansa kutakin, sanoi pässi, kun päättä leikattiin. Näin todetaan, kun jokin tilanne on ohi tai asia on loppuun käsitelty, eikä sille ole enää mitään tehtävissä.

Alku aina hankala, lopussa kiitos seisoo. Tehtävän aloittaminen on haastavaa, mutta kun se on loppujen lopuksi saatu valmiiksi, voidaan olla tyytyväisiä lopputulokseen.

Auta miestä mäessä, älä mäen alla. Ihmisiä tai ystäviä on autettava silloin, kun heidän avun tarpeensa on suurin.

Ei auta itku markkinoilla. Tapahtuneelle ei voi enää tehdä mitään.

Ei haukku haavaa tee, eikä suuret sanat suuta halkaise. Toisten solvauksista ei kannata välittää.

Ei ketulta keinot loppu. Kansansaduissa kettua pidettiin viekkaana eläimeenä. Siksi viekas ja viisas ihminen keksii, miten vaikeasta tilanteesta voi päästä pois.

Ei kukaan ole seppä syntyessään. Jokainen joutuu ensin opettelemaan uuden tehtävän tai taidon. Taitavaksi opitaan vain harjoittelemalla ja kokemusta hankkimalla.

Ei kukko käskien laula. Toisia ei voi saada tekemään jotain haluamaansa asiaa vastoin heidän tahtoaan.

Ei kysyvä tieltä eksy. Asian selvittämiseen yksin voi mennä paljon aikaa, ja tilanne voi mennä pieleen. Neuvoa kysyvä saa asiat helpommin järjestyseen ja onnistumaan.

Etiäpäin, sanoi mummo lumessa. Vastoinikäymisistä huolimatta elämässä on aina yritettävä mennä eteenpäin, vielä vanhanakin.

Hiljaa hyvä tulee. Joskus kiire tekee työstä tehottomampaa ja stressaavampaa.

Hullu paljon työtä tekee, viisas pääsee vähemmällä. Usein olennaista ei ole tehtyjen työtuntien määrä, vaan taitavasti tehty työ ja sen tulokset.

Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty. Asian tai tehtävän suunnittelu auttaa sitä sujumaan helposti heti ensimmäisellä kerralla.

Kyllä hätä keinot keksii. Joskus stressaava tilanne auttaa ratkaisemaan ongelmat.

Minkä taaksensa jättää, sen edestään löytää. Tekemättä jäänyt asia on ennen pitkää edessä tehtävänä.

Mitä useampi kokki, sen huonompi soppa. Mitä enemmän tekijöitä saman asian äärellä, sen huonompi lopputulos saadaan aikaan.

Oppia ikä kaikki. Elämä on ikuista oppimista, joka ei koskaan lopu!

Työ tekijäänsä opettaa. Opiskeleminen on tärkeää, mutta monet työt oppii parhaiten tekemällä.

Pelinavausloruja

"Entten tentten teelikamentten, hissun kissun vaapula vissun. Eelin keelin klot, viipula vaapula vot. Eskon saun pium paum, nyt mä lähden tästä pelistä pois."

”Ulle dulle dof, kinkke laade kof, kofe laade, kinkke laade, ulle dulle dof.”

”Maalari maalas taloa, sinistä ja punaista. Illan tullen sanoi hän, nyt mä lähden tästä pelistä pois.”

Vinkki 1: Valitkaa yksi edellä olevista loruista ja opetelkaa se yhdessä. Käyttäkää sitä pelin tai leikin avauksessa määräämään, kuka aloittaa pelin.

Vinkki 2: Tutkikaa vanhoja suomalaisia sanontoja ja sananlaskuja. Keskustelkaa yhdessä, mitä ne mahdollisesti tarkoittavat.

Vinkki 3: Anna jokaisen valita yksi suosikkisananlasku. Kootkaa ne yhdessä luokan seinälle.

Vinkki 4: Esittäkää sananlaskuja ilman niiden loppuosaa ja pyytäkää muita keksimään, miten sananlasku voisi jatkua. Näin saatte hienon kokoelman uusia sananlaskuja!

Vinkki 5: Lisää sananlaskuja löytyy esimerkiksi näistä linkeistä.

[Vanhan Kansan sananlaskut](#)

9.4 Perinneleikit

Ulkoleikeillä on Suomessa pitkät perinteet, ja ne ovat edelleen suosittuja. Niiden avulla lapset tutustuvat toisiinsa ja oppivat sosiaalisia taitoja.

Tervapata

Tarvikkeet: keppi, liituja, köysi tai narua sekä pahvisia ympyröitä.

Tervapadassa maahan piirretään suuri ympyrä ja sen ulkoreunoille pieniä puoliympyröitä. Jos maahan ei voi piirtää, voitte käyttää köyttä tai narua isoksi ympyräksi ja tehdä pienet ympyrät esimerkiksi pahvista. Leikkijät tarvitsevat jonkin pienen esineen, kuten kepin, joka toimii merkinä. Leikkijöistä valitaan yksi kiertämään ympyrää eli tervapataa muiden selän takana.

Kiertäjä kulkee pelaajien takana kepin kanssa ja pudottaa sen mahdollisimman huomaamattomasti jonkun taakse. Pelaaja ottaa kepin ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin kiittäjä. Kummankin tavoitteena on päästä tyhjäksi jääneeseen paikkaan. Hitaammasta tulee kiittäjä.

Tervapataan eli keskelle isoa ympyrää joutuu, jos ei huomaa kiittäjän jättämää keppiä sinä aikana, kun tämä kävelee kokonaisen kierroksen. Tervapadasta pääsee pois, kun seuraava pelaaja joutuu pataan. Vaihtoehtoisesti voitte sopia ennen pelin alkua, kuinka kauan tervapadassa joutuu olemaan.

Vinkki: Nuorimpien kanssa voi leikkiä tervapataa siten, ettei leikistä pudota pois tai jouduta tervapataan. Tervapadan kiittäjä vain vaihtuu jokaisella kierroksella, mutta kaikki muut saavat jatkaa pelissä.

Peili

Tarvikkeet: liitu ja keppi tai jokin muu esine, jolla määritellään lähtöviiva ennen pelin alkua.

Yksi leikkijöistä on peili, joka seisoo selin muihin pelaajiin. Toiset asettuvat lähtöviivalle esimerkiksi noin kymmenen metrin päähän peilistä ja yrittävät liikkua kohti peiliä. Peili kääntyy nopeasti ja yllättäen pelaajiin päin. Jos peili huomaa joidenkin pelaajien liikkuvan, he joutuvat palaamaan takaisin lähtöviivalle. Se, joka ensimmäisenä ehtii koskettamaan peiliä ja huutamaan oman nimensä, on seuraava peili.

Kymmenen tikkua laudalla

Tarvikkeet: lauta, kymmenen tikkua ja putki tai halko laudan alle.

Valitkaa yksi leikkijä etsijäksi ja asettakaa kymmenen tikkua laudalle. Joku leikkijöistä polkaisee lautta. Etsijän pitää kerätä tikut takaisin laudalle, ja muut juoksevat sillä aikaa piiloihin. Kun tikut ovat takaisin laudalla, etsijä huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" Heti kun etsijä löytää piiloutuneen pelaajan, hänen pitää koskea lautaan ja huutaa löydetyn pelaajan nimi. Löydetty tulee piilosta laudan luo. Piilossa olevat pelaajat voivat pelastaa kiinni jääneet pelaajat polkaisemalla lautta. Tällöin peli alkaa taas alusta.

Seuraa johtajaa

Seuraa johtajaa -leikki ei vaadi mitään tarvikkeita, ja sitä voi leikkiä pientenkin lasten kanssa. Osallistujista valitaan yksi johtaja, joka on jonon ensimmäisenä. Johtaja lähtee kävelemään, ja muut leikkijät seuraavat häntä jonossa ja matkivat hänen liikkeitään. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, hyppiä, juosta, tanssia ja niin edelleen. Johtajaksi pääsevät kaikki leikkijät vuorollaan.

Vettä kengässä

Vettä kengässä on joko sisä- tai ulkoleikki. Osallistujat jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään (ryhmä 1 ja ryhmä 2). Ryhmä 1 kääntyy selin ryhmään 2, jotta ei näkisi sitä. Ryhmän 2 jäsenet valitsevat itselleen parin ryhmästä 1. Kannattaa muistuttaa pelaajia kuiskaamisesta, jotta muut pelaajat eivät kuule heidän valintaansa. Kun ryhmän 2 jäsenet ovat valinneet parinsa, ryhmästä 1 jokainen tulee vuorollaan heidän luokseen ja kumartaa tai niiaa jollekin pelaajalle. Jos pari ei satu olemaan oikea, toinen ei kumarrakaan tai niiaa takaisin vaan sanoo hänelle "vettä kengässä". Silloin pelaajan tulee hyppiä yhdellä jalalla takaisin muiden luo ryhmään 1. Kumarrettuaan oikealle parille hän saa jäädä pois leikistä, mutta hän ei saa paljastaa seuraaville pelaajille, kenen pari hän on. Jokainen yrittää niin kauan, että löytää oman parinsa.

Hiirenhäntä

Tarvikkeet: narua.

Yksi pelaajista pyörittää narua, esimerkiksi hyppynarua, matalalla maata pitkin. Toiset leikkijät seisovat pyörittäjän ympärillä ja hyppivät narun yli. Kun joku sotkeutuu naruun, hänestä tulee pyörittäjä.

Viimeinen pari uunista ulos

Viimeinen pari uunista ulos -leikkiin tarvitsette ison tilan ja parittoman määrän pelaajia. Tämä leikki ei vaadi mitään tarvikkeita.

Pelaajat seisovat pareittain jonossa, ja pariton pelaaja seisoo jonon edessä selin toisiin pelaajiin päin. Kun pariton huutaa ”viimeinen pari uunista ulos”, viimeisenä seisonut pari lähtee juoksemaan, kumpikin omalta puoleltaan, eteenpäin paritonta pelaajaa kohden. Pariton pelaaja yrittää saada toisen juoksijoista kiinni, ennen kuin nämä ehtivät koskettaa toisiaan. Pariton pelaaja voi katsoa taakseen ja lähteä juoksemaan vasta sitten, kun jompikumpi juoksijoista on ohittanut hänet.

Jos pariton pelaaja onnistuu saamaan toisen juoksijan kiinni, heistä tulee uusi pari jonon eteen. Yksin jääneestä juoksijasta tulee puolestaan pariton, joka huutaa seuraavaksi ”viimeinen pari uunista ulos”.

Väri

Yksi leikkijöistä on väri, joka seisoo selin muihin. Muut leikkijät seisovat lähtöviivalla hänen takanaan. Maahan voi piirtää tarvittaessa viivan, jolloin varsinkin nuorimpien pelaajien on helpompaa aloittaa leikki samalta lähtöviivalta. Väri sanoo esimerkiksi: ”Se, jolla on sinistä vaatteissaan, saa liikkua kolme askelta eteenpäin.” Väri sanoo siis ääneen jonkin valitsemansa värin ja askelmäärän. Kaikki, joilla on vaatteissaan mainittua väriä, saavat lähestyä väriä ilmoitetun askelmäärän verran. Pelissä voi keksiä myös hauskoja askeleita, kuten karhun askel, jolloin otetaan iso harppaus, tai tipun askel, jolloin otetaan pikkuriikkisiä askeleita. Joskus väri saattaa pyytää leikkijöitä liikkumaan myös taaksepäin. Ensimmäisenä värin luokse päässeestä leikkijästä tulee seuraava väri.

Hedelmäsalaatti

Hedelmäsalaatti-leikki on hyvä tapa opetella ja harjoitella hedelmiä suomeksi. Muodostakaa tuoleista tai pahveista ympyrä ja jakakaa ryhmä kahteen osaan. Nimetkää yksi ryhmä esimerkiksi banaaneiksi ja toinen omenoiksi. Pyydä pelaajia istumaan tuoleilla tai seisomaan pahviympyröiden päällä, joita on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Huomioikaa, että banaanit ja omenat ovat aivan sattumanvaraisesti eri puolilla ympyrää. Valitkaa leikinjohtaja, joka on ensimmäiseksi keskellä.

Leikinjohtaja aloittaa leikin huutamalla esimerkiksi ”banaanit”, jolloin kaikkien banaaneiden tulee vaihtaa paikkaa keskenään. Samalla leikinjohtaja yrittää päästä istumaan jollekin tuoleista. Leikkijä, joka jää ilman tuolia tai pahviympyrää, tulee seuraavaksi leikinjohtajaksi. Jos keskellä oleva huutaa ”hedelmäsalaatti”, kaikki vaihtavat paikkoja keskenään.

Vinkki 1: Hedelmäsalaattia voi leikkiä joko sisällä käyttäen tuoleja tai ulkona, jolloin pelaajat voivat seisoa esimerkiksi pahviympyröiden päällä.

Vinkki 2: Jos osallistujia paljon, ryhmiä voi olla enemmän, mutta ota huomioon ryhmäläisten kielitaito.

Vinkki 3: Hedelmäsalaatissa voi käyttää tuolien sijasta myös tyyynyjä, jos haluaa välttää tuolien kolinaa.

Polttopallo

Polttopallon ohjeet löytyvät *Suomi-koulun opettajan oppaasta* luvusta 7.4.2.

[Suomi-koulun opettajan opas](#)

Mikä eläin

Tätä leikkiä voi leikkiä jo melko pientenkin lasten kanssa kuvia käyttäen. Leikin-ohjaaja kiinnittää jokaisen leikkijän selkään lapun, jossa on jonkin eläimen kuva tai nimi. Leikkijä yrittää saada selville, mikä eläin hän on. Hän kyselee toisiltaan leikkijöiltä kysymyksiä, joihin he voivat vastata ainoastaan ”kyllä” tai ”ei”. Kysymykset ovat esimerkiksi tällaisia: ”Onko minulla neljä jalkaa? Onko minulla sarvia? Olenko minä karvainen?” Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen on saanut selville, mikä eläin hän on.

9.5 Maakuntalaulut

Suomen maakuntalaulut tarjoavat hienon mahdollisuuden rikastuttaa juhlia, tapahtumia ja opetusta. Maakuntalaulut ovat tärkeä osa suomalaistiin juhliin kuuluvaa yhteislauluperinnettä, ja laulamisen yhteyteen voi helposti lisätä tanssiesityksiä tai kansallispukujen esittelyä.

Maakuntalaulut esittelevät Suomen eri alueiden kulttuuriperintöä: murteita ja perinteisiä tapoja ja arvoja. Vertailemalla eri maakuntalauluja keskenään oppijat voivat perehtyä eri alueisiin ja oppia niiden samankaltaisuuksista ja eroista. Tämä edistää monikulttuurista ymmärrystä ja kunnioitusta erilaisia kulttuureja kohtaan.

Suomen Kotiseutuliitto on julkaissut kaikki maakuntalaulut karaokeversioina. Videot on tehty yhteistyössä Jyväskylän yliopiston kanssa, ja ne löytyvät Kotiseutuliiton YouTube-kanavalta.

- Hämäläisten laulu: [Hämäläisten laulu -karaoke](#)
- Karjalaisten laulu: [Karjalaisten laulu -karaoke](#)
- Keski-Pohjanmaan laulu: [Keski-Pohjanmaan laulu -karaoke](#)

- Keski-Suomen kotiseutulaulu: [Keski-Suomen kotiseutulaulu -karaoke](#)
- Kesäpäivä Kangasalla (Pirkanmaa): [Kesäpäivä Kangasalla -karaoke](#)
- Kymenlaakson laulu: [Kymenlaakson laulu -karaoke](#)
- Kymmenen virran maa (Pohjois-Pohjanmaa, Lappi): https://youtu.be/1q38nnVY_ew
- Lapinmaa: [Lapinmaa-karaoke](#)
- Nälkämaan laulu (Kainuu): [Nälkämaan laulu -karaoke](#)
- Satakunnan laulu: [Satakunnan laulu -karaoke](#)
- Savolaisen laulu: [Savolaisen laulu -karaoke](#)
- Uusmaalaisen laulu: [Uusmaalaisen laulu -karaoke](#)
- Vaasan marssi (Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa): [Vaasan marssi -karaoke](#)
- Varsinaissuomalaisen laulu: [Varsinaissuomalaisen laulu -karaoke](#)
- Vihreiden harjujen maa (Päijät-Häme): <https://youtu.be/zV0NrSa0ChM>
- Älänningens sång: [Älänningens sång -karaoke](#)

Vinkki 1: Maakuntalauluja löytyy myös seuraavista linkeistä. Toisessa linkissä Lotta ja pappa laulavat maakuntalauluja ja juttelevat menneistä ajoista.

[Kotiseudun laulu ja maakuntalaulut - Suomen Kotiseutuliitto](#)

[Savolaisen laulu ja epäonnistunut lanttukukko](#)



Vinkki 2: Tehkää maakuntalaulujen avulla rengasmatka Suomeen ja tutustukaa erilaisiin paikkakuntiin ja vaikkapa suomalaisiin sukujuuriinne.

Vinkki 3: Jos järjestätte maakuntalaulujen yhteislaulutilaisuuden, mukaan kannattaa kutsua myös muita ulkosuomalaisjärjestöjä – erityisesti sellaisia, joissa on iäkkäitä jäseniä.

9.6 Kansallispuvut ja perinnetekstiilit

Kansallispuvut ovat olennainen osa suomalaista kulttuuria ja perinnettä. Ne symboloivat yhteyttä menneisyyteen, ja lisäksi ne ovat edelleen näkyvä osa nykypäivän juhlallisuuksia ja tapahtumia. Kansallispuvuihin tutustumalla voi pohtia omaa kulttuuri-identiteettiään pukeutumisen kautta. Niiden avulla tulevat tutuiksi Suomen alueellinen historia, perinnetekstiilit ja käsityötaidot.

Tiesitkö, että valtakunnallista kansallispuvujen tuuletuspäivää vietetään 5. päivänä elokuuta?



Vinkki 1: Kansallispuvut antavat mahdollisuuden keskustella siitä, kuinka pukujen mallit ja tyylit ovat kehittyneet ajan mittaan ja miten ne heijastavat Suomen eri alueiden kulttuuria ja perinteitä.

Vinkki 2: Puvuista voi tarkastella eri piirteitä, kuten värejä, kuvioita ja materiaaleja.

Vinkki 3: Keskustelkaa, milloin ja miksi kansallispukuja käytetään. Tiesitkö, että kansallispukua voi käyttää lukuisissa juhlatilaisuuksissa, kuten itsenäisyyspäivänä Linnan juhlissa, häissä, kansanmusiikkitapahtumissa, akateemisissa juhlatilaisuuksissa ja perinnejuhlissa?

Vinkki 4: Oppijat voivat suunnitella ja luoda omia versioitaan kansallispuvuista esimerkiksi paperinukkejen ylle.

Vinkki 5: Pohtikaa, miltä ulkosuomalaisten kansallispuku voisi näyttää.

Vinkki 6: Koulun juhlatilaisuudet antavat mahdollisuuden esitellä kansallispukuja. Tapahtuman yhteydessä voi pitää muotinäytöksen tai tanssiesityksen, jossa käytetään kansallispukuja.

Vinkki 7: Täältä löytyy pirtanauhan ohje.

[Kangaskorjaamalla: Pirtanauhan kutominen margariinirasian kannella](#)

9.7 Kansanlaulut ja -tanssit

Kansanlaulut ovat rikas osa suomalaista kulttuuriperintöä, ja niiden käyttö elävöittää niin arkea kuin juhlaakin ja siirtää perinteitä sukupolvelta toiselle. Monet kansanlauluista ovat tulleet meille tutuiksi jo lapsuudessa kehtolaului-na tai viimeistään koulussa opittuina lauluina. Kansanlaulujen sisällyttäminen osaksi koulun musiikin opetusta tuo tarjolle laajemman esitettävän lauluvalikoi-man esimerkiksi teemapäiviin ja juhliin. Lisäksi ne toimivat erinomaisesti kieli- ja kulttuuriopetuksessa ja auttavat ymmärtämään historiallisia ja sosiaalisia konteksteja.

Kansanlaulu on suullisena välittynyt ja muistinvaraisena säilynyt laulu. Muodol-taan se on yksinkertainen, eikä sen alkuperäistä tekijää tunneta. Kansanlauluja ovat esimerkiksi seuraavat: *Minun kultani kaunis on, Taivas on sininen ja val-koinen, Täällä Pohjantähden alla, Kalliolle kukkulalle, Säkkijärven polkka ja Arvon mekin ansaitsemme.*

Vinkki 1: Lisää kansanlauluja löytyy Virpi Karin ja Olli Heikkilän toimitta-masta kirjasta *Kalliolle kukkulalle: 120 kansanlaulua* -kirjasta, Otava 2003. Hyvä lähde on myös Fugan kustantama albumi *Suomalaisia kansanlauluja. Traditional Finnish Folk Songs*, 2008.



Kansantanssit eli tanhut ovat olleet suosittu harrastus suomalaisten keskuudes-sa jo yli vuosisadan. Suomessa ei ole alkuperäisiä, maassa syntyneitä tansseja, vaan kaikkien kansantanssien juuret ovat muovautuneet eurooppalaisista ja Venäjältä tulleista tansseista. Esimerkiksi polskan juuret ovat Puolassa ja jen-kan Saksassa.

Kansantansseista tutuimmat ovat paritanssit, kuten jenkka, polkka, masurkka ja valssi. Vauhdikkaat ryhmätanssit eli kattrillit ovat myös suomalaisten suosiossa.

Vinkki 2: Harjoitelkaa jenkkaa YouTube-videon avulla. [Jenkka - YouTube](#)

Jenkan perusaskel tanssitaan tyypillisimmin seuraavasti: A-osassa on askel askel hyppy x 2, joilla edetään parin kanssa tanssisuuntaan avoimessa tanssiotteessa. B-osassa on hyppyaskelia x 4, joilla pyöritään 2 kierrosta parin yhteisen akselin ympäri tanssisuuntaan tilassa liikkuen.

Letkajenkka eli letkis on ollut vuosikymmeniä Suomen suosituimpia tans-seja. Nuoretkin ovat nykyisin villiintyneet siitä, ja letkistä voi koettaa tans-sia myös Suomi-koulussa. Tässä on Mimmien versio letkajenkasta.

[Mimmit - Letkis](#)

Vinkki 3: Huutokatrilli on kiinnostava tanssi. Toisessa linkissä on havainnollistava video huutokatrillin askelkuvioista ja kolmannessa soittolista sen musiikista.

tanssinriemu.nuorisoseurat.fi/wp-content/uploads/sites/114/pdf/2018/ohjeet/6-1-Huutokatrilli.pdf

[Tanssikisa Huutokatrillin ohjeet!](#)

[Huutokatrilli - playlist by Manteli | Spotify](#)

Jos kansantanssien oppiminen ja opettaminen kiinnostaa, hyvänä lähteenä toimivat vuonna 1901 perustetun Suomalaisen Kansantanssin Ystävät ry:n kotisivut. Siellä kerrotaan myös *Tanhuvakka verkkoon* -keruuprojektista, jonka tarkoituksena on koota kaikki tanssit yhdelle nettisivustolle. YouTubeista löytyy jo runsaasti tanssivideoita hakusanalla *tanhuvakka*. Hyviä videoita on myös esimerkiksi Hyvinkään kansantanssijoiden kanavalla.

[Suomalaisen Kansantanssin Ystävät ry.](#)

www.tanhuvakka.fi.

9.8 Kalevalan päivä

Kansalliseepoksemme *Kalevalan* kunniaksi vietetään Kalevalan päivää 28. päivänä helmikuuta. Päivä on Suomessa suomalaisen kulttuurin päivä ja yksi virallisista liputuspäivistä. Kalevalan päivä antaa mahdollisuuden tutustua Elias Lönnrotin kokoamaan *Kalevalaan*, kansallissoittimeemme kanteleeseen ja suomalaiseen taidehistoriaan.

Vinkki 1: *Kalevalan* tarinat. Valitkaa *Kalevalasta* tarina, kuten Väinämöisen matka, Aion tarina tai Sammon taonta, ja kertokaa tai kuunnelkaa se. Tarina voidaan esittää myös näytelmänä, jossa oppijat voivat eläytyä *Kalevalan* eri hahmoihin. Katso [liite 8](#).

Vinkki 2: Kalevalamitta. Tutustukaa *Kalevalan* runomittaan eli nelipolvisen trokeeseen (esim. *Mieleni minun tekevi / aivoni ajattelevi*). Tämän jälkeen oppijat voivat kokeilla oman kalevalamittaisen runon kirjoittamista. Heitä voi muutenkin kannustaa kirjoittamaan omia runoja *Kalevalan* hengessä. *Kalevalan* nelipolvisia trokeita käyttävään runomittaan eli trokeemittaan voi tutustua oheisesta linkistä. [Kalevalamitta](#)

Vinkki 3: Musiikki ja tanssi. *Kalevala* inspiroi edelleen sanoittajia ja säveltäjiä. Kuunnelkaa esimerkiksi Jean Sibeliuksen *Kalevala*-aiheinen teos *Kullervo* tai runoilija Eino Leinon sanoittama ja Oskar Merikannon säveltämä *Lemminkäisen äiti*. Oppijat voivat koettaa tunnistaa musiikista erilaisia soittimia. Musiikkityyleihin voi tehdä myös sopivia *Kalevala*-aiheisia tanssiesityksiä. Kalevalan päivänä voi tutustua kanteleeseen soittimena ja opetella sen perussoinnut. Koululle voi lisäksi pyytää kanteleensoittajan pitämään konsertin. Katso myös [Suomi-koulujen opettajan oppaasta](#) luku 7.3.2.

- [Kullervo](#)
- [Lemminkäisen Äiti](#)



Suomalainen sanoittaja-säveltäjä Johanna Telander on käsikirjoittanut, säveltänyt ja sanoittanut *Kalevala The Musical* -konseptin. Hänen *Kalevala*-aiheiseen musiikkiinsa voi tutustua oheisesta linkistä. [Liitteenä 9](#) on hänen säveltämänsä *Sampo* ja sen nuotit. *Sampo* sopii esitettäväksi Kalevalan päivän juhlatilaisuuksissa. Teos luovutettu vain Suomi-koulujen sisäiseen käyttöön.

[Kalevala The Musical \(Original Concept Album Recording\)](#).

Vinkki 4: Kuvataide ja käsityöt. *Kalevalasta* voi maalata tai piirtää maiseimia tai hahmoja. Se antaa myös runsaasti askarteluaiheita: voitte askartella esimerkiksi pieniä kanteleita, Sammon rikkauksineen tai muita *Kalevala*-aiheisia koristeita. Katso myös [luku 4.6.7 Kalevalan päivä](#).

Vinkki 5: *Kalevalan* symboliikka ja nimistö. Keskustelkaa, mitä esimerkiksi Väinämöisen taikuus, Louhen noituus tai Sammon onni tarkoittivat muinaisille suomalaisille. Miten *Kalevalan* nimistö vaikuttaa vielä tänä päivänäkin suomalaiseen nimistöön? Miettikää esimerkiksi, mitkä suomalaiset yritykset on nimetty *Kalevalan* mukaan. Esimerkkejä: Ilmarinen (eläkekassa), Lemminkäinen (rakentaminen), Sampo (pankki- ja finanssitoiminta), Aino (jäätelön tuotenimi), Kalevala Koru (korut) ja Pohjola (vakuutusyhtiö).

Vinkki 6: Kalevala-tietovisa. Voitte pitää tietovisan, jossa oppijat pääsevät testaamaan tietojaan *Kalevalan* tarinoista ja hahmoista. Materiaalia visaan on esimerkiksi *Kotisuomea eriyttävän materiaalin* luvussa 16 ja Kalevala-seuran *Kalevalan kankahilla* -sivustolla.

Vinkki 7: Interaktiivinen tarinankerronta on loistava tapa tutustuttaa eri-ikäiset lapset *Kalevalan* tarinoihin ja suomalaiseen mytologiaan. Esi-merkiksi *Kalevalan* ensimmäiset kymmenen runoa tarjoavat kiehtovan tarinan maailman synnystä, ja niitä voi hyödyntää luovassa oppimisessä. Katso [liite 8 Kalevala – interaktiivinen tarinankerronta](#).

Vinkki 8: Kalevalaseuran sivuilla on paljon materiaalia, muun muassa *Kalevalan kankahilla*.

<https://kalevalaseura.fi/>

<https://kalevalankankahilla.kalevalaseura.fi/paavalikko.php>

Vinkki 9: *Kotisuomea – suomikoululaisen kirjasta* löytyy Kalevala-aiheisia tehtäviä luvusta 16 Kalevala on koottu kansanrunoista.

<https://suomikoulut.fi/wp-content/uploads/2020/09/Kotisuomea-kirja.pdf>