

## Junaleikki

Kaikki leikkijät istuvat piiriin, myös leikinjohtaja. Jokainen leikkijä asettaa kätensä vaakatasoon siten, että oikean käden sormet ovat vastakkain vasemman käden sormien kanssa ja kyynärpäät ovat vastakkain vierustoverien kyynärpäiden kanssa. Näin saadaan aikaiseksi junarata, joka kulkee koko piirin ympäri.

Tämän jälkeen leikitään junan ensimmäinen kierros. Leikinjohtaja lähettää junan vetämällä kuvitteellisesta narusta ja huutamalla ”tuut-tuut!”. Tämän jälkeen hän asettaa kätensä takaisin paikoilleen junaradaksi ja kääntää päätään vasemmalta oikealle sanoen samalla ”tsuku-tsuku-tsuku!”. Näin hän ikään kuin siirtää junan oikealla puolella olevalle leikkijälle, joka siirtää sen jälleen eteenpäin kääntämällä päätään ja sanomalla ”tsuku-tsuku-tsuku”. Näin juna lähtee kiertämään radan ympäri. Kun kaikki leikkijät ovat vuorollaan kääntäneet päätään ja sanoneet ”tsuku-tsuku-tsuku”, juna on kulkenut täyden kierroksen ja palautuu leikinjohtajan kohdalle. Tällöin hän pysäyttää junan vetämällä jälleen narusta ja sanomalla ”tuut-tuut!”.

Toisella kierroksella juna kulkee samoin kuin ensimmäisellä kierroksella, mutta leikkiin lisätään silta. Sillaksi valitaan yksi vapaaehtoinen leikkijä. (Jos leikkijöitä on useampi, siltoja voi olla kaksi.) Siltana toimiva leikkijä ei pidä käsiään vaakatasossa kuten muut leikkijät, vaan nostaa ne pystyyn niin, että kyynärpäät ovat yhdeksänkymmenen asteen kulmassa ja sormet osoittavat kohti kattoa. Kun juna tulee kohdalle, silta kääntää molemmat kätensä hitaasti samalle tasolle kuin muilla leikkijöillä sanoen samalla ”kling-kling-kling-kling-kling!”. Näin silta on saatu laskettua alas ja juna pääsee kulkemaan sillan yli. Siltana toimiva leikkijä kuljettaa junan sillan yli kääntämällä päätään ja sanomalla ”tsuku-tsuku-tsuku!”. Juna jatkaa samantien matkaansa, ja silta palauttaa kätensä paikoilleen sanoen samalla ”kling-kling-kling-kling-kling!”. Kun juna on palannut leikinjohtajan kohdalle, toinen kierros päättyy.

Kolmannella kierroksella silta on edelleen mukana leikissä ja toimii kuten edellisellä kierroksellakin. Leikkiin lisätään tällä kierroksella hirvi. Hirveksi valitaan yksi vapaaehtoinen leikkijä. (Myös hirviä voi olla kaksi, jos leikkijöitä on paljon.) Hirven tehtävänä on tulla junan eteen milloin tahansa junan kulkiessa. Tämän hirvi tekee niin, että hän laittaa peukalot ohimoilleen ja muut sormet haralleen sarviksi, pyörittää päätään, heiluu ja huutaa hirvimäisesti ”Ommoo-ommoo-ommoo!”. Hirven ei tarvitse kuitenkaan liikkua omalta paikaltaan mihinkään. Hirven ilmestyessä junan kulku pysähtyy ja kaikki leikkijät jarruttavat, jottei juna aja hirven päälle. Tämä tehdään niin, että kaikki laittavat yhden jalan suoraksi eteensä, vetävät kuvitteellisesta jarrusta käsillään taaksepäin ja kiljuvat ”liiii!”. Kun jarrutus on tehty, kädet laitetaan takaisin paikoilleen raiteiksi ja juna jatkaa kulkuaan siitä, mihin se on jäänyt. Hirvi saa tulla junan eteen milloin haluaa ja niin monta kertaa kuin haluaa. Silloin kun juna tulee hänen omalle kohdalleen, hän laittaa kätensä radaksi kuten muillakin, ja kuljettaa junan ohitse normaalisti. Kun juna tulee leikinjohtajan kohdalle, kierros on päättynyt.

Neljännellä kierroksella silta ja hirvi ovat edelleen mukana leikissä. Lisäksi leikkiin tulee mukaan lentokone. Lentokoneen lentäjäksi valitaan vapaaehtoinen leikkijä. (Näitäkin voi tarvittaessa olla kaksi.) Lentäjän tehtävänä on lentää taivaalla aina halutessaan. Kun lentäjä ilmestyy taivaalle, hän laittaa sormensa lentonaamariksi kasvoilleen siten, että peukalo ja etusormi asetetaan vastakkain ympyräksi, kädet käännetään ympäri ja laitetaan kasvoille niin, että lentäjä katsoo sormien muodostaman reiän lävitse. Sitten hän pärisyttää

huuliaan ja heiluttaa itseään lentokonemaisesti. Tällöin muut leikkijät huomaavat lentokoneen ja juna pysähtyy. Kaikki leikkijät ihailevat lentokonetta osoittamalla yhdellä sormella taivaalle ja sanomalla ihailevasti "Ooooo!". Samoin kuin hirven, lentäjänkin täytyy junan tullessa hänen omalle kohdalleen laskea kädet alas radaksi ja kuljettaa juna ohitse. Kun juna tulee leikinjohtajan kohdalle, kierros päättyy.

Lopuksi voidaan leikkiä vielä muutamia kierroksia siten, että silta, hirvi ja lentokone ovat kaikki mukana leikissä. Leikkiin voi myös keksiä muita erikoishahmoja ja näihin sopivia reaktioita.

Junaleikkiä on leikitty 1990-luvulla Leppävaaran seurakunnan leireillä Espoossa Anna-Maija Karjalainen/Leikkilinna