

Ämu zändziirbaaf (Ketjuseppä -setä)

Lapset seisovat käsi kädessä. Linjan alussa on lapsi A, jolla on toiveita (kutoo omaa ketjuaan). Hän toivoo, että ketjuseppä -setä kutoisi hänen ketjunsa, eli toteuttaisi hänen toiveensa. Kaikilla muilla ryhmässä on yhteinen rooli, eli sedän rooli.

Ketju muodostuu pala palalta A:n ja sedän välillä toistetuilla keskusteluilla seuraavasti:

Farsi	Suomi
A: Ämu zändziirbaaf!	A: Ketjuseppä -setä!
Häme: Bääle?	Kaikki: Mitä?
A: Zändziire mäno baafti?	A: Oletko kutonut ketjuni?
Häme: Bääle.	Kaikki: Joo.
A: Pošte kuh ändaaxti?	A: Oletko heittänyt sen vuoren taakse?
Häme: Bääle.	Kaikki: Joo.
A: Baba umäde.	A: Isä on tullut.
Häme: či či avorde?	Kaikki: Mitä hän on tuonut (matkamuistoksi)?
A: Noxod-o-kešmeš.	A: (paistettuja) Herneitä ja rusinoita.
Häme: Boxor o bia.	Kaikki: Tule (hakemaan ketjun) syömään niitä.
A: Ba kodum kart?	A: Millä kortilla?
B: (jotakin suomeksi, esim. Vettä)	B: Vettä
Häme: Ab, ab, ab ...	Kaikki: (vettä fariksi)

Tässä vaiheessa matka alkaa ja yksi pala ketjusta tulee valmiiksi.

Leikki etenee muilla korteilla. Kun ketju on jo valmiina, jatketaan näin:

A: Ämu zändziirbaaf!	A: Ketjuseppä -setä!
Häme: Bääle?	Kaikki: Mitä?
A: Zändziire mäno baafti?	A: Oletko kutonut ketjun?
Häme: Bääle.	Kaikki: Joo.
A: Zändziiro mohkäm baafti?	A: Oletko kutonut ketjun vahvaksi?
Häme: Bääle.	Kaikki: Joo.
A: Bekeš, bebinäm!	A: Vedä se.

Kaikki vetävät ketjun.

Ideana on kutoa vahva ketju ihan alusta. Parempi on sijoittaa pienehköt tai heikot kaverit linjan loppuun. Silloin, kun ketju menee rikki heidän kohdassa, sen korjaus vaatii vähemmän kuin jos ketju rikkoisi alusta tai keskeltä.

Leikin sisällön selitys

Leikissä ”zändziir”, eli ketju symboloi ihmisen toiveita ja riippuvuuskohteita - kohteita, joista hän pitää kiinni tai, josta tulee kaulaketju esimerkiksi.

Arvokas kaulaketju kudotaan pala palalta ja se vaatii varaa, aikaa, laadukasta materiaalia ja taitavaa seppää.



”Ämuzändziirbaafin”, eli ketjuseppä-setä on joku, jonka ihminen kohtaa toteuttaakseen toiveensa. Riippumatta siitä, mitä toivoo, niin toiveet voivat toteutua vain toisten kanssa ja toisten toiveiden yhteydessä. Siksi leikissä ”ämuzändziirbaaf” ei ole yhtä henkilöä, vaan koko ryhmä. Siis ryhmää kutsutaan sedäksi. Omilla sanoilla, ajatuksilla ja valinnoilla ihminen suunnittelee elämäänsä jatkuvasti, tahattomastikin, ja toivoo suunnitelman toteutumista, kuten ”hän tilaa lempi kaulaketjun seppä-sedältä”.

Lempi kaulaketju ei ole helposti saatavilla. Seppä-setä heittää sen ”post-e kuuh”, eli vuoren taakse. Saadakseen sen pitäisi matkustaa. Niin kuin ”baba”, eli isä on matkustanut.

Isä on hakenut oman ketjunsä ja nyt kokemuksien ja viisauksien kantajana hän on valmis jakamaan omia kokemuksiaan nuorten kanssa. Kokemuksia symboloi ”noxod-o-kešmes”, eli paistetut herneet ja rusinat, jotka baba on tuonut matkamuistoksi. Seppä-setä suosittelee nuorille syödä ensin noxod-o-kešmes ja sen jälkeen aloittaa vasta matkansa.

Alkuperäisessä leikissä matka alkaa, eli ketju kudotaan, ympäristön esim. tuulen tai eläimien, äänien toistamisella. Olen tehnyt opetustarkoituksen mukaisen muutoksen niin, että olen käyttänyt suomen ja farsin termejä ja sanoja ympäristön äänien sijan. **Arvatkaa, mitä leikkiä leikitään kuvassa?**



Kirjoittanut persian kielen opettajan Rakhshandeh Rahqouin (Farida)