

## Vanhan Vaasan Rauniot - RONEBERG TRIVIAALIKOULUSSA

Eväskori mukaan ja retkelle Vanhan Vaasan raunioille perheen kanssa! Tutustu alueen historiaan elämyksellisen pelin kautta yhdessä lapsen kanssa leikkien!

### **Pelivälineet:**

Pelilauta, noppa/ kamerapuhelin, pelinappulat (luonnosta).

### **Pelinkulku:**

Katso peliohjeet ja etene laudalla nuolen osoittamaan suuntaan nopan osoittaman silmäluvun verran. Peliä pelataan vähintään kahden pelaajan joukkueissa, esim. lapset vastaan vanhemmat. Voit pelata peliä eväsretken lomassa viltillä istuen tai kiertää alueella pelilauta mukana: ensin Tapulissa noppaa heittäen, kunnes etenette pelilaudalla Triviaalikouluun, jolloin siirrytte koulun raunioille peliä jatkamaan. Joukkueet voivat siirtyä yhdessä seuraavaan pelipaikkaan selvitettyään keskinäisen pelijärjestyksen seuraavalla pelipaikalla.

### **Peliohjeet:**

Kukin joukkue valitsee luonnosta pelinappulan itselleen (kivi, käpy, ruoho, risu...) ja asettaa sen Tapuliin lähtö -ruutuun. Liikunnallinen peli alkaa alkulämmittelytehtävällä kohdasta 1. Tapuli. Se joukkue, jossa on nuorin pelaaja, aloittaa pelilaudalla etenemisen noppaa heittämällä. Nopan sijasta voitte käyttää myös kamerapuhelinta, jonka asetatte UpCode -kuvakkeen päälle (katso sisäsivun UpCode -ohje). Kun kaikki joukkueet ovat päässeet pelilaudalla seuraavaan pelipaikkaan (Tapulista Triviaalikouluun, Triviaalikoulusta Koivun luo, Koivulta Kirkkoon ja lopulta Kirkosta jälleen Tapuliin) tehdään yhdessä tehtävä kussakin pelipaikassa, jonka jälkeen jälleen heitetään noppaa ja edetään pelilaudalta seuraavaan pelipaikkaan. Pelilaudalta on myös kirjaimilla merkityjä peliruutuja. Ne voivat viivyttää tai nopeuttaa joukkueen matkaa seuraavalle pelipaikalle. Katso ohjeet KIRJAIN RUUDUT kohdalta.

## TEHTÄVÄT PELIPAIKOILLA

### **1. KELLLOTAPULI (Lähtö)**

Johan Ludvig Runeberg kertoo kouluajoistaan: Vaasan triviaalikoulu oli komea 1600-luvulle rakennettu kaksikerroksinen punaiseksi maalattu rakennus Vanhan Vaasan torin laidalla. Katolla oli pieni kellotorni. Kellosta johti naru alas kouluun jo kun siitä vedettiin kello soi. Koulun kello herätti koulupojat kuudelta

aamulla. Ei ollut herätyskelloja. Kukatkin toki kiekuivat pihoilla aamuisin, mutta se ei ollut tarpeeksi säännöllistä. Varsinkin se Aurenin vihainen kukko, jota me koulupojat joskus kiusattiin.

**Tehtävä:**

Koulupoikien aamuhämmästyksen helpottamiseksi verrytellen yhdessä kellon tahtiin: siirretään painoa jalalta toiselle ja sanotaan ”DING DONG” kuusi kertaa, jonka jälkeen kiekaistaan yhteen ääneen ”KUKKO KIEKUU” (vihaisesti)! Se joukkue, jossa on nuorin pelaaja saa aloittaa etenemisen pelilaudalla koulua kohti. Sen jälkeen noppaa heittää joukkue, jossa on toiseksi nuorin pelaaja.

**2. TRIVIAALIKOULU**

Ennen oppituntien alkua tuli rehtorinluokkalainen järjestäjä koulun avaimen kanssa ja päästiin sisälle. Järjestäjä sytytti tulen tai etsi sen esiin hiilikasasta kaakeliuunissa. Joka luokan priimukset hakivat siitä tulen pöydällä olevaan kahteen kynttilään ja puukruunuun. Järjestäjä antoi merkin aloittaa virren veisuu ja asettui sen jälkeen kellonnyöripilarin viereen pitämään järjestystä yllä.

Triviaalikoulu oli niin kuin yläkoulu ja lukio yhdessä. Latina oli puhekielenä tunneilla, varsinkin ylimmillä luokilla. Klassinen sivistys oli päämääränä, meistä vanhoja kieliä. Kahdella ylimmillä luokalla luettiin kreikkaa, hepreaa, historiaa, maantiedettä, logiikkaa, valtio-oppia ja kasvioppia. Myös vähän ranskaa, saksaa ja venäjää. Mitään ei selitetty, piti vain opetella ulkoa sanasta sanaan.

**Tehtävä:**

Ensimmäisenä Triviaalikoulu -peliruutuun ehtinyt joukkue toimii rehtorin järjestäjänä eli leikinhjaajana ja pitää koulua perästä tulleille joukkueille. He keksivät neljälle kirjaimelle A, B, C ja D kullekin oman liikkeen, esim. A= seiso jalat leveässä haara-asennossa, B= seiso kädet lanteilla, C= nosta kädet ilmaan, D= mene kyykkyy. Järjestäjäjoukkue opettaa liikkeet muille pelaajille, jotka toistavat liikkeet perässä. Sen jälkeen alkaa läksyn kuulustelu: järjestäjät huutavat kirjaimen ja muut pelaajat tekevät mahdollisimman nopeasti oikean liikkeen. Leikki jatkuu, kunnes järjestäjät huutavat ”Ora est nona - Kello on yhdeksän”, jolloin aamutunnit loppuvat. Parhaiten läksynsä osannut joukkue saa jatkaa peliä ensimmäisenä. Sen jälkeen noppaa heittävät järjestäjät ja sen jälkeen muut joukkueet järjestäjien määräämässä järjestyksessä.

**3. KOIVU**

Koulun pihan reunalla seiso vanha koivu. Sen juurelle menin usein yksinään ja seurasin sieltä muiden poikien villoja leikkejä. Nojailin koivun runkoa välillä niin ajatuksissani, että säpsähdin kun koulun kello soi. Olin haaveissani kaukana merillä tai eksoottisissa maissa. Vähitellen aloin kiinnostua muiden poikien

leikeistä ja joskus joku tuli pyytämään minua mukaan pallopeleihin. Vuosia myöhemmin käydessäni Vaasassa, kävin aina tervehtimässä vanhaa koivua. Se oli ollut tukeni ja turvani koko ensimmäisen syksyn ja kevään.

#### **4. MARIAN KIRKKO**

Sunnuntaisin meidän koulupoikien piti mennä kirkkoon ja sen jälkeen koululle saarnakuulusteluun. Saarnat olivat pitkiä ja joka sunnuntai oli ehtoollinen. Kirkossa oli kylmä. Meillä teineillä oli omat paikat ylhäällä kuorissa. Välistä me olimme vallattomia ja häiritsimme, vaikka vanhemmat koulupojat meitä vahtivat. Kerran heittelimme käpyjä alhaalle kirkkosaliin joidenkin tyttöjen päälle eivätkä vahdit huomanneet mitään.

Tehtävä:

Tarkkuusheittoa. Piirretään maahan viiva ja siitä noin kahden askeleen päähän ympyrä. Ensimmäiseksi kirkkoon ehtinyt joukkue saa heittää kuudella kävyllä tai kivellä ympyrään. Toiseksi tullut joukkue saa viisi käpyä tai kiveä. Kolmanneksi tullut saa neljä. Pelivälineet haetaan luonnosta. Eniten käpyjä tai kiviä ympyrään saanut joukkue saa jatkaa ensimmäisenä matkaa.

#### **5. TAPULI (Maali)**

Kouluvuosi päättyi Lucian päivän juhlaan. Koko koulu oli valaistu. Kynttilät paloivat kruunuissa, ikkunoissa katedrilla ja pulpeteilla. Juhlaan osallistuivat oppilaiden ja opettajien lisäksi vanhemmat ja muut kaupunkilaiset. Laulettiin, naurettiin, seurusteltiin ja rehtori piti puheen. Kaikkein hauskinda meistä oppilaista oli makeisten syönti: koulun eteisessä odotti nekkukorit. Ne olivat kovetettua siirappia.

Onnitellaan voittajajoukkuetta!

Pohditaan yhdessä

1. Milloin vietetään Lucian päivää? Mitä juhlallisuuksia siihen nykyään kuuluu? Osaatteko hyräillä Lucian laulua?
2. Kerää pelilaudan kirjaimet yhdeksi sanaksi, niin saat selville kuuluisan triviaalikoulussa opiskelleen kansallisrunoilijan nimen! Alla on lauseita hänen runoistaan missä tilanteissa niitä voisi käyttää?  
*Tasan ei käy onnen lahjat.*  
*Viisas väistyy vaaran tieltä.*  
*Kovan onnen soturi.*
3. Leikkikää koulupoikien suosikkihippaa poliisia ja ryöväreitä!

## KIRJAINRUUDUT

### Ruski

Venäjän kielen opiskelu ei ollut koulupoikien suosiossa. Viivyttelet tunnille menoa seuraavan heittovuoron ajan

### Ulkoa

Opetellaan ulkoa latinan läksyt. Lausukaa yhdessä: Repetitio est mater studiorum. - Kertaus on opintojen äiti. Tunnollisille oppilaille palkinnoksi ylimääräinen heittovuoro!

### Nana

Ora est nona. Kello on yhdeksän ja aamutunnit loppuvat. Vietätte välituntia mäessä leikkien. Heittäkää ylimääräinen heitto!

### Ehkä joskus ...

Ottakaa rento asento ja haaveilkaa hetken silmät kiinni ...

### Pallo on pyöreä

Leikitte välitunnilla pallopelejä. Jos onnistutte pyörimään silmät kiinni täyden ympyrän (aloitus- ja lopetus piste sama) saatte ylimääräisen heittovuoron!

### Ehkä joskus taas ...

Palatkaa takaisin koivun juurelle haaveilemaan!

### Rehtori

Jäitte kiinni käpyjen heittelystä messun aikana. Joudutte rehtorin karsseriin seuraavan heittovuoron ajaksi.

### Gaudeamus igitur

Triviaalikoulussa oli perinteenä, että kun oppilas siirtyy yläluokalle, oli hänen ensimmäisenä päivänensä kontattava luokkaan niin, että kun häntä vanhemmat luokkalaiset seisovat jonossa/rivissä vastakkain, pujahtaa oppilas käsien muodostaman sillan alta luokkaan.

Voitte toistaa tämän