



Gamla Vasas ruiner

RUNEBERG I TRIVIALSKOLAN

VASA STAD | STADSRUNDVANDRINGAR

UPPGIFTER PÅ SPELPLATSERNA

Se spelanvisningarna på baksidan!



1 VID KLOCKSTAPELNS FOT

Johan Ludvig Runeberg berättar om sin skoltid: *Vasa trivialskola var en ståtlig, rödmålad byggnad i två våningar som uppfördes på 1600-talet vid torget i Gamla Vasa. På taket fanns ett litet klocktorn. Från klockan gick ett rep ner till skolan, och när man drog i repet ringde klockan. Klockan väckte skolpojkar klockan 6 på morgonen. På den tiden fanns inga väckarklockor. Visserligen fanns det tappar på gårdarna som gol på morgnarna, men det skedde inte tillräckligt regelbundet. Speciellt Auréns arga tupp som vi skolpojkar retade ibland.*

Uppgift:

För att hjälpa skolpojkar att vakna stretchar vi tillsammans i takt med klockan: tyngden flyttas från den ena foten till den andra samtidigt som man säger DING DONG sex gånger, och därefter gal alla samtidigt KUCKELIKU (argt)! Laget som har den yngsta deltagaren får börja gå framåt på spelplanen i riktning mot skolan. Nästa i tur att kasta tärningen är det lag som har den näst yngsta deltagaren osv.



2 I TRIVIALSKOLAN

Ungefär 10 minuter före timmen började kom en ordningsvakt i rektorns klass från rektorns rum med en stor skolnyckel i handen och släppte in oss. Ordningvakten tände en eld eller tog eld från en kolhög i kakelugnen. Primusarna från varje klass kom efter eld till de två ljusen på bordet och tackronan. Ordningvakten gav tecken att börja psalmsången och ställde sig därefter bredvid pelaren intill klockrepet och höll ordning. Trivialskolan kan beskrivas som de högre årsklasserna och gymnasiet tillsammans. Målet var klassisk bildning, vi skulle bli präster. På de lägre årsklasserna läste man endast religion och lärde sig äldre språk. På de två högsta klasserna läste man grekiska, hebreiska, historia, geografi, logik, statskunskap och botanik, och lite franska, tyska och

ryska. Inga förklaringar gavs, allt skulle läsas utan till ord för ord.

Uppgift:

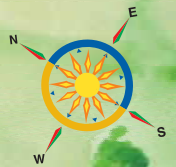
Det lag som lyckas komma först till spelrutan Trivialskolan är ordningsvakter åt rektorn, dvs. lekledare, och håller "skola" för lagen som kommer efter. De ska hitta på en rörelse för var och en av bokstäverna A, B, C och D, t.ex. A= stå med benen brett isär, B= stå med händerna på höfterna, C= lyft händerna i luften, D= gå ner i huksittande. Det lag som är ordningsvakter lär de andra lagen rörelserna, som man sedan upprepar. Därefter börjar läxförhöret: vakterna ropar upp en bokstav och de övriga spelarna ska så fort som möjligt utföra den rätta rörelsen. Leken fortsätter tills vakterna ropar "Ora est nona klockan är nio", och då slutar morgontimmarna. Det lag som kunnat sin läxa bäst får fortsätta spelet som första lag. Därefter i tur att kasta tärningen är det lag som var vakter, och de övriga lagen följer efter i den ordningsföljd som vakterna bestämmer.



3 VID BJÖRKENS FOT

På skolgårdens utkant stod en gammal björk. Jag sökte mig ofta ensam till trädets fot och följde de andra pojkarnas vilda lekar. Jag lutade mig mot björkens stam och var ibland så uppslukad av mina egna tankar att jag spratt till när skolklockan ringde. I mina tankar var jag långt ute på havet eller besökte exotiska länder, och så plötsligt måste jag vakna. Småningom blev jag intresserad av de andra pojkarnas lekar, och ibland kom någon fram till mig där jag satt under björken och bad mej komma med och delta i bollspel. Många år senare, då jag besökte Vasa, gick jag alltid och hälsade på den gamla björken. Den var mitt stöd och min trygghet den första hösten och våren.

**START
MÅL**



Klockstapeln

1

5

G

R

R

U

2

N

E

B

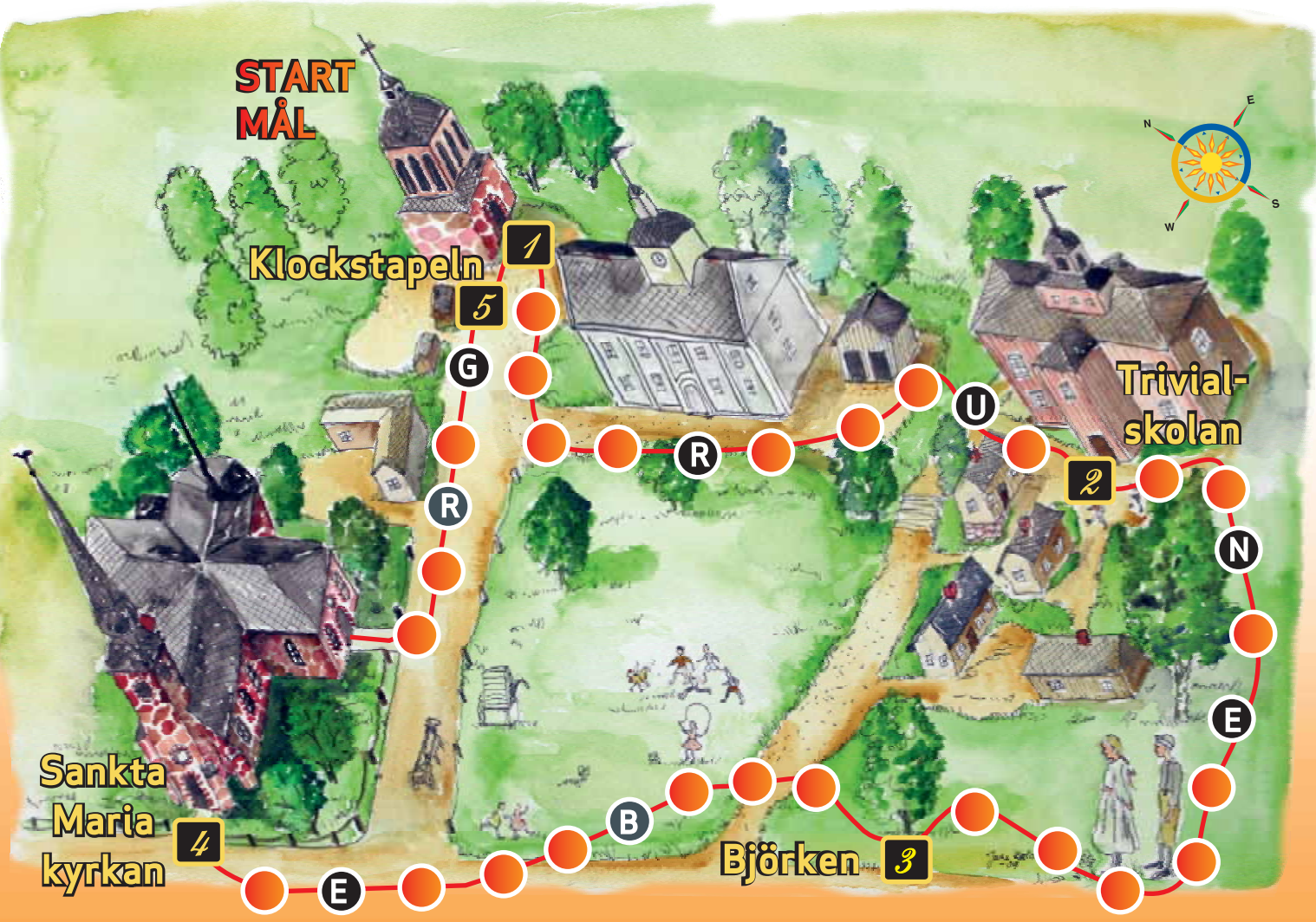
Björken

3

**Sankta
Maria
kyrkan**

4

E



Uppgift:

Sitt vid björkens fot och dagdröm. Det lag som först kommit till björkens fot får börja på en berättelse om till vilket exotiskt land färdengår och hur det är där. Det lag som kom andra bygger på berättelsen och berättar vad som hände där. Det lag som kom tredje berättar om en överraskande/spännande/ farlig vändning i berättelsen och följande lag hittar på ett slut. Om det t.ex. bara finns två lag, berättar lagen turvis de olika skedena i berättelsen. Det lag som kom sist till björken får fortsätta spelet först. Därefter står det lag som kom nästsist i tur att kasta tärningen osv. De övriga spelarna blundar och slappnar av och fortsätter dagdrömma tills det är deras tur....



ISANKTAMARIAKYRKAN

På söndagarna måste vi skolpojkar gå i kyrkan och sedan till skolan för predikoförhör. Predikningarna var långa, och varje söndag var det nattvard. Det var dessutom kallt i kyrkan. Vi ungdomar hade egna platser uppe vid koret. Emellanåt var vi busiga och störande, trots att de äldre skolpojkar vaktade oss. Jag minns en gång då vi kastade kottar på några flickor nere i kyrkosalen, men vakterna märkte inget.

Uppgift:

Precisionskastning. Dra en linje på marken, och en cirkel på ca två stegs avstånd från linjen. Det lag som först kommer till kyrkan får kasta med 6 kottar/stenar. Det lag som kommer andra får kasta med 5 kottar/stenar. Det lag som kommer tredje får kasta med 4 osv.

Spelbrickorna tas från naturen. Det lag som fått mest kottar/stenar i ringen får fortsätta färden först.



VID KLOCKSTAPELNS FOT (Mål)

Skolåret slutade med fest på Luciadagen. Hela skolan var upplyst, ljus brann i kronorna, i fönstren, på katedern och pulpeterna. I festen deltog förutom eleverna och lärarna även föräldrar och övriga stadsbor. Man sjöng, skrattade och umgicks och rektorn höll något tråkigt tal. Och det allra roligaste tyckte vi elever var när det var dags att äta sötsakerna: i skolans farstu väntade korgarna med knäck, som var gjord av stelnad sirap.

Det lag som har vunnit gratuleras!

Att fundera på tillsammans:

1. När firas Luciadagen? Vilka festligheter är i dag förknippade med dagen? Kan du nynna Luciasången?
2. Kombinera spelplanens bokstäver till ett ord så får ni reda på namnet på en berömd nationalskald som har gått i Trivialskolan! Nedan finns satser ur hans dikter, i vilka sammanhang skulle de kunna användas?
*Ej lika falla ödets lotter.
Gå ej blint mot faran.
Olycksdrabbad krigare.*
3. Lek slutligen skolpojkarernas mest omtyckta tafattlek tjuv och polis!



003895

INSTRUKTIONER

Starta din mobiltelefons inbyggda internetbrowser och ladda ner UpCode programmet från www.upcode.fi. Starta UpCode från menyn i din telefon. Rikta kameran mot UpCode-koden och vänta tills programmet automatiskt skannar koden. Om du har en äldre telefonmodell så trycker du på "Ta bild - knappen" när koden syns tydligt i rutan. Om ett tomt fält öppnas i din telefon istället för kameran, skriv då in numret, som finns under koden och välj go.

BOKSTAVSRUTOR

Ruski

Skolpojarna avskydde att studera ryska. Ni sölar med att gå på timmen och står över följande kast.

Utantill

Repetera latinläxan. Säg tillsammans: Repetitio est mater studiorum. - Upprepning är kunskapens moder. Skötsamma elever får ett extra kast som belöning!

Nona

Ora est nona Klockan är nio och morgontimmarna avslutas. Ni har rast och rutschar med fart nerför backen. Kasta ett extra kast!

Eventuellt någon gång...

Ta en ledig ställning, blunda och dagdröm en stund ...

Bollen är rund

Lek bollspel på rasten. Om ni med slutna ögon lyckas snurra runt ett helt varv (samma start- och slutpunkt) får ni ett extra kast med tärningen!

Eventuellt någon gång igen...

Gå tillbaka till björkens fot för att dagdrömma!

Rektor

Ni blev fast för att ha kastat kottar under mässan. Ni hamnar i rektorns finka och stannar där över följande kast.

Gaudeamus igitur

I Trivialskolan var det tradition att när eleverna kom upp till de högre klasserna måste de krypa in i klassen den första dagen medan de äldre eleverna stod på varsin sida. De andra spelarna höjer sina händer mot varandra och bildar en bro under vilken ni ska gå!

GAMLA VASAS RUINER RUNEBERG I TRIVIALSKOLAN

Ta med matsäck och gör en utflykt med familjen till Gamla Vasas ruiner! Lär känna områdets historia genom att spela ett upplevelserikt spel tillsammans med barnen!

Spelredskap:

Spelplan, tärning/kameratelefon, spelbrickor (från naturen).

Spelets gång:

Se spelanvisningarna och gå framåt på spelplanen i pilens riktning så många steg som tärningen visar. Minst två lag måste delta i spelet, t.ex. en förälder och ett barn under skolåldern eller så kan barn i skolåldern bilda ett lag och spela mot sina föräldrar. Spelet kan spelas samtidigt som ni sitter på t.ex. en filt och äter er matsäck eller så kan ni gå runt på området med spelplanen: Kasta först tärningen vid **Klockstapeln** tills ni på spelplanen kommer till **Trivialskolan** och sedan förflyttar ni er till skolans ruiner och fortsätter spelet. Till följande spelplats kan lagen gå till tillsammans efter att sinsemellan ha klarat upp spelordningen på följande spelruta.

Spelanvisningar:

Varje lag väljer en spelbricka från naturen (sten, kotte, gräs, ris...) och ställer den i startrutan vid Klockstapeln. Spelet börjar med en uppvärmningsuppgift, se **1. Klockstapeln**. Det lag som har den yngsta deltagaren får börja kasta tärningen och gå framåt på spelplanen. I stället för en tärning kan man använda en kameratelefon, som placeras ovanpå UpCode-symbolen. Efter att alla lag har nått följande spelruta på spelplanen (från **Klockstapeln** till **Trivialskolan**, från **Trivialskolan** till **Björken**, från **Björken** till **Kyrkan** och slutligen från **Kyrkan** åter till **Klockstapeln**) utför alla tillsammans en uppgift på varje spelruta, och därefter kastar man tärningen och går vidare till följande spelruta på spelplanen. På spelplanen finns också spelrutor som är märkta med bokstäver. De kan bromsa upp eller påskynda lagets färd mot nästa spelruta. Se spelanvisningarna för **BOKSTAVSRUTOR**.

Ytterliga information:

Österbottens museum
tfn. 06-325 1111

Idé, innehållsplanering:

Kukka-Maaria Kallio

Grafisk utformning och akvarell:

Jouko Keto/Vasa stad/Grafiska tjänster

Pärbild: Österbottens Museum

Texter:

Marianne Koskimies-Envall
Kukka-Maaria Kallio

Produktion:

Stadsplaneringen

www.vaasa.fi