



Vanhan Vaasan rauniot

RUNEBCRG TRIVIAALIKOULUSSA

VAASAN KAUPUNKI | KAUPUNKIKIERROKSET

TEHTÄVÄT PELIPAIKOILLA

Lue peliohjeet takasivulta!

1 TAPULI (Lähtö)

Johan Ludvig Runeberg kertookouluajoistaan: Vaasan triviaalikoulu oli komea 1600-luvulla rakennettu kaksikerroksinen punaiseksi maalattu rakennus Vanhan Vaasan torin laidalla. Katolla oli pieni kellotorni. Kellosta johti naru alas kouluun ja kun siitä vedettiin kello soi. Koulun kello herätti koulupojat kuudelta aamulla. Ei ollut herätyskel-loja. Kukotkin toki kiekuivat piholla aamuisin, mutta se ei ollut tarpeeksi säännöllistä. Varsinkin se Aurénin vihainen kukko, jota me koulupojat joskus kiusattiin.

Tehtävä:

Koulupoikien aamuhäämisen helpottamiseksi verryttelään yhdessä kellon tahtiin: siirretään painoa jalalta toiselle ja sanotaan DING DONG kuusi kertaa, jonka jälkeen kiekaistaan yhteen ääneen KUKKO KIEUUU (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 virrenveisua 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 piti tulla pappeja. Alaluokilla oli vain uskontoa ja

vanhoja kieliä. Kahdella ylimmällä luokalla luettiin kreikkaa, hepreaa, historiaa, maantiedettä, logiikkaa, valtio-oppia ja kasvioppia. Ja vähän ranskaa, saksaa ja venäjää. Mitään ei selitetty, piti vain opetella ulkoa sanasta sanaan.

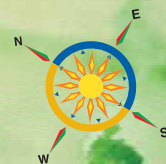
Tehtävä:

Ensimmäisenä Triviaalikoulu -peliruutuun ehtinyt joukkue toimii rehtorin järjestäjänä eli leikinohjaajana 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 liikkeit 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 seisoi vanha koivu. Sen juurelle menin usein yksinään ja seurasin sieltä muiden poikien viljelejä 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.

LÄHTÖ
MAALI



Tapuli

1

5

G

R

U

Triviaali-
koulu

2

N

E

B

Koivu

3

E

Marian
kirkko

4

Tehtävä:

Haaveillaan koivun juurella. Ensimmäiseksi koivun luo tullut joukkue saa aloittaa tarinan kertomalla minne eksoottiseen maahan haaveissa kuljetaan ja millaista siellä on. Toiseksi tullut joukkue jatkaa tarinaa kertoen mitä siellä tapahtui. Kolmas joukkue kertoo yllättävän, jännittävän tai vaarallisen käänteen tarinassa ja seuraava joukkue keksii tarinaan loppuratkaisun. Jos pelaajia on vain kaksi joukkuetta, kertovat joukkueet tarinan vaiheita vuorotellen. Viimeisenä haaveilemaan tullut joukkue saa jatkaa ensimmäisenä matkaa pelilaudalla. Sen jälkeen toiseksi viimeinen joukkue heittää noppaa jne. Muut pelaajat ottavat rennon haaveiluasennon ja odottavat vuoroaan silmät kiinni.



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 häiritimme, 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 kävylä 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.



TAPULI (Maali)

Kouluvuosi päättyi Lucianpäivän juhlaan. Koko koulu oli valaistu. Kynttilät paloivat kruunuissa, ikkunoissa, kateedrilla 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 odottivat nekkukorit. Ne olivat kovetettua siirappia.

Onnitellaan voittajajoukkuetta!

Pohditaan yhdessä.

1. Milloin vietetään Lucian päivää? Mitä juhllisuuksia siihen nykyään kuuluu? Osaatteko hyräillä Lucian laulua?
2. Kerää pelilaudan kirjaimet yhdeksi sanaksi, niin saat selville kuuluisan triviaalikoulussa opiskelleen kansallisrunoilijamme 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!



UPCODE™

003895

OHJEET

Avaa mobiilisi web-selain ja lataa UpCode ohjelma osoitteesta www.upcode.fi. Käynnistä UpCode ohjelma puhelimesi valikosta. Tähtää kameralla UpCode koodia kunnes sovellus automaattisesti ottaa kuvan. Mikäli kyseessä on vanhempi puhelin, paina "Kuvaa -näppäintä" kun koodi näkyy tarkasti ruudussa. Jos puhelimeesi aukeaa tyhjä kenttä kameran sijasta, kirjoita siihen UpCode koodin numero ja paina "go".

KIRJAINRUUDUT

Ruski

Venäjänkielen 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!

Nona

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...

Ballo on pyöreä

Leikitte välitunnilla pallopelejä. Jos onnistutte pyörimään silmät kiinni täyden ympyrän (aloitus- ja lopetuspiste 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 pääsi yläluokille oli ensimmäisenä päivänä kontattava luokkaneliöönsä vanhojen yläluokkalaisten seistessä kahden puolen. Toiset pelaajat kohottavat kätensä vastakkain sillaksi, jonka alta konttaatte tai kuljette läpi!

VANHAN VAASAN RAUNIOIT RUNEBERG 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).

Pelin kulku:

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 lähtöruutuun. 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 pelilaudalla seuraavaan pelipaikkaan. Pelilaudalla on myös kirjaimilla merkittyjä peliruutuja. Ne voivat viivyttää tai nopeuttaa joukkueen matkaa seuraavalle pelipaikalle. Katso ohjeet KIRJAINRUUDUT kohdalta.

Lisätietoja:

Pohjanmaan Museo
puh. 06-325 1111

Ideointi, sisällönsuunnittelu:
Kukka-Maaria Kallio

Graafinen ulkoasu ja akvarelli:
Jouko Keto/Vaasan kaupunki
Graafiset palvelut

Tekstit:

Marianne Koskimies-Envall
Kukka-Maaria Kallio

Kannen kuvat: Pohjanmaan Museo

Tuotanto:

Kaupunkisuunnittelu

www.vaasa.fi