

HAARNISKOITU LEIJONA

SUOMEN HISTORIAN KÄÄNNEKOHTIA



WILLE RUOTSALAINEN



OTAVAN OPISTO

Wille Ruotsalainen

Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

HI4 lukion historian kurssin sisältöä roolipeleinä

Copyright (c) Wille Ruotsalainen, 2013

Taitto Jere Lauha & Samuli Turunen, Otavan Opisto

SISÄLLYS

Johdanto	8
Haarniskoitu leijona -pelisäännöt	9
Esimerkki sääntöjen käytöstä	9
Terminointi	9
Esimerkki terminoinnista	10
Vielä tärkeämmät säännöt	10
Mitä seuraavaksi?	10
Lauantaiseura. Täällä.	11
Aika ja paikka	11
Pelaajan ohjeet	12
Eloveli vai pöytäveli?	13
Elovelin erityispiirteitä	13
Pöytävelin säännöistä	14
Freeform	14
Pelin kulku	15
Esimerkkitapaus Otava	16
Aito lauantaiseura	16
Missä ovat naiset?	18
Työmiesten vaimot	19
Pelin vetäminen	19
Aika ja paikka	19
Ei-pelaajahahmojen ohjaamisesta	20
En kestä tätä!	21
Hahmojen valitseminen	21
Pelaajahahmot (1. näytöksen taustatiedot)	22
Näytökset	23
1. näytös: Johannan häät	23
2. näytös: torilla	24
3. näytös: rahahuolet	25
4. näytös: naisen tie	27
Testikysymyksiä	28
Terminaattorit	29
Lisää luettavaa	29
Tarmon valtaajat	30
Helmi-maaliskuu 1918	30
Pelaajat	31
Juonen punonta	31

Lentokoneella Helsingistä?	32
Vesitse Helsingistä?	33
Tarmo	34
Loppukohtaus	35
Testikysymyksiä	35
Terminointitermejä	36
Lisää tutkittavaa:	36
Kansa taisteli	38
Pelin rakenne	38
Jos pelaajia on vähän	38
Monta pelinjohtajaa?	38
Kuka on minun hahmoni?	39
Mitä sitten tapahtuu?	39
Tilanteet	40
Testikysymyksiä	45
Terminaattorit	46
Lisälukemista ja lähteet	47

Johdanto

Koodinimi haarniskoitu leijona on kokoelma valmiita elämyksellisiä roolipelejä Suomen historian käännekohtista. Kukin peli on itsenäinen asetelma, jossa pelaajat ottavat osittain ennalta määrätyt roolit ja yrittävät selviytyä kriisistä. Säännöt oppii minuutissa. Ideana on tarjota kattaus historian oppisisältöjen opettamiseen pelin kautta. Näistä voi valita kurssille kiinnostavimmat ja riittävän pieni ryhmä voi selvittää yhden skenaarion kaksoistunnissa.

Skenaariot ovat rakenteeltaan ja pelaajamäärältään hyvin erilaisia. Jos yksi ei sovellu ryhmällemme, voi toinen soveltua. Tässä johdannossa on kerrottu peliohjeet, jotka ovat samanlaisia kussakin pelissä. Osassa on kuitenkin sellaisia sääntöjä, jotka toimivat ainoastaan niissä.

SKENAARIO	KÄÄNNEKOHTA	SUOSITELTU PELAAJAMÄÄRÄ	HUOMAUTUKSIA	SYNERGIAKURSSI
LAUANTAISEURRA. TÄÄLLÄ.	Kansallisromanttinen herääminen	4-16	Sopii elopeliksi ja pöytäpeliksi	Ruotsi RUA3
TYÖMIESTEN VAIMOT	Realismi, Naiskysymys	3-5	Perinteinen roolipeli	Äidinkieli ÄI6
TARMON VALTAAJAT	Sisällissota	3-6	Perinteinen roolipeli	ei
KANSA TAISTELI	Toinen maailmansota	2-25	Sopii aloittelijoille	ei

Vaikka pelit ovat tarkoitettu tukemaan nimenomaan lukion historian neljättä kurssia, on useampi näistä sovellettavissa samanaikaisesti myös jonkun toisen lukion oppiaineen opiskeluun: tätä varten taulukkoon on koottu synergiakurssit. Nämä selviävät taulukon kohdasta synergiakurssi. Osa peleistä kun voi historian sijaan/lisäksi keskittyä toiseenkin oppiaineeseen.

Miten roolipelataan

Kullakin pelaajalla on oma pelihahmo, jota hän ohjaa. Pelihahmoa pelaajat eivät pysty näkemään, he ainoastaan kuvittelevat mielessään pelihahmon sen mukaan, mitä pelaaja hänestä kertoo. Pelaajalla on valta päättää siitä, mitä pelihahmo tekee tai yrittää tehdä ja pelaajat voivat reagoida toistensa hahmojen tekemisiin ja sanomisiin.

Yksi pelaajista on pelinjohtaja. Jos käytät näitä pelejä oppimateriaalina, miksi ne on alunperin suunniteltu, todennäköisin pelinjohtaja on opettaja. Näin ei tarvitse olla, mutta pelinjohtajan on hyvä tuntea pelihahmojen aikakausi pelaajia paremmin, jotta hän osaa vastata pelaajien kysymyksiin. Pelinjohtaja ohjaa kaikkia mahdollisesti kohdattavia sivuhenkilöitä ja soveltaa pelin sääntöjä. Hän on pelin tuomari, mutta auttaa jatkuvasti pelaajia vastaamalla heidän kysymyksiinsä ja kuvailemalla niitä tilanteita, joissa hahmot ovat.

Haarniskoitu leijona -pelisäännöt

Roolipeli ei ole pelkästään vapaamuotoista tarinankertomista, jossa jokainen saa itse päättää henkilöhahmojensa toimista. Välillä kertojilla voi tulla riitaa siitä, mitä tapahtuu. Tätä varten pelissä on muutamia helppoja sääntöjä, joiden avulla ratkaistaan riitatapaukset. Sääntöjen tarkoitus on antaa pelin kulkea ja toisaalta tuoda mukaan jännitystä, sillä hahmot eivät välttämättä onnistukaan kaikissa tavoitteissaan. Kolmanneksi säännöt toimivat historian kurssin kertaustehtävinä.

Mikäli joku pelaajien hahmoista yrittää tehdä jotakin vaikeaa tai vaarallista, pelinjohtaja ilmoittaa, että kyseinen toimi vaatii testiä. Pelaaja voi yleensä tässä vaiheessa vielä muuttaa suunnitelmaansa. Esimerkiksi jos pelaajan hahmo yrittää muodostaa kansanrintamahallituksen ja taivuttelee naapuripuolueen puheenjohtajaa rintamaansa, voi pelinjohtaja ilmoittaa, että toimi on niin vaikea, että se vaatii testiä. Pelaaja voi luopua yrityksestä ja jättää pääministeritoiveet tai ilmoittaa jatkavansa taivuttelua.

Testissä pelinjohtaja kysyy yksinkertaisesti yhden aikakauden alueeseen liittyvän kysymyksen eli testikysymyksen, johon pelaaja joutuu vastaamaan. Tämä on abstraktia mekaniikkaa, jossa kysyjä on pelinjohtaja ja vastaajana on pelaaja, sillä ei ole mitään suoraa tekemistä hahmojen kanssa. Vastauksen laatu määrittelee kuitenkin hahmon onnistumisen toimissaan: mitä selvemmin ja laadukkaammin pelaaja kykenee vastaamaan pelinjohtajan kysymykseen, sitä paremmin hahmo onnistuu tavoitteessaan. Jos vastaus sisältää selkeän virheen, johtaa pelaajan virhe vastauksessa hahmon epäonnistumiseen yrityksessään. Täysin pielessä oleva vastaus johtaa hahmon kompuroimiseen tai hirveään mokaan.

Esimerkki sääntöjen käytöstä

Mohammad pelaa tiukkalinjaista Taisto-nimistä lapualaista kesän 1930 maisemissa. Hänen hahmonsa yrittää pakottaa tunnetun paikallisen kommunistin istumaan muurahaispesässä ilman housuja. Kommunisti lähtee kuitenkin karkuun ja Mohammad ilmoittaa hahmonsa juoksevan karkulaisen kiinni ja kamppaavan tämän maahan. Pelinjohtaja ilmoittaa sen vaativan tehtävää. "Esittele tekijä, joka eheytti yhteiskuntaa sisällissodan jälkeen", ilmoittaa pelinjohtaja tehtäväksi. Vastauksen laadusta riippuu, saako Taisto pakenevan punikin kiinni vai karkaako tämä turvaan.

Terminointi

Tietyt historian vaiheet ovat olleet muita vaarallisempia ja myös pelihahmoilla on mahdollisuus haavoittua tai jopa kuolla joidenkin pelien aikana. Mikäli hahmo haavoittuu tai loukkaa itsensä mistä tahansa pelimaailman sisäisestä syytä – on se sitten alkoholimyrkytys, tuberkuloosi tai jatkosodan pommitus - lisätään hahmolle vaihteleva määrä vahinkopisteitä. Jokaista vahinkopistettä kohden pelaaja joutuu selittämään yhden historian termin, eli vastaamaan terminointikysymykseen. Mikäli pelaaja onnistuu selittämään sanat, saa hän jatkaa pelaamista hahmon vammautumisen riippumatta: vammat ovat niin vähäisiä, että hän voi jatkaa hahmonsa ohjaamista. Mikäli joku selityksistä menee väärin, hahmo on niin pahasti loukkaantunut tai menehtyy, eikä pelaaja voi enää jatkaa pelaamista samalla hahmolla. Pelaaja siirtyy tarkkailijan asemaan, ellei pelikerran luonteeseen sovi mahdollisuus antaa hänelle uutta hahmoa.

Mikäli vahinkopisteitä kertyy yhden pelin aikana seitsemän, on hahmo joka tapauksessa niin pahasti vahingoittunut, ettei seitsemättä kysymystä tarvita, vaan hahmo on pois pelistä. Vahinkopisteiden ja terminointitermien määrä riippuu hahmon kärsimästä vahingosta: yksittäinen puukotus tai tuberkuloosi antaa yhden termin. Autokolari täydessä vauhdissa tai kranaatin sirpaleet voivat antaa arpakuution heittämän verran termejä.

Esimerkki terminoinnista

Marian pelihahmo on kaukopartiossa talvisodassa. Vihollinen ampuu häntä ja saa osuman. Pelinjohtaja ilmoittaa vahingon olevan 1-3 pistettä (heitetään nopalla ja jaetaan kahdella, pyöristetään ylös). Tulos on 2. Maria joutuu määrittämään termit Terijoen hallitus ja Molotovin cocktail, tai muuten sala-ampujan luoti on hänen hahmolleen kohtalokas.

Haarniskoidun leijonan peleissä on kussakin kokoelma kyseiseen peliin liittyviä testikysymyksiä ja terminointikysymyksiä valmiiksi koottuina. Joihinkin peleihin liittyy pelkästään niitä koskeva erikoissääntö, mutta muutoin kaikki toimivat näillä säännöillä.

Vielä tärkeämmät säännöt

Roolipelatessa pelaajat eivät ole hahmoja ja hahmot eivät ole pelaajia. Hahmot saattavat tehdä inhottavia asioita tai sankarillisia asioita, mutta ne ovat hahmojen toimia, eivät pelaajien. Vastaavasti ei saa antaa tosielämän erimielisyyksien tihkua hahmojen puolelle.

Pelissä tulee olla reilu. Pelinjohtaja ei pelaa pelaajiaan vastaan, vaan heidän kanssaan. Pelinjohtajan tehtävä on luoda puitteet tapahtumille ja antaa pelaajille mahdollisuus eläytyä historiallisiin tapahtumiin. Toisin kuin monet muut pelit, roolipeli ei ole kilpailua eikä siinä kukaan häviä, ei edes silloin kun hänen hahmonsakin kuolee. Historia on täynnä ihmisiä, jotka ovat kuolleet.

Kaikkein tärkein sääntö on kuitenkin pitää hauskaa. Tähän on myös pedagoginen näkökulma. Kun pelaajilla on hauskaa, he oppivat tehokkaammin.

Mitä seuraavaksi?

Se riippuu sinun roolistasi. Jos olet historianopettaja, voit lukea valitsemasi pelin, jotta tiedät, kuinka nimenomaan se voidaan pelauttaa opiskelijoille. Jos olet opiskelija, sinun ei kannata lukea eteenpäin ettet pilaa yllätystä: ei elokuviakaan katsota pikakelauksella juuri ennen leffailtaa. Seuraavilla sivuilla on useampi peli, jonka teksti on tarkoitettu vain pelinjohtajan luettavaksi ennen peliä. Jos olet jo osallistunut johonkin peliin, voit lukea sen hyvillä mielin selvittääksesi mitä sinulta jäi pelissä ehkä huomaamatta. Jos olet tavallinen roolipelaaja ilman opillisia intohimoja, voit hyvin lukea kiinnostavilta vaikuttavilta skenaarioita edempää. Kuhunkin on kerätty esimerkkikysymyksiä ja terminointikysymyksiä mallivastauksineen, jotta pelejä olisi helpompi vetää ilman laajaa asiantuntemusta.

Lauantaiseura. Täällä.

Lauantaiseura.Täällä. on roolipeliseikkailu, jonka tavoitteena on tutustuttaa pelaajat kansallisromantiikkaan ja Suomi-kuvan syntyyn. Peli on tavallisesta poikkeava sikäli, että siinä on hyvin vähän tarkkaan määriteltä taustaa. Edes roolipelille tyypillisimpiä aikaa ja paikkaa ei ole etukäteen kovin tiukasti määriteltä muuten kuin lopussa esitettävässä variaatiossa.

Pelaajamäärä on neljästä ylöspäin. Mitä useampi pelaaja, sitä kauemmin peli kestää. Peli voi kestää karkeasti arvioituna 10 minuuttia jokaista mukanaolevaa pelaajaa kohden, mutta jos pelaajat ovat hyvin innokkaita ja luovia, niin pelaika voi olla kaksinkertainenkin siihen verrattuna. Peli voi pelata hyvinkin isolla joukolla, mutta olisi suotavaa, että kaikki pelaajat mahtuisivat keskustelemaan saman pöydän ääreen. Jos pelaajia on tätä enemmän, peli voidaan toteuttaa elopelinä eli liveroolipelinä, jolloin mukaan mahtuu jopa 20 pelaajaa.



Aika ja paikka

Valitse ensin paikka. Paras valita sellainen paikka, joka on valtaosalle pelaajista tutuin. Esimerkiksi jos pelaatte Otavassa, suositeltavin paikka Mikkelin ympäristö. Kun paikka on valittu, valitkaa sen perusteella ajankohta. Kansallisromantiikan ensimmäiset ilmiöt olivat rantautuneet Turun yliopistoon jo ennen siirtymistä Venäjän valtaan ja Helsingissä kansallisromantiikka pääsi vauhtiin 1830-luvulla, kun yliopisto oli siirretty sinne 1828 ja Suomalaisen kirjallisuuden seura perustettu 1831.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.

Mutta entä jos suurimmat kansalliset sielut olisivatkin eläneet teidän kotiseudullanne? Entä jos Runebergin, Lönnrotin ja Snellmanin sijalla olisivat olleetkin toiset kansalliseksi isähahmoiksi kasvaneet kaunosielut? Siitä tässä pelissä on juuri kyse. Pystytäänkö suomen kielellä luomaan kulttuuria ja todistamaan sivistyneistölle, että suomalaiset todella ovat oma kansansa, jolla sen vuoksi olisi myös oikeus kieleen.

Mitä syrjäisempi ja vähäväkisempi paikkakunta, sitä myöhäisempi ajankohta sopii pelille. Ennen tehokkaita joukkotiedotusvälineitä ideat kulkivat hitaammin. Monin paikoin sellainen kansallisromanttinen herääminen, joka pääkaupungissa oli vauhdissa lauantaseurassa 1830-luvulla, saattoi päästä vauhtiin vasta kahtakin sukupolvea myöhemmin heikomman koulutuksen ja kehnompien liikenneyhteyksien päässä.

Pelaajan ohjeet

Seuraavan tekstin voi kopioida suoraan pelaajille:

On vuosi _____. Sinun hahmosi on kansallisromantikko. Hän asuu _____. Olet yhdessä ystäväsi kanssa kokoontunut Suomalaiseen seuraan ja teillä on jännittävä päivä tiedossa. Olette sopineet, että kukin teistä luo teoksen, joka esittelee suomalaista kulttuuria ja sen väkevyttä. Teos voi olla mitä vain: runo, laulu, maalaus, ooppera, novelli...

Jos et ole ennen tehnyt taideteoksia, saati sellaisia, jotka jäävät kansallisiksi monumenteiksi, älä hätäile. Eivät suuret kulttuurivaikuttajatkaan aina onnistuneet. Nyt tärkeämpää on innostus. Te haluatte todistaa suomalaisen kulttuurin arvon. Lisäksi kyseessä on kilpailu siitä, kenen tuotos on hienoin. Tämä on tietenkin mahdotonta ratkaista, eikä siihen ole tarvettakaan. Pelin ideana on, että kukin esittelee tuotteensa (lausuu runon, soittaa musiikin, lukee novellin jne.), jonka jälkeen tuotoksesta keskustellaan. Lopuksi voidaan vielä äänestää voittaja, mutta sillä ei ole juuri merkitystä. Kiinnostavampaa on se, mitä piirteitä hahmonne sijoittavat teoksiinsa ja minkälaisina he haluavat nähdä suomalaisuuden. Koska koko käsite suomalaisuus on vasta muotoutumassa, on hahmoillanne mahdollisuus päästä määrittämään tulevien sukupolvien Suomi-kuvaa.

Jos tehtävä tuntuu sinusta vaikealta, tee omasta hahmostasi stereotyyppinen persoona. Ehkä hän on kriittinen räyhähenki, joka löytää valitettavaa kaikkien muiden töistä: silloin sinun on helpompi keksiä sanottavaa, kun tiedät mitä etsiä. Tai ehkä hahmosi on innostuneempi yhteisestä ajanvietosta älyllisessä seurapiirissä kuin varsinaisesta taiteesta ja hän juttelee mieluummin yksityiskohdista eikä keskity juurikaan omaan työhönsä. Voit myös miettiä hahmollesi tarkempaa taustaa: onko hän ruotsin- vai suomenkielinen? Opiskellut yliopistossa? Papin poika? Sivistyspiireissä liikkuva nainen? Onko hänellä sukulaisia Suomen sodan veteraanien joukossa? Näitä hahmon taustan aineksia voit hyödyntää teostasi tehdessäsi.

Ota silti haaste vastaan avoimin mielin. Pelistä tulee parempi, jos muilla hahmoilla on jotakin sanottavaa työstäsi. Jotta tiedät mitä tehdä, valitse sopiva ilmaisumuoto. Ellet keksi, mitä teet, kirjoita runo. Jos et tiedä minkälainen, tee kolme säkeistöä. Mikäli sisältö on epäselvä, tutustu peliympäristön historiaan, maamerkkeihin ja maisemaan. Ota ne aineksiksi ja valmista tuotos ennen peliä.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaseura. Täällä.

Eloveli vai pöytäveli?

Lauantaseura. Täällä. voidaan pelauttaa yhtä hyvin elovelinä tai pöytävelinä. Kummassakin tapauksessa pelaajien on hyvä saada valmistautua peliin etukäteen. Peli kestää ennalta määritellyn ajan (esim. kolme tuntia) ja tuossa ajassa pelaajien hahmot yrittävät luoda suomalaisen korkeakulttuurin perustan. Jos peli tapahtuu pöytävelinä, pelaajat voivat istua pöydän ääressä ja kertoa hahmojensa ideoista ja töistä. Tämä on useimmille tottumattomille pelaajille helpompi tapa ja nopeammin lähestyttävissä oleva vaihtoehto.

Vielä elämyksellisempi pelistä voi tulla eloveliversiona.

Tällöin tarvitaan tila, joka optimitilanteessa muistuttaa toissavuosisataista salia tai huonetta. Tilan autenttisuus ei ole niin tärkeää, sillä mielikuvitus saa paljon aikaa. Jos mahdollista, pelaajat voisivat pukeutua ajankuvan mukaan sillä he esittävät itse hahmojaan, yhteen kokoon-tuneita kansallisromantikkoja. Elovelissa ei kerrota, mitä hahmot tekevät ja puhuvat, vaan näytellään pelin ajan näitä hahmoja.



Elovelin erityispiirteitä

Jos pelaajat uskaltavat valita elovelin (tunnetaan harrastajapiireissä myös nimellä Live Action Role Play eli LARP), on muutama erikoissääntö pidettävä mielessä. Ensinnäkin vaikka pelaajat esittävät hahmojaan, he eivät ole hahmojaan eikä kenenkään tule ahdistua pelitapahtumista enempää kuin hän haluaa. Pelaajalla on oikeus huutaa "peli seis" havaitessaan vaaratilanteen tai joutuessaan muutoin pisteeseen, jossa pelaaminen ei toimi. Tämän seurauksena kaikki lopettavat pelin ja tilanne selvitetään.

Elovelissä pelinjohtaja kannattaa pelata paikalla olevaa palvelijaa. Tällöin hän pystyy seuraamaan peliä ja tarvittaessa kommentoimaan sitä jälkikäteen, mutta pelaajat saavat parrasvalot. Jos pelaatte Lauantaseuran. Täällä. elovelinä, niin silloin ette tarvitse lainkaan johdantoluvussa esiteltyjä pelisääntöjä terminaattoreineen, ainoastaan tervettä järkeä.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaseura. Täällä.

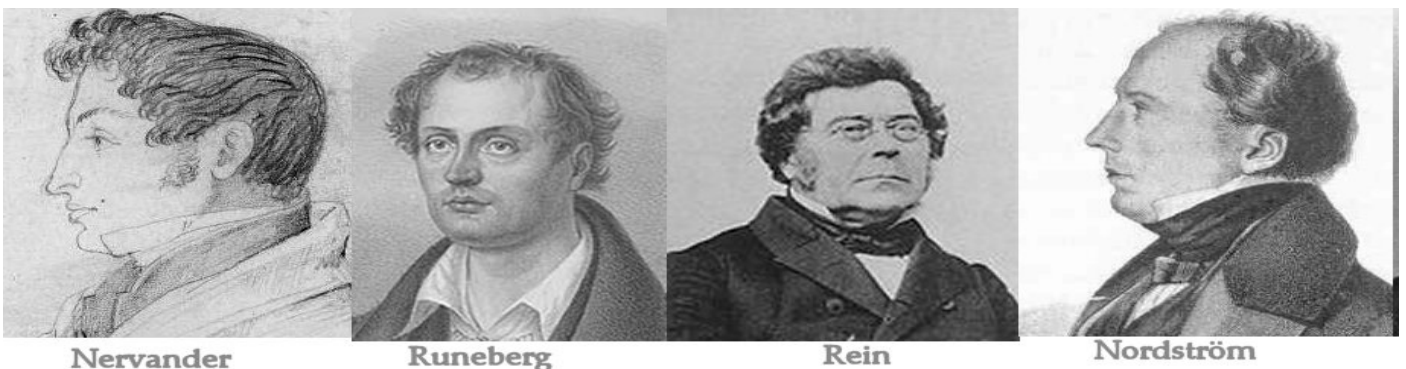
Niille pelaajille, joille teatteriharrastus on vierasta, saattaa olla vaikeaa esittää toista roolia pari tuntia. Pelistä tulee mukavampi ja osallistumisesta luontevampaa, jos pelaajilla on jotakin syömistä ja juomista pelin aikana, jolloin he voivat suojaautua hermostuneisuuttaan teekupin taakse. Suosittelemme anakronismista huolimatta runebergintorttuja, sillä se jos mikä korostaa pelaajille, minkälaisen kansallisten symbolien luominen pelissä on kyseessä.

Pöytäpelin säännöistä

Todennäköisesti et tarvitse haarniskoidun leijonan säännöstöä tässä pelissä. Pelin asetelma on laadittu siten, että peli on lähinnä keskustelua ja ilman testikysymyksiäkin peli asettaa pelaajille haasteen teosten esittämisessä ja valmistamisessa. Jos juopuneet ylioppilaat käyvät painimaan toistensa kanssa tai joku pelaajista ilmoittaa hahmonsa käyttävän ulkokirjallisia keinoja, säännöt voivat silti olla hyödyksi. Sääntöjen pedagogisen kertaamisen sijaan tämä seikkailu ohjaa pelaajat tutkimaan aihetta etukäteen, sillä tuntematta kotiseutuaan ja kansallisromantiikkaa on vaikea tehdä näistä aineksista tuotos. Toisin kuin muissa seikkailuissa, tämän pelin loppuun ei ole kerätty valmiita testejä ja terminaattoreita, sillä todennäköisemmin niitä ei tarvita.

Freeform

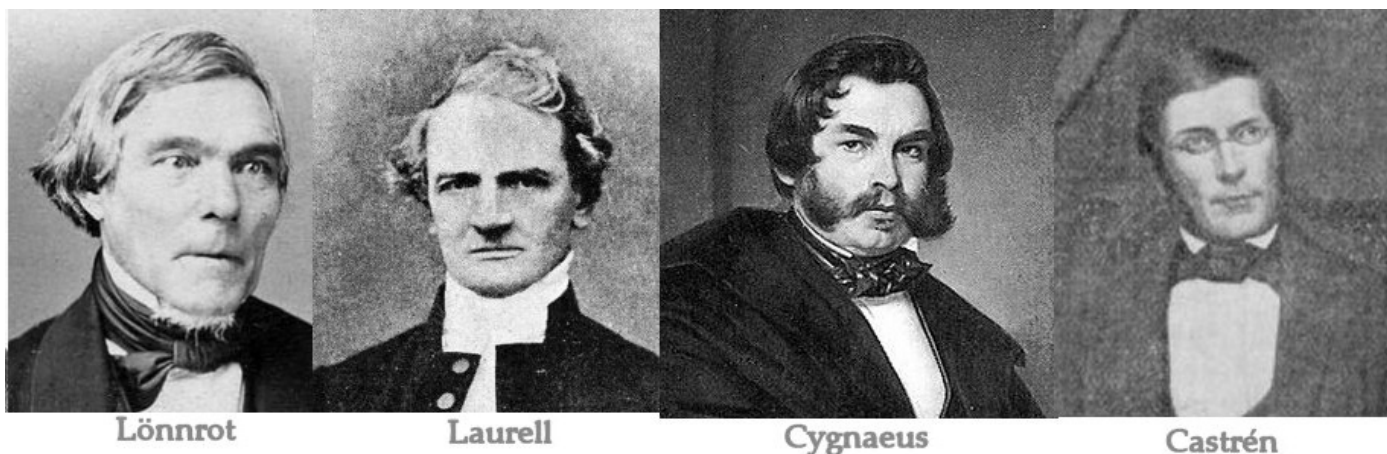
Tämän roolipelin voi järjestää myös pöytäpelin ja elopelin välimuotona. Tällöin pelaajat puhuvat hahmojensa suulla ("Hyvät ystävät. Olen kirjoittanut teille talvisen kauhukertomuksen, sillä suomalainen sielunmaisema sisältää niin talvea kuin kauheuttakin...") ja voivat esittää hahmojensa eleitä ja ilmeitä, mutta istuvat silti tavallisesti pöydän ääressä omiin vaatteisiinsa pukeutuneina ja voivat välillä puhua tarvittaessa myös pelaajan eikä hahmon suulla. Tätä kutsutaan roolipelipiireissä freeformiksi ja se mahdollistaa toisaalta isohkon pelaajamäärän ja toisaalta pelaajien ei tarvitse yrittää näyttää hahmoiltaan samalla tavoin kuin elopelissä. Jos pelaatte pelin pöytäpelinä, voi pelinjohtajan olla hyvä rohkaista pelaajia freeformin suuntaan.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.



Pelin kulku

Ideana on, että pelaajien hahmot ovat kokoontuneet esittämään toisilleen kilpahengessä töitään, jotka todistavat Suomen kansan erityislaatuisuudesta. Pelistä tulee parempi, jos pelaajat saavat ennakkoon aikaa valmistautua. Suositeltava taidemuoto on runous. Kaikki sivistyneet ihmiset ymmärtävät lyriikkaa, se on vanha ja arvostettu taidemuoto ja sitä on helppo esittää.

Vaihtoehtoisesti, jos pelaajien motivaatio ja lahjat riittävät, he voivat esittää toisilleen myös laulun, sävellyksen, esitellä juonireferaatin suunnittelemastaan oopperasta tai lukea kirjoittamansa novellin. Tärkeintä tässä kaikessa on eläytyminen hahmoon ja pyrkimys tuoda työssä esiin kansallisromanttista latausta.

Pelin alkaa sillä, että hahmot keskustelevat suomalaisesta kulttuurista. He ovat tavanneet edellisen kerran kuukausi sitten ja sopineet kilvasta sen suhteen, kuka tuottaa parhaan teoksen käyttäen nimenomaan suomalaisen kulttuurin aineksia ja erityispiirteitä. Osa hahmoista voi hyvin edustaa ruotsinkielistä sivistyneistöä tai jopa tehdä teoksensa ruotsiksi.

Kun hahmo on esittänyt tuotoksensa, on muiden hahmojen vuoro kommentoida työtä ja keskustella siitä. Ideaalina olisi pyrkimys luontevaan ja luovaan keskusteluun, jossa analysoidaan teoksen vahvuuksia ja heikkouksia nimenomaan suomalaisen hengenilmentäjänä.

Pelinjohtajan tehtävä on lopettaa peli oikeaan aikaan. Oikean ajan päättäminen voi kysyä taitoa, mutta tärkeää on, että jokainen halukas pääsee esittämään oman tuotoksensa. Tämän jälkeen pelaajille on hyvä antaa tilaisuus loppukeskusteluun tai yhteenvetoon töistä ennen kuin pelinjohtaja katkaisee pelin.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.

Kärä vän, vânta lite!

Suomalainen sivistys oli pitkään ruotsinkielistä. Tämä peli voi opettaa läpäisyperiaatteella myös ruotsia. Tiukimman linjan puristit tietysti pelaavat pelin kokonaan ruotsiksi, mutta jos tavoitteena on vasta opetella ruotsia, niin voitte ottaa käyttöön seuraavan lisäsäännön. Peli itsessään pelataan suomeksi, mutta jos joku pelaajista ryhtyy puhumaan ruotsia, hänelle annetaan heti suunvuoro. Pelin sisäisessä maailmassa oletetaan, että kaikki hahmot puhuvat ruotsia, mutta pelaajan puhuessa oikeasti ruotsia, katsotaan hänen laukovan sukkeluuksia tai puhuvan niin valtiomiesmäistasoisia viisauksia, että muiden on syytä kuunnella. Tällä tavoin pelaaja voi hankkia itselleen suunvuoron sanailemalla ruotsiksi.

Esimerkkitapaus Otava

Jos Lauantaiseura. Täällä. järjestetään Otavassa, ottakaa peliajaksi joku pelinjohtajan valitsema vuosi (aikaisintaan 1848, viimeistään 1897). Hahmot ovat Savo-karjalaisen osakunnan jäseniä, opiskelijoita tai ylioppilaita, jotka ovat kokoontuneet kotiseudulleen. Joku hahmoista voi olla vanhempikin pappissäädyn edustaja tai vauras suurtalonpoika.

Mikkeli on alle 4000 asukkaan pikkukaupunki. Sen näyttävin rakennus on Maaseurakunnan kirkko, kulttuurihistoriallisesti vanhin 1400-luvulta peräisin oleva kivisakasti. Muita kaikkien tuntemia maamerkkejä ovat Naisvuori ja Porrassalmen taistelupaikka. Pappilanniemen nuijasodan taistelupaikka ja Otavan rautakautinen linnavuori ovat niinkään merkkejä suuresta historiasta.

Aito lauantaiseura

Jos peli sijoittuu Helsinkiin, hahmojen keksiminen on liian vaikeaa tai ette tahdo sijoittaa muista syistä lauantaiseuraanne kotiseudulle, voi pelin pelata myös alkuperäisen lauantaiseuran hengessä. Tällöin pelihahmot voi valita suoraan alla olevasta lauantaiseuran galleriasta. Tiedoissa oletetaan, että on vuosi 1930 ja nuorimmat seuran jäsenet eivät ole vielä mukana. Jäsenten iät on merkitty sen mukaan, kuinka monta vuotta he kuluvaan vuonna täyttävät tai ovat täyttäneet. Tarkempi peliaika kannattaa valita oikean vuodenajan perusteella.

Jaa pelaajille heidän hahmonsensa seuraavasta listasta. Jos pelaajia on vähemmän kuin 16, jätä suosiolla pois ne, jotka eivät valikoidu kenenkään hahmoiksi: osa lauantaiseuralaisista voi olla tapaamisesta poissa työn, hovin, levon tai sairauden takia. Nervander, J.L. Runeberg, Snellman ja Lönnrot kannattaa kuitenkin aina pyrkiä ottamaan mukaan. Jos pelaajia on enemmän kuin 16, on loppuun koottu vielä lista vähemmän kuuluisista lauantaiseuran jäsenistä. Nuo hahmot eivät ole jättäneet suurta ja pysyvää jälkeä Suomen historiaan, mutta se ei estä sitä, etteikö pelaajilla voisi olla noissa hahmoissa hyvinkin mieleenpainuvaa sanottavaa.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.

Kaarle Backman: 25. Kaarle on kielimiehiä ja lukenut useitakin vieraita kieliä. Syntyisin Loviisasta ja Viipurin lukion kasvatteja. Opinnot yliopistossa vielä kesken, suuntautunut opetusuralle.

Matthias Alexander Castrén: 17, Suomen kielestä kiinnostunut jolppi on seuran kuopus, mutta innokas ja lahjakas.

Gabriel Geitlin: 26. Naantalissa syntynyt filosofian kandidaatti, teologi, joka on kiinnostunut itämaista. Gabriel on hyvin kielitaitoinen: hän hallitsee ruotsin ja suomen lisäksi venäjän ja on aloittanut arabian kielen opinnot, joita hän aikoo jatkaa Pietarissa.

Fredrik Cygnaeus: 23, humanististen aineiden opiskelija ja intomielinen kansallisromantikko ja värikäs esiintyjä. Naimaton koko ikänsä.

Axel Adolf Laurell: 29, teoreettisen filosofian dosentti, teologi. Opettaa myös Haminan kadettikoulun alkeiskoulussa. Naimisissa, puoliso nimi Fredrika. Kannattaa hegeliläistä filosofiaa.

Bengt Olof Lille: 23-vuotias teologian ylioppilas. Useimmista muista poiketen Lille osaa hyvin suomea, vaikka ruotsi onkin hänen äidinkieltensä. Moderni ja innostunut ja valmis tarkastelemaan kristinuskon historiaa myös historiantutkimuksen näkökulmasta. Lönnrotin hyvä ystävä ja kääntää Lönnrotin keräämiä runoja ruotsiksi.

Matti Juhana Lindfors: 30, lääketieteen jatko-opiskelija. Kehitellyt ideaa kättilöidä epävirallisesta seurasta virallinen suomalaisen kirjallisuuden seura.

Elias Lönnrot: 28, suomenkielinen lääketieteen opiskelijan. Lönnrot on tehnyt ensimmäiset runonkeruumatkansa, koonnut 6000 säettä muinaisrunoutta ja julkaissut ensimmäiset Kantele-nimiset omakustanteensa. Vielä naimaton.

Johan Jakob Nervander: 25-vuotias fysiikan dosentti hoitaa myös fysiikan professorin tehtäviä tämän ollessa kiinni yliopiston hallinnossa. Nervander on lauantaiseuran johtohahmo. Hän on runoilija ja säästä kiinnostunut monilahjakuus, joka valmistui Turun yliopistosta sen historian parhailta arvosanoilla. Vaikka Runeberg syrjäyttää Nervanderin Lauantaiseuran johtohahmona myöhemmin, on Nervander vielä seuran ykkösnimi, purevan ivallinen luonne. Nervander on mennyt salaa naimisiin itseään Agata Öhmanin kanssa, mutta edes hänen ystävänsä eivät tiedä avioliitosta. Parilla on kaksi lasta, Augusta ja Hugo, jotka molemmat ovat syntyneet ennen vuonna 27 solmittua, kohtuullisen onnetonta, avioliittoa. Snellman on hänen bestiksensä.

Johan Jakob Nordström: 29-vuotias juristi. Harrastaa komppuheitä.

Nils Henrik Pinello: 28, kirjailija, lehtimies ja ruukinomistaja, lempinimeltään Kaptan Puff. Pinellon genovaalaista sukua oleva isä oli varakkaampi kuin useimpien muitten ja hän pystyy keskittymään siihen mistä tykkää ilman taloushuolia.

Gabriel Rein: 30, on tehnyt jo pitkään uraa yliopistossa niin historian dosenttina kuin amanuenssinakin ja on seuran vanhimpia. Hän on ollut vuoden naimisissa ja puolison nimi on Sedig. Rein kehittää Suomen historian periodijaon, jota edelleen noudatetaan.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.

Carolina Runeberg: 22, kuuluisimman Runebergin neljä vuotta nuorempi sisar. Veljensä tavoin kiinnostunut runoudesta ja suuntautunut opettajan uralle.

Fredrika Charlotta Tengström: 23, Fredrika ja Johan Ludvig Runeberg ovat kihloissa. Tämä ei ole julkista tietoa, sillä Johanin taloustilanne on vielä rempallaan, eikä Fredrikallakaan ole juuri kehumista.

Johan Ludvig Runeberg: 26, juuri ensimmäisen runokokoelmansa (Dikter, 1930) julkaissut (tai julkaiseva, riippuen mihin vuodenaikaan pelaatte) vastikään valmistunut kirjoittaja. Vaikka Johanissa on vähemmän maskuliinisuutta kuin muissa seuran miehissä, on hänen menestyksensä naisten suhteen parhain.

Johan Vilhelm Snellman: 24, pitkien ja monipuolisten opintojensa loppusuoralla oleva filosofian opiskelija. Tulisieluinen, eikä jaksa pitkästyttäviä Suomen metsiä ja luonnon ihannoimista. Snellman ei seurustele, sillä hän toipuu yhä jo vuosia sitten purkautuneesta kihlauksestaan äitipuolensa siskon kanssa. Hyvää pataa Nervanderin kanssa.

Lisäksi mukana voivat olla:

J.A. Ahlstubbe,
Fredrik August Ehrström
(s.1801, on tällä haavaa laulunopettajana Pietarissa, mutta on kenties tullut vierailulle)
F. Langensköld, G. F. Laurell,
R. S. Sjöman, K. H. Ståhlberg,
J. M. af Tengström,
F. Tengström
ja Zachris Topelius
(hänethän me kaikki tunnemme, mutta Topelius oli 1830 vielä Oulussa lukiossa).
Jos haluatte lisätä naishahmojen määrää, ottakaa mukaan Maria ja Hedwig Prytz sekä Snellmanin ja Nervanderin sisaret.



Missä ovat naiset?

Carolinalla ja Fredrikalla voi olla melkoisen silmätikkumainen olo miesporukassa: tämä on osa tuon maailmanajan esittelyä. Kuten tärkeimmät säännöt sanovat, pelaajat eivät ole hahmoja eikä mikään estä pelaamasta hahmoa, jonka sukupuoli eroaa omasta. Ei edes elopeliversiossa. Aikakauden muotiin kuuluvat pulisongit on helppo liimata, jonka jälkeen viimeistään on selvää pelaajan esittävän herraa.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Lauantaiseura. Täällä.

Työmiesten vaimot

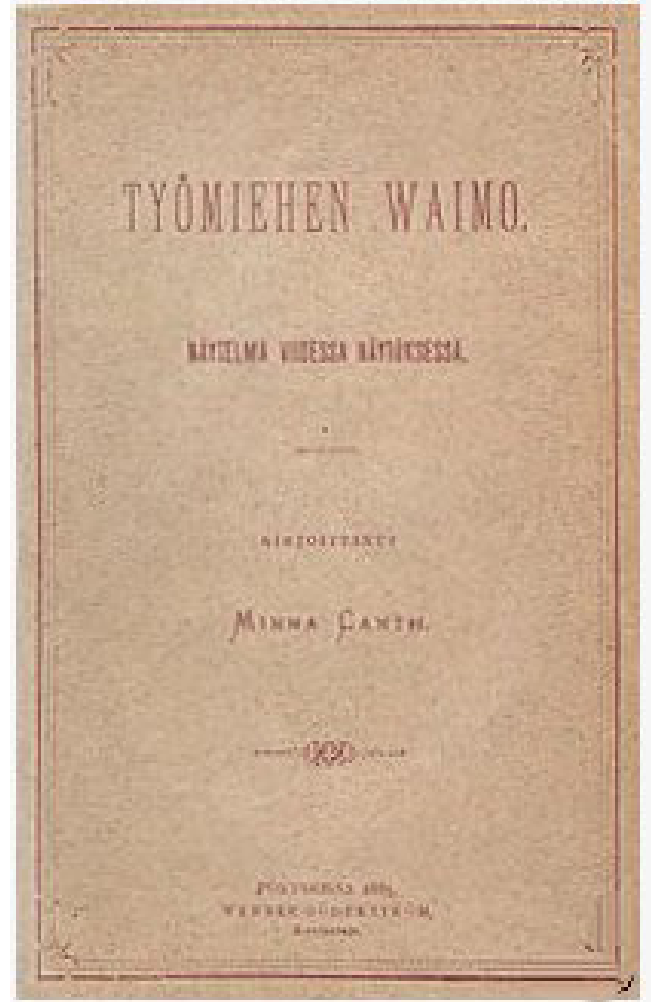
Työmiehen vaimo on Minna Canthin näytelmä vuodelta 1885. Tämä roolipeli on koko juonensa ja asetelmansa velkaa tuolle näytelmälle, vaikka se kulkeekin pelaajien määräämää reittiä ja yksityiskohdat muuttuvat pelaajahahmojen valintojen mukaan. Työmiesten vaimot käsittelee samaa historiallista aikakautta ja samoja yhteiskunnallisia murroksia kuin Canthin näytelmä: polttopisteessä on naiskysymys ja naisen asema tai pikemminkin yhteiskunnallisen aseman puute.

Pelin vetäminen

Peli koostuu neljästä näytöksestä ja se on tarkoitettu pelinjohtajalle ja neljälle pelaajalle. Pelaajia voi olla vähemmänkin, mutta useamman pelaajan lisääminen edellyttää pelinjohtajalta lisätöitä, sillä hän joutuu suunnittelemaan uusia pelihahmoja. Ennen näytöksen alkua jaa pelaajille hahmot ja hahmoihin liittyvä näytöksen lyhytkuvaus. Kuvaile tapahtumapaikkaa ja anna pelaajien reagoida tilanteisiin ja toimia hahmoissaan. Kun tunnelma ryhtyy laahaamaan tai kohtaus tuntuu muutoin olevan ohitse, ilmoita että kohtaus on päättynyt ja pikakelaa myöhempään aikaan. Jaa tällöin pelaajille uudet lyhytkuvaukset ja aloita uusi kohtaus. Pelin taustamateriaalissa on runsaasti sitaatteja Canthin näytelmästä. Niiden on tarkoitus auttaa pelinjohtajaa pääsemään tunnelmaan ja piirtää mielikuvaa sivuhenkilöistä.

Aika ja paikka

Peli sijoittuu Tampereelle, vuosiin 1884-1886. Kaupunki voi olla yhtä hyvin mikä tahansa muu suomalainen kaupunki, tai jopa isompi kirkonkylä. Tarkoilla vuosillakaan ei ole niin väliä, mutta kovin monella vuodella tapahtumia ei kannata aikaistaa, eikä sijoittaa niitä vuoden 1905 jälkeiseen aikaan.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Ei-pelaajahahmojen ohjaamisesta

Pelinjohtaja joutuu tässä pelissä ohjastamaan lukuisia ei-pelaajahahmoja. Sinun on tärkeää saada nämä tarinan muut ihmiset kuvastamaan aikakauden asenteita: niitä lakeja ja oikeuksia ja sitä kulttuuria, joka määrittelee pelaajahahmoille ahtaamman tilan. Ideaalitulanteessa pelaajilla herää vimma kokemaansa epäoikeudenmukaisuutta kohtaan. Voit käyttää seuraavia Canthin näytelmän sitaatteja tapana, jolla muut henkilöt reagoivat hahmojen toimiin tai sanomisiin:

Jos hahmo ahdistuu:

"Et saa antaa surulle valtaa. Se vahingoittaa terveyttä."

Jos hahmot kritisoivat sivuhahmon alkoholinkäyttöä, laita sivuhahmo (esim. Toppo) laulamaan:

"Ei saa moittia juomaripoikaa, juomaripoikaa, juomaripoikaa, ei saa moittia juomaripoikaa, mies se on paikallansa."

Jos hahmo syyttää puolisoaan jostakin, joku ulkopuolinen voi valistaa:

"Aina siihen on vaimossa enemmän tai vähemmän vika, kun mies [juo/on epätäydellinen/hölmöilee/on poissa kotoa/valitse sopiva]"

Jos hahmo ei sopeudu johonkin normiin:

"Kuinka äärettömän huono moraalii."

Jos hahmot valittavat miesten vähäistä työntekoa tai rahapulaa:

"Tuskin maailma pysyisi pystyssä ilman meitä. Kenen hartiat kuorman kantavat, herran vai työmiehen?"

Jos hahmot yrittävät olla nokkelia, laita sivuhahmo tokaisemaan toiselle sivuhahmolle pelaajan kuullen:

"Hän on kai viekastellut ja vetänyt sinua nenästä. Mahtaa olla koko kapine."

Jos hahmoa pitää vähän nöyryyttää:

"Kasvoista jo näkee, ettei se mikään hyvä ihminen ole."

Jos hahmo yrittää selittää asian parhain päin:

"Lakkaa jo lavertelemasta."

Jos hahmo tekee virheen:

"Tuolla ihmisellä on varmaan muitakin pahoja tapoja."



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

En kestä tätä!

On hyvin mahdollista, että joku tai useampi hahmoista ajautuu ennen neljättä kohtausta ahdinkoon ja surkeuden tilaan. Tämä on osittain tarkoituskin. Peli voi kohdella työmiesten vaimoja hyvinkin julmasti. Lisäksi kohtausten välillä aikaa saattaa kulua paljon enemmän kuin useimpien roolipelien kohtausten välillä. Hyppy ensimmäisestä kohtauksesta toiseen on kokonainen vuosi.

Mikäli joku hahmoista ajautuu kohtauksen lopussa pahaan tilanteeseen, voit vallan hyvin tarjota hänelle terminaattorikysymystä. Tässä ei ole kyse siitä, että hahmot olisivat välittömässä vaarassa, vaan siitä, että heillä on mahdollisuus menehtyä kohtausten välillä köyhyyden aiheuttamiin oireisiin: lähinnä kuolla erilaisiin sairauksiin. Älä kuitenkaan tarjoa yhdelle pelaajalle useampaa kuin yhtä terminaattoria kohtausten välissä, ellei hahmo joudu todella epätoivoiseen tilanteeseen köyhyytensä kanssa.

Hahmojen valitseminen

Pelissä on mukana neljä pelaajahahmoa. Pelaajat voivat sopia hahmojaosta seuraavien avainsanojen perusteella:

itsenäinen, mutta yksinäinen	=	Homssantuu
tragediaa	=	Johanna
seuraa sivumpaa	=	Leena-Kaisa
vapaampi valitsemaan	=	Vappu



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Pelaajahahmot (1. näytöksen taustatiedot)

Johanna on nuori morsian, jonka häitä Riston kanssa ollaan parhaillaan tanssimassa. Johanna on köyhästä perheestä, mutta ahkera, säntillinen, säästäväinen ja kaunis. Hänellä on 600 markkaa säästöissä ja hänen sulhasensa Risto on pidetty ja arvostettu työmies, jolla on paljon ystäviä, hyvät hampaat ja vahva leuka. Johanna on onnellinen ja ystäviensä ympäröimä. Nämä ystävät vain eivät tule ehkä toistensa kanssa yhtä hyvin toimeen kuin Johannan. Paikalla on Johannan lapsuudenystävä Kerttu (jota muu väki kutsuu Homssantuuksi, koska hän köyhänä pukeutuu moneen kertaan paikattuihin ja parsittuihin riepuihin ja on niin helppo suuttumaan), vielä vapaa neito Vappu ja jo aikaisemmin avioitunut Leena-Kaisa.

Homssantuu (Kerttu) on illan morsiamen Johannan lapsuudenystävä, sillä he ovat liki samanikäiset. Homssantuun äiti on romani, isä Tuusniemen Väänäsiä ja vanhemmat erosivat myrskyisästi Kertun ollessa vielä pieni. Äiti lähti ja isä alkoholisoitui ja menetti niin maansa kuin henkensäkin Kertun ollessa nuori. Hän on sinnitellyt tekemällä niitä ja näitä hanttihommia. Homssantuulla on tulinen luonne, eikä hän pelkää puhua suutaan puhtaaksi ja haukkua ihmisiä, olipa tähän aiheita tai ei. Hän on oppinut, että maailma on kova. Samalla Kerttu on mielettömän yksinäinen ja kaipaa läheisyyttä, vaikka ei uskalla sitä näyttää. Kerttu ei ole näissä häissä kuitenkaan pelkästään Johannan takia: sulhanen, Risto, nimittäin kihlasi Homssantuun viime talvena ja hän kuvitteli pääsevänsä köyhyydestä. Risto ei millään tavalla ole selittänyt tekoaan, purkanut kihlaustaan tai edes puhunut Kertulle. Nyt hän on tullut palauttamaan sormuksen ja kysymään Ristolta syytä jättämiseen.

Vappu on Johannan kaaso ja häntä toisaalta surettaa menettää paras ystävänsä miehelään, mutta toisaalta hän on kiinnostunut näkemään ja kokemaan häät näin läheltä. Vappu uskoo romanttiseen rakkauteen ja hänestä on ihmeellistä nähdä, kuinka hyvä onni Johannalla on käynyt kun mies on sekä ahkera että komea ja että Johanna itse on ollut aivan hullaantunut tähän. Vappu säälii Leena-Kaisaa, joka on valinnut järkiavioliiton tien.

Leena-Kaisa on ystäväkolmikosta ensimmäisenä avioitunut. Vappua hän ei tosin arvosta: Vappu kun on haihattelija, eikä ymmärrä tilaisuutensa karkaavan, sillä eivät miehet huoli vanhoista piiioista ja sen jälkeen odottaa yksinäisyys, köyhyys ja raskaat vuodet. Leena-Kaisa kokee olevansa aviovaimona nuorempia tyttöjä vanhempi ja viisaampi ja on valmis jakamaan ohjeita siitä, miten avioliitossa on tärkeä tukea miestä ja pyytää tältä ajoissa anteeksi, jos on tehnyt virheitä. Leena-Kaisa ei ymmärrä lainkaan Johannan tapaa olla tekemisissä kiertolaiselämä viettävän Homssantuun kanssa. Eikö se tyhmä tyttö tajua, että huono maine tarttuu huonosta seurasta?

Jos pelaajia on enemmän, voit napata Työmiehen vaimon muita naishahmoja muille pelaajille hahmoiksi. Heidän aikansa parrasvaloissa vain on helposti pienempi ja heidän roolinsa on enemmän katsoa ja osallistua keskusteluihin ja vähemmän päästä tekemään dramaattisia valintoja.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Näytökset

1. näytös: Johannan häät

Risto: Ottakaa, miehet. Juokaa, ja juokaa vahvasti, juokaa siksi kuin maailma pyörii ympäri silmissänne, ja korvissanne humisee ja pauhaa pahemmin kuin Tampereen puuvillatehtaassa. Tiedätte silloin juoneenne Riston häitä.

Toppo: Oikein puhuttu. Huonot pidot ne ovat, joista miehet selvinä kotia palaavat.

Seremoniat ovat ohitse ja vanhemman polven sukulaiset sekä pikkulapset ovat jo vetäytyneet nukkumaan. Paikalla olevaa juhkakansaa ovat ainakin sulhanen Risto, velikulta Toppo, Kustaa, Laura, Katri ja Liisa. Nuoriso vielä jaksaa tanssia ja miehet juovat. Ajan tavan mukaan naisten ei tule rypiskellä, vaan juhla-juopottelu on vain miesten hommaa ja se yltyy kohtauksen kuluessa.

Kohtauksen tavoitteena on esitellä hahmot ja luoda jännite avioliiton onnellisen odotuksen ja vastaan hiipivän pelon välillä. Kohtauksesta tulee tehokkaampi, jos meininki ehtii edetä hetken ennen kuin Homssantuu saapuu paikalle. Homssantuun paljastuksen pitäisi luoda synkkä epäily Riston ympärille. Miten Homssantuu ikinä syyttääkin Ristoa, tehtäväsi pelinjohtajana on saamaan Risto näyttämään ja vaikuttamaan kaikin tavoin syylliseltä. Hän ei myönnä tekoaan suoraan, vaan vähättelee tekemisiään ja yrittää mitätöidä Homssantuun, johon muu miesjoukko (ja jotkut naisetkin) yhtyvät.

Risto: Kerrankos nuori mies hiukan narrailee kaunista tyttöä, ja etenkin tuonlaista halvempaa naista, kuin sinä olet, Kerttu parka, ilman että hänellä on sen totisempia aikomuksia. Eikös rypätä, miehet?

Lopeta kohtaus siinä vaiheessa, kun kaikki merkittävä on sanottu. Jos joku hahmoista rupeaa liikoja riehuamaan, voi olla hyvä laskea esirippu, mikäli sivuhenkilöiden sanailu ei saa hahmoa nöyrytymään. Tärkeää kohtauksessa on kuitenkin saattaa Risto huonoon valoon, mutta antaa hänen kiemurrella vastuusta.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

2. näytös: torilla

Johanna on elänyt vuoden miehensä kanssa ja avioliiton arki on lyönyt häntä lujaa molemmille poskille. Risto on yhdessä vuodessa tuhlannut kaikki Johannan säästöt. Jokainen suurella vaivalla ja työllä ansaittu 600 markkaa, kaikki poissa eikä mitään vastiketta jäljellä rahoista. Elämä on köyhempää kuin ennen ja lisäksi on yksi suu enemmän ruokittavana. Johannalla on pieni ja sairaalmainen, kitisevä poikavauva. Ruoka on kotoa lopussa ja Johanna on torilla. Hän on ansainnut markan kutomalla sukkia ja joutuu miettimään, josko ostaisi maitoa vai leipää.

Homssantuu on tullut torille myymään perunoita. Hän oli talossa perunannostoapuna ja sai palkkioksi perunoita itselleen, joita hän koittaa vaihtaa nyt helpommin mukana kulkevaksi rahaksi. Torilla näkyy olevan tuttuakin.

Vappu on tullut torille ostoksille ja juoruilemaan. Et ole nähnyt Johannaa tai Leena-Kaisaa kuukausiin, et sitten viime kesän, nämä kun ovat kovasti olleet kiinni emännän velvollisuuksissa ja sinulla on yhä nuoren tytön menot.

Leena-Kaisaa naapurin muori pyysi täksi päiväksi torille sijastaan, kun oli sairaana. Naapurin muorilla on tapana leipoa tuoretta leipää, jota hän myy edulliseen hintaan aamusta torinkulkijoille. Näin Leena-Kaisalla on mahdollisuus tienata vähän ylimääräistä ja päästä pois ahdistavan miehensä luota koko aamuksi.

Risto: Tee kuin tahdot, mutta syytä myös itseäsi, jos puutetta kärsit. Ja vedä ja joutuin roposi esiin. Toppo tuolla nauraa, kun näin kauan saan sinua rukoilla.

Johanna on ostamassa viimeisellä markalla ruokaa. Hänen miehensä Risto tulee hakemaan rahan pois saadakseen juotavaa kievarista. Vappu on torilla myös ja saattaa auttaa jos joku apua tarvitsee. Katunulikat pilkkaavat Homssantuuta ja rahan saanut Risto käy vikittelemässä häntä kaverinsa Toppon kanssa. Leena-Kaisa on myymässä leipää, kun leipämyyjä on sairaana ja on tarvinnut tuuraajaa.

Kohtausta alkaa Johannan valinnalla, kun hän joutuu miettimään mitä tehdä rahalla. Ennen kuin Johanna ehtii ostaa mitään, Risto tulee paikalle ja vaatii Johannalta rahat. Risto on itsepäinen ja vaatii markan, sillä perheen päänä hän saa päättää rahoista. Johannan vakuutteluun tai vetoomuksiin hän vastaa musertavasti. Vapun rooli on reagoida tapahtumiin, hän voi toimia tukena tai ripotella suolaa haavoihin pelaajan valinnoista riippuen. Kun Johanna on jäänyt rahoitta, käyvät Risto ja Toppo kiusaamaan Homssantuuta. Kummallakin on romanttinen pilke silmäkulmassa, mutta tämä hevoslenleikki voi edetä mihin tahansa suuntaan.

Risto: Yhäkö sinä olet minulle äkeissäsi? Ja minussa, tiedätkös, tuo vanha rakkaus syttyi uuteen tuleen heti kun anniskelun ikkunasta näin sinun juoksevan ohitse.

Toppo: Perhana, kuinka uljas. Sinuun täytyy väkisenkin mieltä, Homsaliisa, vai mikä sinä olet.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Kohtaus osoittaa muuttuneen tilanteen ja naisilla on mahdollisuus saada tukea toisiltaan, ajautua riitoihin tai sitten jäädä sivustakatsojiksi ilman mahdollisuuksia parantaa asemaansa. Oletustilanne on, että Johanna kärsii ja Homssantuun on joko flirttailun tai kiusanteon kohde toimistaan riippuen. Vapun ja Leena-Kaisan kohtalo riippuu heidän toiminnastaan torilla. He voivat saada hyväksyntää ja tukea tuomitsemalla itsellisen Homssantuun ja osallistamalla hänen kiusaamiseensa. Samaa ulkopuolista hyväksyntää he saavat, jos he ojentavat Johannaa hyväksymään paikkansa. Mikäli jompikumpi Vappu tai Leena-Kaisa yrittää ottaa vahvemman roolin, he voivat tässä kohtauksessa päätyä yhtä lailla uhreiksi. Katunulikat ovat julmia ja lasten suusta kuulee totuuden.

3. näytös: rahahuolet

Johannalla ei mene hyvin. Lapsi inisee kätkyessään, rahat ovat vähissä ja mies juopottelee liikaa. Nyt Johanna tulee saamaan lisätienestiä kutomastaan kankaasta. Hän kutoo Vörskyn rouvalle kangasta ja saa siitä suuren maksun kankaan ollessa valmis. Vörskyn rouva on hankkinut kuteetkin, joten omia ei ole tarvinnut sijoittaa. Nyt Johanna on palaamassa Vörskyn talolta kotiin, mukanaan viimeiset kudemateriaalit kangasta varten. Kangas on jo puoliksi valmis ja Vörskyn rouva on puhellut tulevansa sitä iltapäivällä vilkaisemaan. Vörsky on rikas ja vaikutusvaltaisista piireistä ja puhunut, että rouvasväen yhdistyksellä voisi olla Johannalle muitakin toimia, jos hän on niin ahkera ja huolellinen kuin miltä vaikuttaa.

Homssantuun ei välttämättä tapaa muita hahmoja lainkaan tässä kohtauksessa. Hänen elämänsä ei kuulu kurjuutta kummempaa. Homssantuun äidin heimo (romanit) houkutteli häntä mukaansa kiertolaiselämää viettämään, mutta Homssantuun ei lähtenyt ja nyt hänestä tuntuu yksinäisemmältä kuin koskaan. Mustalaisyta Homssantuun kuuli myös äitinsä kuolemasta, mikä vain pahentaa maailmantuskaa.

Vappu on esitellyt toisilleen äveriään Vörskyn rouvan ja Johannan ja Johanna on saanut Vörskyltä tehtävän kankaan kutomiseksi. Vappu tahtoo kovasti nähdä tuon kankaan ja on tullut Leena-Kaisan kanssa tapaamaan Johannaa. Johanna on taitava ja ahkera ja Vappukin voi hyötyä välittäjänä toimimisestaan.

Leena-Kaisa on taas kerran saanut mustelmat laskemaan ja kivut lakkaamaan. Kylälläkin uskaltaa jälleen näyttäytyä, kun kukaan ei enää voi kysyä, mistä onnettomuudesta nuo jäljet tällä kertaa ovat tulleet. Sillä eihän Leena-Kaisa voi kertoa muille kuinka hänen miehensä suuttuessaan käyttää nyrkkejään. Mutta hakatuksi tulemisen jälkeen on hyvä puhua toisten naisten kanssa, hyvä päästä pois kodin ahdistavasta ilmapiiiristä ja nostaa pystyyn kulissit siitä, että hänen elämässään asiat ovat mallillaan. Leena-Kaisa on tullut Vapun kanssa tapaamaan Johannaa, jolla kuulemma kulkee elämä paremmin, niin Vappu on sanonut.

Toppo: No, aivan. Katsos, nyt, eikö tämä ole selvä. Jos teen työtä, rikastutan vain entisiä rikkaita, että pääsevät elämään yhä suuremmissa ylellisyydessä, mutta jos juon, niin edistän sivistystä maassa, ja se, tiedämmä, on vähän toista se. Kun tässä tuonnoin luin sanomista, kuinka suuret voitot anniskelut viimekin vuonna olivat antaneet, ja kuinka niitä varoja sitten riitti lukusaliin, kansankirjastoon, tyttökouluun ja kaikenmoisiin hyviin laitoksiin, niin jopa arvelin itsekseeni [laulaa]: Ei saa moittia juomaripoikaa, juomaripoikaa, juomaripoikaa. Mies se on paikallansa ja mies se on paikallansa—[Taukoaa äkkiä; puhuu.] Tule, velikulta, anniskeluun.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Tässä jaksossa tilanne eskaloituu. Johannalla (jos hän on hengissä) alkaa olla rahat ja keinot loppu. Risto on jäänyt kaitsemaan lasta, mutta Johannan palatessa häntä ei näy missään, koska hän on lähtenyt juomareissulle ja ottanut Johannan kutoman kankaan pantiksi rahojen loputtua.

Vappu ja Leena-Kaisa saapuvat paikalle Riston ja Johannan asunnolle. He kuulevat Riston ja Toppon keskustelemaan porstuassa ja kuulevat näiden päättävän lähtevän anniskeluun vähän juomaan. Risto kantaa mukanaan jotain isohkoa kääröä. Miehet tervehtivät ystävällisesti, mutta ovat päättäneet mennä anniskeluun ja karkaavat sinne ennen kuin Johanna tulee takaisin. Vappu ja Leena-Kaisa voivat miettiä mitä tekevät. Kukaan ei vastaa koputuksiin ja jonkin ajan päästä he kuulevat sisältä lapsen itkua. Ovi ei ole lukossa, Risto unohti sen auki. Jos he menevät sisälle, on siellä itkevä lapsi märissä rievuissa. Johanna saapuu kohta paikalle ja havaitsee pian kankaan kadonneeksi kangaspuilta.

Jos hahmot yrittävät lähteä Riston perään heti, tuo Vörskyn herra ovelle heitä puhuttelemaan. Vörskyt tahtovat nähdä kankaan, jota Johanna on tehnyt, mutta kangas on poissa. Vörskyt edustavat auktoriteettia, rahavaltaa ja niin paljon ylempiä piirejä kuin hahmot, että voisi sormea napsauttamalla laittaa rouvasväen yhdistyksen adoptoimaan Johannan lapsen ja sijoittamaan sen johonkin hoitokotiin. Jos hahmot empivät ennen kuin säntäävät Riston perään, ehtii myös Vörskyn rouva sekoittaa soppaa. Yritä järjestää niin, että miten ikinä hahmot selittävätkin kankaan katoamisen, se kääntyy pahimmalla mahdollisella tavalla heitä vastaan. Huomaa, että kankaan raaka-aineet Johanna on saanut Vörskyiltä. Tämän kohtauksen tarkoitus on lähinnä nuijia Johannaa ja osoittaa hänen köyhyytensä ja voimattomuutensa, sekä se, kuinka vähän ystäväistä on apua. Mitä aktiivisemmin Leena-kaisa tai Vappu puolustavat Johannaa, sitä kovemmin voit antaa huutia nimenomaan heille. Vappu oli toiminut Johannan suosittelijana ja nyt myös hän saa kärsiä.



Homssantuu on muista erillään ja tapaa jälleen Riston, joka vokottelee häntä krouvimatkallaan. Homssantuun rooli voi jäädä erilliseksi, mutta sen onkin tarkoitus korostaa seuraavaa kohtausta, mikäli hän on yhä pelissä mukana. Jos mahdollista, Risto koittaa saada Homssantuun karkaamaan mukaansa tai viekoitella hänet muutoin.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

4. näytös: naisen tie

Tämä on siitä erikoinen näytös, että sen kulku riippuu huomattavasti edellisten näytöstä tilanteesta. Lisäksi se saataan joutua pelaamaan aikaisemmassa vaiheessa, jos tapahtumat eskaloituvat. Neljännen näytöksen lähtökohta on, että joku tarinan päähenkilöistä murtaa, eikä kestä asemassaan. Tällöin hän kuolee ennen neljättä näytöstä ja hänen hahmonsansa on läsnä ainoastaan kylmenneenä ruumiina, joka vielä odottaa hautaamista.

Sinun on asemoitava kohtaus ja alkutekstit sen mukaan, kuka hahmoista on heittänyt luun nurkkaan. Jos kaikesta ladatusta ahdistuksesta huolimatta kukaan ei ole kuollut, voidaan kohtaus pelata kaikesta huolimatta siten, että Risto saapuu tapaamaan Vappua ja pyytää häntä karkaamaan kanssaan. Johanna ja Leena-Kaisa ovat kuitenkin viereisessä huoneessa ja kuulevat keskustelun. Homssantuu tulee vastaan pihalla.

Risto on saanut tarpeekseen Johannasta, jolla ei ole enää rahaa ja joka ei kiinnosta häntä enempää. Risto on iskenyt nyt tällä kertaa silmänsä Vappuun ja tekee kaikkensa houkutellakseen tämän satimeen.

Jos joku hahmoista on menehtynyt, niin hänen ruumiinsa on ulkorakennuksessa tai viereisessä kamarissa. Älä paljasta tätä alussa pelaajille, vaan kerro vainajan vasta kuolleen. Mikäli kukaan hahmoista poistuu tilanteesta mistään syystä mennäkseen käymään jossakin (etsii jotain esinettä, piiloutuu, tarvitsee sidettä tms.) on ruumis juuri siinä huoneessa kalpeana, mihin hahmo poistuu.

Miten tarina loppuu jää pelaajista kiinni. Onnellista loppua on vaikea saada aikaan, sen takaavat olosuhteet. Mutta parempaan osaan hahmoilla on hyvät mahdollisuudet kuin Canthin alkuperäisessä näytelmässä.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Vainaja: viimeiset viikot olivat vielä tavallista raskaampia ja sitten keuhkotauti iski. Vajosit ensin vuodepotilaaksi ja muutaman päivän sairasteltuasi kuolit pois.

Johanna on kuullut ystävänsä kuolemasta ja säntää hätäntyneenä paikalle. Onko mitään tehtävissä? Kuinkas nyt asiat järjestyvät?

Homssantuu on saanut kuolleen äitinsä veljeltä Hagertilta aseensa. Tai ei hän ole asesta saanut, pikemminkin lainannut. Koko ikänsä hän on saanut kuulla olevansa huonompi ja joutunut kärsimään nokittelua ja narraamista. Homssantuu koskettaa pistoolin kylmää metallipintaa ja tietää, että tänään hän saa päättää vaikka elämästä ja kuolemasta. Mutta onko hänellä tarpeeksi syytä käyttää tuota asesta?

Vappu on kuullut ystävänsä kuolemasta ja säntää hätäntyneenä paikalle. Onko mitään tehtävissä? Kuinkas nyt asiat järjestyvät?

Leena-Kaisa on kuullut ystävänsä kuolemasta ja säntää hätäntyneenä paikalle. Onko mitään tehtävissä? Kuinkas nyt asiat järjestyvät?

Testikysymyksiä

Mitä asioita painotti suomalainen nuorisoseuraliike?

- isänmaallisuus, tapakasvatus ja maakuntahenki

Mitkä tekijät jouduttivat kansakoululaitoksen leviämistä, vaikka koulujen perustaminen oli pitkään vapaaehtoista ja kallista?

- Fennomania sai aikaan suomenkielisten koulujen perustamista. Kansakoulu tarjosi mahdollisuuden monipuolisempaan työhönsä, kun esim. rautatielaitos palkkasi mieluummin kansakoulun käyneitä. Kansakoulun suorittaminen lyhensi asepalveluksen kestoa.

Nimeä kaksi realismia edustanutta suomalaista kirjailijaa.

- esim. Aleksis Kivi, Juhani Aho, Minna Canth, Arvid Järnefelt, Teuvo Pakkala.

Miksi tehtaanomistajat palkkasivat mielellään naisia tehdastyöhön?

- Nämä tekivät työn paljon pienemmällä palkalla kuin miehet.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Terminaattorit

suffragetti	=	englantilaiset kovan linjan naisasianaiset
jugend	=	1880-1914 välillä vaikuttanut taiteen tyyliä, joka suosi epäsymmetriaa ja vastusti jo koettuja kertaustyyliä.
naturalismi	=	taiteen tehtävä on kuvata todellisuutta kaunistelematta
wrightiläinen työväenliike	=	tehtaanomistajien organisoimaa työväen yhdistystoimintaa, jonka tavoite oli valistaa ja valvoa estäen samalla työväenliikkeen radikalisoituminen. nimitys tulee suomen ensimmäisen työväenyhdistyksen perustajasta Viktor Julius von Wrightistä.
svekomaani	=	ruotsin kielen johtavan aseman kannattaja Suomessa
konservatismi	=	vanhoillisuus, perinteissä pitäytyminen
itsellinen	=	maaseudun köyhälistö, joka elätti itsensä tekemällä tilapäistöitä
privilegio	=	etuoikeus

Lisää luettavaa

Minna Canth: Työmiehen vaimo, 1885

Näytelmä on luettavissa vapaasti kokonaisuudessaan myös netissä projekti Gutenbergin sivuilla:

<http://www.gutenberg.org/ebooks/11296>



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Työmiesten vaimot

Tarmon valtaajat

Helmi-maaliskuu 1918

Helsinki on punaisten vallassa. Pistimin ja punaisin nauhoin varustetut kaartilaiset partioivat kaupungilla. Senaattori Svinhufvud on piileskellyt pääkaupungissa, ensin vaivahoidontarkastajanvirastossa, sitten professorinrouva Edith Runebergin asunnossa. Valkoisen Suomen poliittinen johtaja on kuitenkin jatkuvassa vaarassa erotettuna tovereistaan, keskellä vastustajiensa pääkaupunkia. Pelaajahahmojen tehtävä on pelastaa Svinhufvud turvaan.

Tarmon valtaajat on lyhyt ja tiivis peli, jonka asetelma perustuu suoraan todellisiin historiallisiin tapahtumiin. Tällä kertaa pelaajat pääsevät toteuttamaan pelastusoperaation. Kuten oikeassakin historiassa, myös tässä seikkailussa tarjotaan kaksi mahdollista suunnitelmaa Svinhufvudin salakuljettamiseksi Helsingistä valkoisten tukialueille.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat

Pelaajat

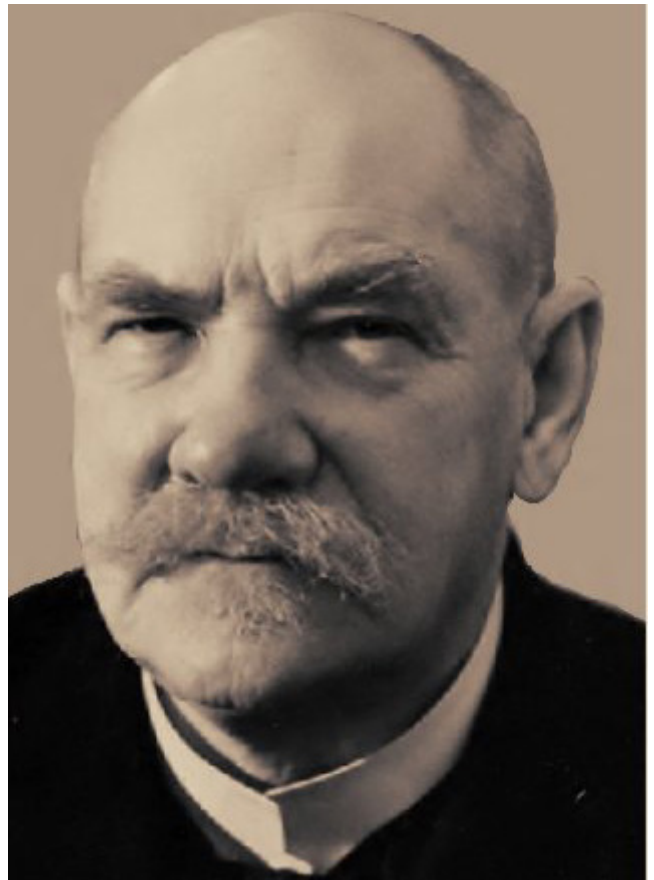
Tämä peli on suunniteltu pelinjohtajalle ja 2-6:lle pelaajalle. Mikäli pelaajamäärä on isompi, tulee pelistä hitaampaa ja pelaajat saavat vähemmän suunvuoroa ja vaikutusmahdollisuuksia. Pelaajille suositellaan hahmoiksi joitakuita seuraavista reippaista suojeluskuntalaisista: Elis Hänninen, Ragnar Bäckman, Uno Lindbäck, A. Stenroos, E. Tötterman ja A. Sandholm. Nämä nuorukaiset ovat valkoisia poikia, jotka ovat jääneet Helsinkiin, mutta onnistuneet piileskelemään Kammion mielisairaalassa joutumatta punaisten vangitsemiksi.

Jos pelaajia on erityisen paljon, voit halutessasi antaa heille hahmoiksi myös Svinhufvudin, Castrénin, Väinö Mikkolan ja Yrjö Roosin. Mikkola ja Roos ovat Venäjän armeijan upseereita, jotka ovat niinkään loukussa Helsingissä, mutta joita punaiset eivät osaa etsiä. Mikkola osaa lentää lentokonetta ja se on hänen tehtävänsä, sikäli kun ilmaitse päätetään paeta. Roos puolestaan on suunnitellut jäänmurtaja Tarmoon kaappaamisen pakoalukseksi. Roos ja Mikkola poliitikoista puhumattakaan ovat sen verran korkean statuksen henkilöitä, että tällöin peliasetelma pelaajien välillä on kaukana tasa-arvoisesta. Jos tämä sopii pelaajille, voi pelissä olla näin mukana pelinjohtajan lisäksi kymmenenkin henkilöä. Tällöin peli voi tosin hidastua huomattavasti ja pelinjohtajan pitää tarvittaessa kuljettaa juonta eteenpäin.

Svinhufvudin toverina mukana on punaisia piileskelevä Jalmar Castrén. Insinööri Castrén on Helsingin kaupunginvaltuuston jäsen ja senaatin kulkulaitosten- ja yleisten töiden toimituskunnan päällikkö. Hän on teräsbetonirakentamisen uranuurtaja Suomessa. 44-vuotiaalla sillanrakennusprofessorilla ei ole tässä seikkailussa kuin statistin rooli, mutta pelaajien olisi syytä pitää hänet hengissä, jotta Suomen rataverkko ja sillanrakennuskulttuuri pääsevät myöhemmin kehittymään.

Juonen punonta

Anna pelaajille kaksi vaihtoehtoista tapaa piileskeleijöiden kuljettamiseen. He voivat valita joko lentokoneen tai laivan. Voit selittää lyhyesti kummankin idean. Mikäli Roos ei ole kenenkään hahmo, Roos voi esitellä vaihtoehtoiset suunnitelmat pelaajien hahmoille. Pelaajilla on mahdollisuus myös yrittää ensin toista suunnitelmaa ja jos se ei onnistu, mutta ei mene täysin mönkäänkään, he voivat vaihtaa toiseen suunnitelmaan. Kannusta pelaajia pohtimaan vaihtoehtoihin sisältyviä riskejä ja mahdollisuuksia. Suunnitelman lyöminen lukkoon on hetki, jolloin pelaajat voivat hahmottaa hyvin valkoisten ahdinkoa punaisessa pääkaupungissa, kaukana rintamasta.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmoon valtaajat

Riippumatta siitä, kumpaa reittiä hahmot yrittävät ensin, tärkeintä toimen onnistumiselle on hermojen pitäminen ja bluffaaminen. Taistelemalla ja ammuskelemalla on helppo saada yllätysetu, mutta ajautua pahoihin ongelmiin myöhemmin. Hahmoille on eduksi, mitä vähemmän he herättävät huomiota. Vaikka Suomi on sisällissodassa, eivät useimmat ihmiset ole kiinnostuneet vaaratilanteista ja tappeluksista. Kohteliaalla ja mukavalla käytöksellä voidaan saavuttaa tavoitteet paljon tehokkaammin kuin remuamisella ja räihinällä.

Lentokoneella Helsingistä?

Historian valetarinan mukaan Svinhufvud oli insinööri Pettersson, joka oli hiljattain saapunut Nobelin öljylaitoksilta Bakusta. Tämä insinööri oli kuulemma lahjoittanut lentokentän hajonneen autonrenkaan tilalle uuden ja tahtoo vastalahjaksi kokeilla, miltä lentäminen tuntuisi. Anna pelaajille tilaisuus esittää ideoita, kuinka Svinhufvud naamioidaan Petterssoniksi tai siten voit jättää koko peitetarinan heidän keksittäväkseen ja tuoda Baku-kyhäelmän esiin elleivät he keksi mitään tai jos he onnistuvat testikysymyksessä. Pelaajien tehtävä on hankkia auto ja kuljettaa Svinhufvud autolla Hermannin lentokentälle. Venäjän armeijassa palvellut upseeri Väinö Mikkola toimisi pilottina. Koska koneeseen mahtuisi vain kaksi matkustajaa, olisi pelaajien hahmojen vielä selvittävä kentältä takaisin.



Lentokoneella pakeneminen ei kuitenkaan onnistu. Lentokoneen jäähdyttäjistä puuttuu spriitä, sillä toimeettomat ja palkkojaan odottelevat lentomatuusit ovat juoneet alkoholipitoisen nesteän omiin suihin. Kun jäähdytysneste jäätyy, on koneen pakko palata takaisin kentälle.

Palaavaa konetta kertyy seuraamaan melkoinen yleisö ja suunnitelma menee myttyyn, sillä katselijat kuulevat "insinöörin käyneen ihailemassa Helsinkiä ilmasta", mikä jo tapahtui. Paikalle alkaa kerääntyä myös punaisia ja hahmoilla lienee hyvä syy palata viemään senaattori takaisin piilopaikkaansa. Paluumatkalla joukko aseistettuja venäläisiä ja punaisia sotilaita pysäyttää auton, hypätäkseen mukaan. Osa nousee auton sivulaudalle ja toiset peräpellille. He eivät ole tunnistanee Svinhufvudia tai epäile mitään, kaipaavat vain ilmaista kyytiä Sörnäisiin.

Elleivät hahmot antaa heille syytä aiheuttaa ongelmia, niitä ei myöskään tule, vaan ennen Pitkäsiltaa punaiset poistuvat ja kiittävät kohteliaasti kyydistä. Jos hahmot aiheuttavat liikaa epäilyksiä, joutuvat he ehkä karistamaan partion ja kaappaamaan Tarmon saman tien ilman tarkempia jatkosuunnitelmia.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat

Vesitse Helsingistä?

Lentokoneella karkaamisen lisäksi on mahdollisuus kaapata jäänmurtaja. Samassa odottava jäänmurtaaja Tarmo pystyisi suoriutumaan matkasta Tallinnaan, joka on saksalaisten hallussa. Jos lentoreitti epäonnistui, jää laivamatka vaihtoehdoksi. Laivaan mahtuu enemmän väkeä ja tällöin myös Castrén voitaisiin kuljettaa turvaan, samoin kaikki pelaajahahmot. Laivalla on venäläisiä sotilaita vartiassa ja pelaajien tehtäväksi jää näiden riisuminen aseista sitten, kun laiva kaapataan. Laiva voidaan saada merelle sillä verukkeella, että Suomenlahden jäihin on juuttunut muutamia (tyhjiä) aluksia, joiden kunto ja varustus pitää ”komitean mukaan tarkastaa”.

Pelaajilla on muutama hetki aikaa tehdä tarkempia etukäteissuunnitelmia. Tavoite on päästä laivaan, vesille ja turvallisen matkan päässä rannasta ottaa laiva haltuun. Ainakin osa hahmoista tulisi piilottaa laivaan ennen lähtöä, jotta sotilaat eivät pystyisi aavistamaan sitä tuli- ja miesvoimaa, jolla laiva kaapataan. Kuvaile pelaajille satamassa odottavaa Tarmoa: Se on kaksipiippuinen, komea alus, jolla on pituutta melkein 70 metriä ja leveyttäkin reilu 14. Mastossa hulmuu punalippu.

Pelaajahahmot voivat päästä alukseen suhteellisen helposti. Aluksessa oleva varusväki ei odota ongelmia saati sitä, että jäiden ympäröimästä vahvasti vartioidusta satamasta haluttaisiin varastaa laiva. Varusväen päällikkö Telegin on lahjottu mukaan juoneen. Sen sijaan laiturilla on vartiassa yksinäinen punainen kaartilainen, joka ei anna laivalle lupaa lähteä. Pelaajat voivat keksiä haluamansa tavan toimia: käyttävätpä he selittelyä, suostuttelua tai suoraa toimintaa, he joutuvat luultavasti turvautumaan testiin. Lisäksi metelin houkuttelemana joukko venäläisiä matruuseja vaatii päästä mukaan, sillä heidän pitää kuulemma hakea jäihin Naissaaren edustalle juuttuneesta laivasta sinne jääneitä työkaluja. Väkivallan käyttäminen tässä tilanteessa on huonoin vaihtoehto, sillä sataman läheisyydessä on paljon punaisia ja rannikkotykistö voi ampua Suomenlinnasta alusta vielä kauan sen jälkeenkin kun se on poistunut laiturilta. Jos hahmot aloittavat tulitaistelun, pelaajat joutuvat vastaamaan paljon useampaan kysymykseen kuin rauhanomaisemilla ratkaisulla.

Mikäli hahmot saavat ylipuhuttua tai pelästyttettyä punakaartilaisen ja ottavat venäläiset matruusit kyytiin, laiva pääsee lähtemään satamasta vielä aamukahdeksan aikaan. Pelaajat voivat valita vapaasti hetken, jolloin he ottavat laivan haltuunsa. Paras mahdollisuus on matruusien myöhäinen aamiainen, sillä silloin kaikki ovat keskittyneet teehen ja kaaliin. Tällöin vain muutama matruuseista yrittää vastustaa hahmoja ja heidät on helppo lannistaa (jopa yhdellä testikysymyksellä). Jos hahmot yrittävät jotain muuta suunnitelmaa, riippuu heidän onnistumisensa toisaalta suunnitelmasta ja toisaalta pelaajien kyvystä selvittää kysymyksistä. Laivan suomalainen miehistö siirtyy hetkessä valtaajien puolelle jos valtaus onnistuu ja Svinhufvud pystyy julistamaan laivan laillisen valtiovallan haltuun ottamaksi aluksella majailevilta venäläisiltä sotilailta. Useimmilla venäläisillä matruuseilla ei ole tässä tilanteessa halukkuutta turhaan sankarikuolemaan.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

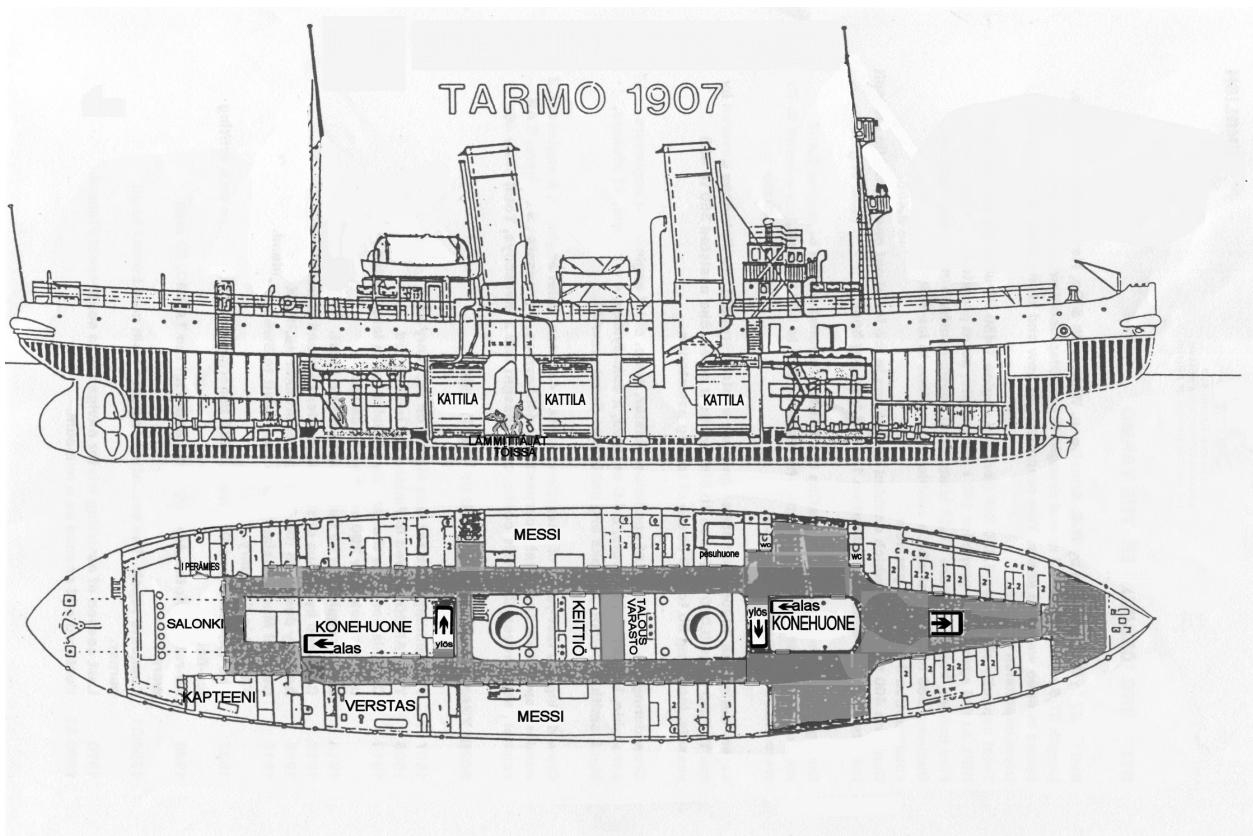
- Tarmon valtaajat

Tarmo

Alus on 10 vuotta täyttänyt jäänmurtaja. Miehistön vahvuus on 40 henkeä, joista 11 lämmittäjiä ja neljä koneenrasvaajia. Alus käy hiilivoimalla ja jäitä murtaessa hiiltä saa lappaa uuneihin tonnin tuntivauhtia. Venäläisiä sotilasmatruuseja on 8, minkä lisäksi ylimääräisiä pyrki viittisen kappaletta kyytiin laivan lähtiesä. Muita miehistön jäseniä ovat kapteeni, perämies, konstaapeli, 4 konemestaria, pursimies, 2 sukeltajaa, 2 donkeymiestä, seppä, stuetti, 2 kokkia ja kajuuttavahti.

Laivan kannella on kaksi koppia, joista etummaisessa on ohjaamotilat ja kummastakin on pääsy kannen alle. Lisäksi kannella on hiililuukut ja pari pressujen peittämää pelastusvenettä. Kannen alla on kaksi kerrosta. Ylemmässä kerroksessa ovat kaikki miehistötilat ja höyrykoneiden männät. Alemmassa, vedenpinnan alla olevassa kerroksessa ovat lähinnä hiilikattilat ja aluksen sähkögeneraattorit sekä hiilivarastot. Täällä lämmittäjät työskentelevät saunamaisissa oloissa aluksen kulkiessa jään läpi. Hiiltä alukseen mahtuu 450 tonnia. Tarmolla on oma sähkövalaistus (runko on niin tiivis ja ilmanvaihto heikkoa, että öljylamppujen kanssa voisi olla ongelma hapen suhteen). Alemmalle kannelle pääsee konehuoneissa olevia jyrkkiä tikkaita ja keulakäytävän tikkaita myöten. Kannelta miehistökerrokseen pääsee kaksia portaita pitkin, jotka ovat kannella likellä piippuja.

Aluksessa on lukuisia mahdollisia piilopaikkoja, jossa salamatkustaja saattaa lymyillä, jos pelaajahahmot päättävät piilottaa osan joukoistaan alukseen. Piilopaikoiksi kelpaavia katveita on jopa kannella, mutta siellä kylmä nujertaa äkkiä piileskelijän. Asuinkerroksen käytävällä on maalikaappeja, lyhtykaappeja ja jopa tyhjiä kaappeja, joihin mahtuu yksi tai ahtaasti kaksikin nuorukaista piileskelemään. Samoin konehuoneissa on katveita ja riittävän röyhkeä kaappari voi mennä vaikka salongin pöydän alle piiloon.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat

Loppukohtaus

Mikäli pelaajien hahmot ovat saaneet laivan vallattua, voit kertoa heille kurssin jatkuvan kohti Tallinnaa ja tehtävän onnistuneen. Mutta unohtivatko he sittenkin jotakin? Taisivat unohtaa. Anna heille tilaisuus muistaa vielä yksi asia, joka pitäisi hoitaa ennen kuin valtaus on viety varmuudella loppuun. Elleivät pelaajat keksi oikeaa vastausta, voit antaa heille testikysymyksen. Jos he vastaavat oikein, hahmot tajuavat heitä edelleen uhkaavan vaaran ja osaavat toimia sen mukaan.

Mikäli viimeiseen kysymykseen ei ole vastattu oikein, eikä kukaan ole erikseen sanonut vetävänsä laivan mastoon leijonalippua tai valkoista lippua, yrittää saksalainen partiokone tulittaa Tarmon meren syvyykseen vähän ennen Tallinnan satamaa. Sikäli kun leijonalippu liehuu salossa, ovat pelaajat onnistuneet tehtävässään ja Svinhufvud pystyy koordinoimaan Saksalaisia apujoukkoja sisällissotaan. Miten seikkailu päättyikin, on hyvä lopuksi mainita, mille linjalle oikea historia kulki.

Testikysymyksiä

Pelinjohtaja voi valita tai keksiä tarpeen mukaan lisää.

Missä suurin osa sisällissodan kuolleista menehtyi?
- vankileireillä.

Mihin ammatteihin tai yhteiskuntaryhmiin kuuluvista enemmistö taisteli punaisten riveissä?
- irtolaiset, työntekijät, maatyöläiset, torpparit.

Entä valkoisten?
- opiskelijat, virkamiehet, yrittäjät, toimihenkilöt, talolliset.

Esittele joku tekijä, joka eheytti kahtia jakautunutta kansaa sisällissodan jälkeen.
- yleinen oppivelvollisuus, torpparien oikeus lunastaa tilojaan omiksi, Lex Kallio, jolla tilattomat saivat valtion tukemia lainoja tilan ostoon, taloudellisten olojen parantuminen

Mitä muita nimiä sisällissodasta käytetään?
- kansalaissota, vapaussota, punakapina, veljessota, vuoden 1918 tapahtumat



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat

Terminointitermejä

Pelinjohtaja voi valita näistä tai keksiä tarpeen mukaan lisää.

jääkäri	=	Saksan armeijassa sotilaskoulutuksen saaneet 2000 vapaaehtoista suomalaista vapaustaistelija
valtalaki	=	Teki eduskunnasta korkeimman vallan käyttäjän Suomessa keisarin erottua
bolševikki	=	Venäjän kommunistisen puolueen vallankumouksellinen enemmistö
lakkovahti	=	Vartioi työtaistelun aikana, ettei kukaan riko lakkoa ja tee töitä lakon aikana
Kullervo Manner	=	Kansanvaltuuskunnan johtaja, eli punaisten puolen poliittinen päällikkö
torppari	=	Maanviljelijä, joka ei omista tilaansa, vaan on vuokrannut sen maanomistajalta
lahtari	=	Punaisten käyttämä pilkkanimitys valkoisista, viittaa teurastajaan

Lisää tutkittavaa:

Erkki Räikkönen: Ukko-Pekka, kansanmies. Kustannusosakeyhtiö Sanatar 1937.

Jäänmurtaja Tarmo on museolaivana Kotkan merikeskus Vellamossa. Laiva on auki kesäisin.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Tarmon valtaajat

Kansa taisteli

Tämä peli sopii isollekin pelaajajoukolle. Lisäksi pelaajat voivat tarvittaessa istua pulpeteissaan, sillä siinä vaarat kohdataan enimmäkseen yksin. Ideana on tarjota pelaajille välähdyksiä talvisodasta ja jatkosodasta ja antaa heidän yrittää vaikuttaa yksilöiden kohtaloihin siellä. Pelin pyrkii antamaan pelaajille mikrohistoriallisen kokemuksen Suomen sota-ajasta. Lähes kaikki pelin tapahtumat sijoittuvat vuosiin 1939-1944.

Pelin rakenne

Kukin pelaaja saa oman hahmon ja jokainen hahmo pääsee vuorollaan tarinansa päähenkilöksi. Kunkin pääosavuoro kestää vain lyhyen aikaa. Pelinjohtaja voi päättää tämän ajan pelaajien määrän perusteella. Jos pelaajia on 20 ja jokainen hahmo saa 5 minuuttia, on tulo 100 minuuttia: juuri riittävästi kahden tunnin pelille. Oleellista on kuitenkin se, että tilanteet pidetään nopeina ja terävinä. Tämä on sotaa ja hahmojen elämä tai kuolema voi ratketa hyvin lyhyessä ajassa. Kun hahmon aika loppuu, emme jää seuraamaan hänen kohtaloon, vaan pelinjohtaja käyttää kamera-ajoa seuraavaan paikkaan, hetkeen ja hahmoon.

Jos pelaajia on vähän

Älä välitä: mikäli pelaajia on hyvin vähän, tilanne on entistä parempi. Tällöin voit antaa muiden pelaajien pelata vapaasti tilanteessa läsnä olevia ja sinne tulevia sivuhenkilöitä. Nämä eivät ole pakollisia ja muut pelaajat voivat seurata tilannetta sivusta hahmottomina katselijoina tai sitten he voivat napata itselleen ohjattavaksi sivuhahmoja sitä mukaa kun niitä tulee peliin. Mirtä vähemmän pelaajia on, sitä pidempään kunkin hahmon kohtaloa voidaan seurata. Koska esitellyt tilanteet ovat niin hetkenomaisia, kannattaa silti lopettaa jokainen kohtaaminen ajoissa. Kullekin pelaajalle voi antaa useamman hahmon vuorotellen, jos peliaikaa riittää.

Monta pelinjohtajaa?

Tämä peli voidaan vetää siten, että yksi pelinjohtaja kertoo vuorollaan kullekin pelaajalle hänen tilanteensa. Kansa taisteli on rakenteeltaan niin tiukka ja tilanteet ovat niin selkeitä, että jos peliporukassa on uskallusta, voit antaa kokemattomienkin pelaajien toimia pelinjohtajina: tällöin ryhmä jaetaan moneksi pieneksi peliporukaksi, jossa kukin pääsee vuorollaan olemaan vaikeaan ihmiskohtaloon joutunut päähenkilö. Kansa taisteli on toteutettavissa vaikka parityönä, jossa toinen on vuorollaan pelinjohtaja ja toinen pelaaja. Kyse on lähinnä siitä, haluatteko pelatessa päästä painottamaan pelikokemusta (pienet ryhmät, monta pelinjohtajaa) vai tilanteiden kuulemista ja mielikuvan rakentumista (yksi pelinjohtaja, pelaajat vuorottelevat).



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

Kuka on minun hahmoni?

Sodan mielettömyydessä ja arvaamattomuudessa ihminen harvoin pystyy valitsemaan ja säätämään omaa kohtaloaan samoin kuin rauhan aikana. Tässä pelissä pelaajat eivät saa valita hahmojaan. Voit antaa pelaajien mennä jonoon tai valita haluamansa numerot listasta.

Sitten vain luet pelaajan numeroa vastaavan lähtötilanteen ääneen. Pelaaja voi valita kuinka hänen hahmonsensa toimii tilanteessa ja yrittää selvitä parhaansa mukaan. Käytä Haarniskoidun leijonan testi- ja terminaattorisääntöjä vaaratilanteissa. Pelaajan parrasvalo aika päättyy kun kello ajaa hänen aikansa ohi, jolloin siirrytään seuraavaan. Pelaajan aika päättyy myös jos hänen hahmonsensa kaatuu.

Koska kaatuneita ja surkeita ihmiskohtaloita voi olla paljon, on pelin jälkeen hyvä purkaa hetki kokemusta. Samalla voi käsitellä Suomen tappioita toisessa maailmansodassa laajemminkin. Kokemattomat pelaajat voivat tuntea surua hahmonsensa menetyksen johdosta. Silloin on hyvä todeta, että he eivät ole ainoita nimiä marmoritauluissa, vaan tuhannet muutkin ovat joutuneet suremaan sodassa kaatuneita omaisiaan.



Mitä sitten tapahtuu?

Tilanteisiin ei ole oikeita ratkaisuja. Vaikka ne on poimittu historiallisista tapahtumista, ei ole tarkoitus elää historiaa uudelleen, vaan pelaajat saavat ratkaista ja päättää hahmojensa toimet vapaasti. Sinun tehtäväsi pelinjohtaja on improvisoida mitä seurauksia heidän päätöksillään on. Jos hahmo yrittää jotakin riskialtista, kysy pelaajalta testikysymys nähdäksesi onnistuuko hahmo. Jos hahmo vaarantaa itsensä, tee terminaattorikysymys nähdäksesi jääkö hahmo henkiin.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

Tilanteet

Kursivoidun tekstin voi lukea pelaajalle sellaisenaan lähtötilanteeksi. Normaali leipäteksti kursiivin jälkeen on lisätietoa pelinjohtajalle tilanteen improvisoimiseksi eteenpäin. Kaikissa kohdissa ei ole leipätekstiä ollenkaan, sillä pelaajalta salattua tietoa ei välttämättä ole.

1. Olet lentokonesähköttäjänä Bristol Blenheim –koneessa jatkosodassa. Tiedustelulennolla Prääsän kylän yllä kone vavahtaa ja tähystäjä huutaa sinut ohjaamoon. Koneessa on kolmen hengen miehistö: lentäjä, tähystäjä-ampuja ja sähköttäjä-konekivääriampuja eli sinä. Olet juuri ryöminyt kapeaa käytävää ohjaamon puolelle ja huomaat, että sillä on verta kuin teurastamossa. Tähystäjä ja lentäjä ovat vaihtaneet paikkaa ja lentäjä pitelee kättään, jonka luoti on lävistänyt ranteesta. Mitä teet?

Ellei käden verenvuotoa tukita heti kiristyssiteellä, lentäjä on vaarassa menehtyä. Kyseessä on ollut onnekas yksittäislaukaus eikä kone ole enää Ilmatorjuntatulesa.

2. On joulukuun kolmas, vuonna 1939. Olet 19-vuotias korpraali ja vartiovuorossa Värtsilän lentokentän pohjoispäässä. Puolenyön jälkeen huoltotielle ajaa kuorma-auto ja sieltä kuuluu hiljaista keskustelua. Sinulla on ase. Mitä teet?

Auton vieressä on nuorehko lottapukuun pukeutunut nainen jolla on myrskylyhty mukanaan. Hän ei tiedä tunnussanaa. Kuorma-auton lavalla on reunalevyn takana on jäätyneitä sankarivainajia: jos hahmo kurkkaa reunan yli, osuu silmiin ensimmäisenä mies ilman alaleukaa, käsi ylöspäin jäätyneenä. "Heidän vuoronsa on päättynyt" , vastaa lotta, jos häneltä kysytään, mitä on tapahtunut. Värtsilässä ei ole vielä kaatuneiden evakuointikeskusta, joten vainajat on tuotu lentokentän luo, koska siellä on tilaa pitää sankarit poissa silmistä.

3. Olet etulinjassa jatkosodassa. Lohkollanne on ollut rauhallista, mutta yhtäkkiä metsästä kuuluu ryskettä. Joukko miehiä lähestyy teitä kiväärin käsissä. "Lää ammu! Me ollaan pirun poikia!" huutavat miehet epäselvällä äänellä, joka kuulostaa vähän Turun murteelta. Heillä on kaikilla ryssän univormut päällä. Mitä teet?

Lähestyvät miehet ovat virolaisia puna-armeijan sotilaita, jotka ovat päättäneet loikata Suomen puolelle. Adrenaliinitohinassa tähystäjä ei kuule ensimmäistä ä-äännettä ja eestit ääntävät muutenkin suomea vähän sinnepäin. "Älä ammu, me ollaan viron poikia", he yrittävät viestittää.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

4. On maaliskuun 13. 1940 ja koko yön tykkituli on ollut hirveää. Vielä eilisiltana muistat olleesi Taipaleen lohkolla, mutta nyt heräät kranaattikuopasta ja ympärilläsi on kuolleiden tovereiden jäänteitä. Suurhyökkäys on päällä ja olet yksin. Mitä teet?

Jos hahmo pakenee omien linjoja kohti, hän törmää yksinäiseen mökkiin. Mökki ei tarjoa suojaa kuin sirpaleilta, mutta mökin pihassa on kaivo, jossa on hyvä suoja myös tykistöammuksilta. Muihin suuntiin meneminen johtaa helposti tykistötulen alle jäämiseen ja kaatumiseen.

5. Olette pienen partion kanssa linjojen takana. tehtävänne on ottaa yksi tai kaksi venäläistä vangiksi, sillä esikunta tarvitsee tietoja. Olette piiloutuneet metsään lähelle naapurin huoltotietä. Tien vieressä kulkee puhelinkaapeli, jonka olette katkaisseet houkutelaksenne viestimiehen paikalle tarkastamaan kaapelia. Sieltä sellainen saapuukin. Muut ryhmän miehet vaikuttavat jääntyneen jännityksestä. Mitä teet?

6. On marraskuu vuonna 1939. Olet perheenäiti ja kaksi lastasi leikkivät tuvassa. Talonne sijaitsee Salmisissa, Palojärven kylällä, vain neljän kilometrin päässä rajasta. Ulkoa kuuluu konekiväärin ääntä ja sitten hirmuinen tykinammus räjähtää pihallenne. Alle kymmenvuotias poikasi tuijottaa ulko-ovelta itään ja toteaa "Äiti, alkoiko nyt sota?" Evakuointikäskyä ei ole annettu. Radiossa ei ole puhuttu sodasta. Mitä teet?

7. Olet viestintälottana jatkosodassa. Eilisen ruokalähetyksestä puuttui kaikki marmeladi, jota sen piti sisältää. Työtoverisi saapuu luoksesi kiihtyneenä. "Sain selville, minne marmeladi on kadonnut. Sotilaat ovat kyhänneet kiljupannun ja ne keuhelit käyttävät marmeladin sokeria. Käy kuule pyytämässä everstiltä tai lääkintähenkilökunnalta risiiniöljyä, niin saavatpahan huomata, että kannattaako viedä lottien marmeladit." Mitä teet?

8. On vuosi 1944 ja olet seitsemän vanha. Ensi kertaa olet päässyt vanhempien lasten mukaan katsomaan, mitä he salaa oikein puuhaavat Holopaisen pellolla. Pari vuotta vanhemmat pojat ovat keränneet kiväärin panoksia, joita nyt heitellään ladon takana kyhättyyn salaiseen nuotioon. Melkoinen pauke ja rätinä käykin, kun sellaisen heittää tuleen. Yksi julleista tarjoaa sinulle isompaa pommia ja kysyy, jaksatko heittää sen tuleen. Mitä teet?

9. Olet kaukopartion mukana sissi-iskussa vihollisen huoltokeskuksen kimppuun. Olette hiihtäneet kolme päivää yhteen menoon ja yöpyneet metsässä. Vihollisen huoltokeskus on vain muutaman sadan metrin päässä. Sinun tehtäväsi on tehdä kuorma-autot toimintakyvyttömiksi. Vihollisella on valtava ylivoima, mutta he eivät tiedä teidän olevan paikalla. Hyökkäyksen pitäisi alkaa vartin kuluttua, mutta silloin taivaan valaisee punainen hätäraketti, joka on sovittu merkki hyökkäyksen aloittamisesta etuajassa. Mitä teet?

10. On helmikuu vuonna 1942. Olet 20-vuotias rintamamies ja partionne on edennyt tiedustelemaan vihollisen vartioasemia. Ajaudutte tulitaisteluun vihollisen kanssa ja omat joukot ovat vetäytyneet. Olet yksin, vastustajalla on hurja ylivoima ja he huutelevat sinulle 'Sdavatsa! Sdavatsa!' osoittaen kivääreillään päätäsi. Mitä teet?

Venäläiset yrittävät ottaa nuorukaisen vangiksi myöhempiä kuulusteluja varten, mutta ampuvat hänet jos hän jatkaa taistelua.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

11. Olet lääkintäaliupseerina joukkosidontapaikalla. Omat tuovat ovelle kerralla neljä haavoittunutta: yhtä on ammuttu jalkapöytään ja hän tulee tuettuna, toinen on tajuton paaripotilas, jolla on sirpalehaavoja pitkin kehoa, kolmas tulee kannettuna ja hänellä on verinen ja valuva side reidessään. Viimeinen kävelee omin jaloin ja ulvoo, ettei näe enää mitään. Muu sidontapaikan henkilöstö on liian kiireinen entisten potilaiden kanssa voidakseen auttaa vielä. Mitä teet?

Jalkaan ammuttu tahtoi pois ja on ampunut itseään. Ellei sirpalehaavoja sidota heti, potilas kuolee verenhukan aiheuttamaan sokkiin. Reiteen haavoittunut on sidottu huonosti ja hänkin menehtyy verenhukkaan ellei saa heti apua. Neljännellä on tuhkaa ja vierasesineitä silmissään ja hän on vauhko, mutta hänen vaivansa paranevat kyllä aikanaan itkemällä.

12. Olet evakkojunassa, joka on täynnä suojaan vietäviä naisia, lapsia ja vanhuksia. Vaunussanne on neljäkymmentä ihmistä ja olette olleet junassa jo kaksi päivää. Juna seisoo nimikyltittömän aseman raiteella kun se odottaa vastaan tulevaa sotilaskuljetusta. Lämpöä antaa pieni kamiina ja ulkona paukkuu kauhea pakkanen. Vesi on vaunusta loppu ja ihmisillä jano. Pottaakaan ei ole kenelläkään. Janottaa ja moni ihminen valittelee hätää. Kukaan ei uskalla poistua, kun pelkää junan jatkavan koska tahansa. Mitä teet?

13. Karjalainen evakkoijä on hakenut sinulta töitä. Työvoimasta on kova pula ja laitoit ukon avaamaan tukkiutuneita viemäreitä. On varhainen kevät, maa vielä jäässä ja työ raskasta. Äijä on tuskin käynyt työpaikkaansa katsomassa, kun hän jo saapuu lapiota roikottaen ja toteaa. "Ei tästä mittään tuu, jos en saa lommoo". Mitä teet?

Tässä on murre-ero kysymyksessä. Lommo on rautakanki, jota mies tarvitsee jäisen maan rikkomiseen, sillä lapiota ei pure maahan.

14. Olet 16-vuotias tyttö, kotoisin Hirsylän mutkasta. Miltei koko talvisodan sinä ja perheesi olette olleet Neuvostoliitossa puolittaisessa vankeudessa kun kotinne jäi mottiin jo sodan ensimmäisenä päivänä. Talvisota on loppu ja suomalaisille on tullut tilaisuus palata Suomeen: ei kuitenkaan kotikyläänne, sillä se jää Neuvostoliitolle. Kaikki tutut naapurisi ovat palaamassa Suomeen. Vain isäsi ja nuoret veljesi aikovat jäädä Neuvostoliittoon: isäsi on venäläinen ja hän uskoo, ettei teille voi käydä mitään pahaa Venäjän puolella. Äitisi kuoli muutama vuosi ennen sotaa. Viisi sisaruksistasi jäi ennen sotaa Suomen puolelle: neljä vanhempaa, koska olivat kertausharjoituksissa tai töissä ja nuorin, joka oli isosiskonsa luona kylässä. Isäsi vaatii sinua jäämään, ystävät lähtemään. Mitä teet?

15. Olet juoksuhaudassa tovereiden kanssa, kun reunan yli lentää jalkoihisi käsikranaatti. Se on tullut vihollisen puolelta. Teitä on viisi miestä ringissä ja jos kranaatti räjähtää, niin kukaan ei selviä ilman vakavia vammoja tai hiippakunnan vaihtamista. Sinä olet lähinnä, etkä koskaan pärjännyt hyvin pesäpallossa. Mitä teet?



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

16. Olet Rovaniemeltä Ivaloon matkaavassa postiautossa, on heinäkuu 1943. Autossa on 18 henkeä, mukana Oulun piispa Wallinmaa. On yö, mutta Lapin kesäyö on valoisa ja näet, kuinka Laaniojan silta lentää autonne edestä ilmaan räjähdysten voimasta ja samaan aikaan alkavat aseet paukkua kohti autoanne. "Ryssiä!" huutaa joku, "Desantteja!" kiljuu toinen. Tuulilasi rikkoontuu ja kuljettaja lyyhistyy ammuttuna penkilleen. Te olette kaikki aseettomia siviilejä. Mitä teet?

Onnekaasti läheiseltä tietyömaalta tulee suomalaisia apuun ja auton äänimerkki jää päälle luodinraapaisusta. Desantit säikähtävät äänimerkkiä puolen minuutin kuluttua iskun alkamisesta ja pakenevat metsään ammuttuaan autoa päin ja heitettyään sinne yhden kasapanoksen.

17. Olet hoitajana mielisairaalassa jatkosodan aikana. Osastolle on tuotu pitkään kadoksissa ollut kaukopartiomies, joka vaikuttaa umpimieliseltä. Hän on harhaillut ilman muonaa pitkiä aikoja linjojen välissä ja juonut vain suovettä. Miehestä ei saa juuri järkevää puhetta irti. Jos hän yleensä mitään puhuu, toistelee vain sanaa "viulu". Mitä teet?

Potilas oli ennen sotaa viulisti. Jos hän saa käsiinsä viulun, soittaa hän äkkiä sitä ammattilaisen elkein. Tästä myös alkaa paranemisprosessi.

18. Olet odottanut kihlattuasi lomalle ja viimein suuri päivä koittaa: hän palaa pitkältä komennukseltaan sieltä jostakin. Riennät ovelle kuullessasi koputuksen. Mutta oven takana seisoo sinulle vieras nuorukainen. Samankäinen kuin kihlattuasi, mutta silmät ovat vanhemmat, paljon enemmän nähneet kuin hänellä hänen astellessaan viimeisen kerran kylältä. Nuorukainen pitää kädessään kultaista sormusta ja tervehtii sinua nimeltä, vaikket tunne häntä. Mitä teet?

Kihlattu on kaatunut ja hänen paras toverinsa rintamalta on lähtenyt lomallaan tuomaan naiselle kihlasormusta takaisin. Hänellä on alussa pala niin pahasti kurkussa, ettei hän saa vielä kakistettua asiaa. Virallisia reittejä tieto kaatumisesta ehtii vasta seuraavana päivänä.

19. Olet kanttiinihoitajalottana tammikuussa 1942 Raudun kenttäsairaalassa numero 15. Tehtäväsi on jakaa potilaille ruokaa ja kirjoittaa tai lukea kirjeet niille potilaille, jotka eivät itse siihen pysty. Sairaanhoitajalotta tulee luoksesi ja kertoo, että veljesi on tuotu sairaalaan. Toinen veljistäsi on jo kaatunut sodassa. Kun pääset haavoittuneen veljesi huoneeseen, hän valittaa ja kysyy, onko hänellä enää käsiä tai jalkoja tallella. Ne ovat tallella, mutta luoti on lävistänyt hänen niskansa ja hän on halvaantunut kaulasta alaspäin. Mitä teet?

Veli tekee kuolemaa eikä elä enää kauan.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

20. On vuosi 1942. Veljesi kaaduttua tahdoit tehdä sinäkin jotain isänmaan eteen ja hakeudut eläinlääkintäkurssille. Heti kurssin päätyttyä armeija työllisti teidät kaikki hoitamaan haavoittuneita hevosia. Teidän naisten tehtävänä on puhdistaa ja tarkistaa hevoset ennen eläinlääkärin tarkastusta ja varsinaisia hoitotoimenpiteitä, sekä auttaa hoidossa. Nyt eläinlääkintäkomppaniaan on tuotu pikaista tarkistusta varten tusinan verran venäläisiä hevosia. Ne ovat aivan täynnä täitä. Lääkkeitä täitä vastaan ei ole edes ihmisille saati sitten hevosille ja armeija tarvitsee kipeästi näitä hevosia muonaa ja tykkejä vetämään. Mitä teet?

Riittävän iso sauna ja hevosten peseminen lämmitetyssä saunassa on tehokkain improvisaattioratkaisu. Eläinlääkäristä ei ole apua: hän vain toteaa hevoset terveiksi, mutta kehnokuntoisiksi.

21. Pidät kanttiinia lähellä etulinjaa. On 9.6. 1944 ja te kanttiinilotat nukutte korsussa, kuten sotilaat edempänä. Yht'äkkiä alkaa hirveä jylinä ja ilmanpaine paistaa korsun oven sisään aina peräseinään asti. Pieni ikkuna räjähtää kasaan. Toverisi rukoilee Isäjumalaa ja kurkkaa avautuneesta ovesta. Maisema ulkona on kuin toiselta planeetalta: tuhkaa ja tikuksi hajoavia puita. Puhelinlinjanne ei toimi. Muutama suomalainen konekiväärimies hoippuu mustuneina luoksenne ja kysyy, olisiko teillä jotakin juotavaa. Mitä teet?

Tämä on suurhyökkäys. Pakoon ja äkkiä. Korsussa on kanttiinin mehuvarasto.

22. Sota on ohi. On heinäkuu 1947 ja Suomenlahdella kelluu yhä tuhansia miinoja. Kuulut raivaajaosastoon, joka tekee miinoja vaarattomaksi räjäyttämällä, purkamalla ja ampumalla. Nyt yksi merimiina on takertunut ankkuriköyteenne, eikä sitä pysty ampumaan tai räjäyttämään. Miinan purkaminen käsipelillä on varmin, mutta myös vaarallisin tapa tehdä siitä vaaraton. Sotilasmestari laskeutuu apuveneeseen mennekseen purkamaan miinan. "Tahdotko soutaa vai käytätkö pihtejä?" hän kysyy sinulta ikään kuin olisit vapaaehtoinen vaaralliseen reissuun. Mitä teet?

Syöttimen ja latauksen purkaminen keinuvasta veneestä käsin ei ole helppoa. Se voi onnistua, mutta jos miina räjähtää, pitää tehdä saman tien kuusi terminaattoria saadakseen veneen pohjasta onnekkaan suojan.

23. Olet Tallinnassa asuva virolainen, jonka toinen isoäiti on Suomesta. Sinut on pakkovärvätty puna-armeijaan jatkosodassa. Olet etulinjassa kivääreinesi. Esimiehesi on jättänyt sinut vartioon ja tiedät suomalaisten liikkuvan puiden takana. Neuvostomiehitys on ollut kotimaassa ankaraa, etkä tahdo kuolla näissä metsissä. Mitä teet?

24. Olet 23-vuotias ja vapautettu palveluksesta heikon näkösi takia, etkä sen vuoksi päässyt armeijaan. Perheesi on kuitenkin isänmaallinen ja vanhempi veljesi on rintamalla. Olet hakenut vapaaehtoisena ruotuun ja olet ensimmäistä päivää harmaissa. Teillä on menossa kaasunaamareiden käyttöharjoitus ja huomaat, ettet saa millään naamaria ja silmlaseja yhtä aikaa päähäsi. Ilman laseja olet lähestulkoon sokea. Mitä teet?

Jos pelaajia on enemmän kuin 25, on pelinjohtajalla aika ottaa omien sukulaisten sotamuistot käyttöön.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli



Testikysymyksiä

Mikä paikka on "siellä jossakin"?

- Sotasensuurin takia sotilaat eivät saaneet ilmoittaa kotivälilleen olinpaikkaansa.

Miksi Neuvostoliitto pelkäsi Suomen aluetta ennen talvisotaa?

- Stalin pelkäsi, että Saksa saattaisi käyttää Suomen aluetta hyökätäkseen Leningradiin.

Miten talvisota vaikutti koko maailmansodan ratkaisuun?

- Hitler uskoi Neuvostoliiton armeijan olevan lyötävissä yhdessä kesässä, koska se epäonnistui Suomen valloittamisessa. Tämä vauhditti operaatio Barbarossaa ja Saksan armeijan juuttumista pitään sotaan Neuvostoliittoa vastaan.

Miksi Stalin suostui rauhaan maaliskuussa 1940, vaikka se oli voitolla?

- Suomi torjui suurhyökkäyksen ja Stalin pelkäsi Ranskan ja ison-Britannian tulevan tukemaan Suomea.

Mitkä kaksi niemeä Suomi joutui sotien seurauksena vuokraamaan Neuvostoliitolle?

- Hanko talvisodan jälkeen ja Porkkala jatkosodan jälkeen

Mitä maata vastaan Suomi on viimeksi käynyt sotatoimia?

- Saksaa (Lapin sota)

Mitä syitä oli sille, että Suomi valloitti jatkosodassa Itä-Karjalan?

- sotilasjohto halusi helposti puolustettavan alueen, Itä-Karjalaa aiottiin käyttää neuvotteluvälittinä rauhanteossa, sotatoimet siirrettiin Neuvostoliiton maaperälle jotta siviilikohteet olisi helpompaa suojata ja osa haaveili suur-Suomesta



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

Nimeä kolme NL:n fasisisena pitämää järjestöä, jotka lakkautettiin välirauhansopimuksen perusteella.
- esim. Akateeminen Karjala-seura, IKL, Lotta Svärd, Suojeluskunta

Kuinka presidentti Ryti uhrasi itsensä jatkosodan aikana?

- Ryti vakuutti ettei Suomi tee erillistä rauhaa, vaan sotii loppuun asti, jotta Saksa antaisi Suomelle aseapua suurhyökkäyksen torjumiseen. Ryti erosi sittemmin, eikä hänen vakuutuksensa sitonut hänen seuraajaansa.

Terminaattorit

desantti	=	selustaan sabotaasia tai vakoilua varten lähetetty, usein siviiliasui- nen tai valepukuinen laskuvarjosotilas
Molotov-Rippentrop-sopimus	=	Neuvostoliiton ja Saksan elokuussa 1939 solmima hyökkäämättö- myyssopimus, jonka salaisessa lisäpöytäkirjassa Suomi, Puola ja Balt- ian maat jaettiin suurvaltojen kesken
ajopuuteoria	=	näkemyksistä, ettei Suomi voinut välttää sotaa ja ajautui myös jat- kosotaan vastoin poliittisia päätöksiä
fasismi	=	johtajavetoista ja sotamyönteistä kovan linjan nationalismia
musta pörssi	=	epävirallista salakauppaa
Molotovin cocktail	=	polttopullo
vastike	=	sota-ajan materiaalipulassa käytetty korvaava aine
motti	=	joukkojen joutuminen piiritetyiksi ilman yhteyksiä huoltoon
Terijoen hallitus	=	Neuvostoliiton talvisodan ajaksi asettama nukkehallitus, joka koostui Suomesta Neuvostoliittoon muuttaneista kommunisteista
Mainilan laukaukset	=	talvisodan aloittanut tykistökeskitys
asemasota	=	rintama ei liiku ja sotilaat pysyttelevät asemissa
Petsamo	=	itäisin Lappi, jonka Suomi luovutti jatkosodan jälkeen Neuvostoliitolle
offensiivi	=	hyökkäys
sotakabinetti	=	hallituksen sisärengas, joka kannatti sotaa
korsu	=	maan alle rakennettu bunkkeria kevyempi suojarakennelma miehis- tölle tai aseille
operaatio Barbarossanatsi	=	-Saksan hyökkäys liittolaisineen Neuvostoliittoon kesällä 1940
IKL	=	Isänmaallinen kansanliike. Suomen oikeistolaisin puolue sodan aika- na
Ääninen	=	suuri järvi Laatokan ja Vienanmeren välissä, jonne jatkosodan hyök- käys ylsi
valvontakomissio	=	lähinnä neuvostoliittolaisista koostunut ryhmä, joka valvoi rauhaneh- tojen toteutumista Suomessa
taannehtiva lainsäädäntö	=	laki vaikuttaa tekoihin, jotka on tehty ennen lain voimaantuloa
kuritushuonerangaistus	=	vankeus, jolla olosuhteet ovat ankarammat kuin tavallisilla vangeil- la. Kuritushuonerangaistus poistui Suomen oikeuskäytännöstä vuon- na 1975.
SKDL	=	Suomen kansan demokraattinen liitto, kommunistien johtama vasem- istolainen puolue
kasapanos	=	panssarintorjuntaan etenkin talvisodassa käytetty raskaampi versio varsikäsikranaatista.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli

Finlands sak är vår

=

Ruotsissa järjestetty kampanja Suomen auttamiseksi talvisodassa

Lisälukemista ja lähteet

Esitellyt tilanteet ja tarinat pohjautuvat todellisiin historiallisiin tapahtumiin. Käytettyjä lähteitä ovat oman sukuni kertomusten lisäksi seuraavat sivustot, joista tilanteita löytyy vielä lisääkin. Vastaavanlaisia sotamuistelmia on kuitenkin helppo löytää muualtakin.

Heinäveden lukion historian valinnaiskurssina suoritettu sotamuistojen tallennusprojekti:

<http://www.peda.net/verkkolehti/heinavesi/lukio/muistelmia>

Kansallisarkiston Muisto säilyy –sivusto:

<http://extranet.narc.fi/muistosailyy/>

Evakkoinstituutin sivusto:

<http://evakko.net/index.php>

Veteraanien perintö:

<http://www.veteraanienperinto.fi/suomi/kertomukset.htm>

Kaikki kuvituksena käytetyt kuvat ovat sota-aikaisia puolustusvoimien SA-kuvia.



Haarniskoitu leijona

Suomen historian käännekohtia

- Kansa taisteli