

Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Valmistaudu peliin:

- Pelin kesto: noin 45–60 min.
- Pakopeliä voi pelata joko yksin tai pienissä 2–3 hengen ryhmissä.
- Pelaaminen onnistuu tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimella.
- Pelin aikana tehtäviä muistiinpanoja varten tarvitaan lisäksi paperia ja kyniä.
- Peliä ohjaavan aikuisen kannattaa perehtyä etukäteen sekä itse peliin että sen ohjeisiin, vinkkeihin ja vastauksiin, jotta pelaajien auttaminen on helpompaa.
- Tutustu halutessasi myös pelin oheismateriaaleihin!

Pelin aloittaminen:

- Käykää ennen pelin aloittamista yhdessä huolellisesti läpi sekä pelin ohjeet että pelistä löytyvien painikkeiden merkitykset. Nämä löytyvät pelin alusta.
- Pelaajille:
 - Pelissä tarvitaan erityisesti päättelykykyä sekä pelin tekstien ja ohjeiden huolellista lukemista!
 - Muista kysyä apua, jos et pääse pelissä eteenpäin!

Peliohjeet:

- Avaa peli koko näytön tilassa. Painike löytyy ruudun oikeasta alareunasta.
- Lue pelin ohjeet huolellisesti. Googlea ei tässä pelissä tarvita!
- Pääset pelissä eteenpäin avaamalla siniset lukot. Lukot aukeavat oikealla salasanalla tai numerokoodilla.
- Kirjoita tehtävien ratkaisut ja avainsanat paperille muistiin.
- Jos et pääse pelissä eteenpäin, ?-painikkeen takaa löytyy vinkkejä.

Pelin jälkeen:

- Keskustelkaa pelistä, millaisia ajatuksia ja tunteita se herätti.
- Käykää yhdessä pelin tehtävät ja niiden ratkaisut läpi.
- Tehkää halutessanne peliin liittyviä oheistehtäviä ja innostukaa pelissä esillä olevista kirjoista!



Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Pakopelin idea ja pelin juoni:

Pelin alussa pelaaja saa viestin: Lohikäärme on vienyt kirjat, ja niitä pelastamaan lähtevä ritari tarvitsee pelaajan apua! Lohikäärme voidaan taltuttaa vain lukuilolla.

Lukuilo koostuu **kolmesta avainsanasta**, jotka on löydettävä pakopelihuoneesta ja lähetettävä ritarille. Avainsanat paljastuvat ratkaisemalla pakopelin kolme tehtävää. Pelin lopussa paljastetut avainsanat yhdistetään. Näin saadaan viimeinen lukko avattua ja kirjat pelastettua!

Pelissä on kolme teemaa:

- Kirjojen tuottama tieto
- Kirjoihin liittyvät elämykset
- Yhteiset lukukokemukset



Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Vinkit ja ratkaisut pakopelin tehtäviin - älä näytä pelaajille!

Tehtävä 1 (Numero 1, kirjahylly huoneen oikeassa reunassa)

- Etsivän käsikirjan välistä (klikkaa sinistä painiketta ja selaa kuvia) löytyy kortti, jossa on kaksi numerokoodia.
- Kortin teksti vinkkaa, mihin kahteen kirjaan koodit tulee yhdistää.
- Pelaajan tulee numerokoodin avulla löytää tietty kirja ja siitä oikea sivu, oikea rivi ja oikea sana
- Numerokoodin mukaan löydetyt sanat kirjoitetaan muistiin.
- Tehtävän lukko avautuu kahdella sanalla, jotka yhdistetään toisiinsa plusmerkillä.

Vinkit: (Vinkit löytyvät pelistä ?-painikkeen takaa)

Vinkki 1. Ongelman ratkaisu vaatii etsivän taitoja.

- On valittava *Etsivän käsikirja* ja avattava sen tietoikkuna. Kuvia selaamalla saa lisää tietoja ja ohjeita.

Vinkki 2. Lue *Etsivän käsikirjan* välistä putoava kortti huolellisesti!

- Ratkaisemalla kortin numerokoodit oikeiden kirjojen avulla saat selville kaksi sanaa, jotka avaavat sinisen lukon!
- Saat oikeat kirjat selville kortin tekstin vihjeistä.

Vinkki 3. Kiinnitä huomiota oikeiden kirjojen sivunumeroihin, riveihin ja sanoihin!

- Ohje koodin ratkaisuun löytyy *Etsivän käsikirjan* tiedoista (kuvana), jossa kirjakoodi ja sen ratkaiseminen on selitetty.

Tehtävän 1 ratkaisu:

Ratkaistavat koodit - oikea kirja - koodin paljastama sana

1. 111-9-4 - Bändin käsikirja - ideoita
2. 21-3-3 - Ihme ilmat! Miksi ilmasto muuttuu - tietoa

Lukon salasana: ideoita+tietoa

Paljastuva avainsana: informaatio



Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Vinkit ja ratkaisut pakopelin tehtäviin - älä näytä pelaajille!

Tehtävä 2 (Numero 2, takan vasemmalla puolella oleva kirjahylly)

- Kirjahylly paljastaa salaisen numerokoodin (4 numeroa), jolla saa sinisen lukon auki.
- Kirjahyllyn hyllyt on jaettu neljään eri kategoriaan (Fantasia ja scifi, Huumori, Jännitys, Nuorten elämä).
- Pöydällä on kirjoja, jotka eivät ole hyllyssä ja ne tulisi "sijoittaa" oikeille paikoilleen hyllyyn.
- Numerokoodi muodostuu siitä, kuinka monta kirjaa millekin hyllylle tulee (ylhäältä alaspäin).

Vinkit:

Vinkki 1. Katso kirjahyllyn kuvaa. Miten järjestelisit kirjat hyllyyn? Millaisia kirjoja mihinkin kategoriaan kuuluu?

Vinkki 2. Muista lukea tarkkaan kirjojen kuvaukset! Niistä on apua kirjojen järjestelyssä oikealle hyllyriville.

Vinkki 3. Montako kirjaa tuli millekin hyllylle? Kuinka monta kirjaa sijoitit fantasia ja scifi - hyllylle jne.? Kirjoita muistiin "sijoitettujen" kirjojen lukumäärät ylhäältä alaspäin.

Tehtävän 2 ratkaisu:

Fantasia ja scifi: 2

Huumori: 3

Jännitys: 1

Nuorten elämä: 1

Lukon numerokoodi: 2311

Paljastuva avainsana: elämys



Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Vinkit ja ratkaisut pakopelin tehtäviin - älä näytä pelaajille!

Tehtävä 3 (Numero 3, huoneen keskellä, takan vasen nurkka)

- Salasana lukkoon muodostetaan valitsemalla lukulistalta oikeat kirjat (5 kpl).
- Oikeat kirjat listasta valitaan lukuvinkkien perusteella. Vinkit löytyvät pelihuoneesta.
- Lukuvinkkejä löytyy eri värisistä ja kuvioisista painikkeista eri puolilta pelihuonetta (hyödyllistä tietoa ja kuvia -painikkeet).
- Kirjojen nimissä osa kirjaimista on tummennettu ja kirjoitettu tikkukirjaimilla.
- Salasana muodostuu näistä vinkattujen kirjojen tummennetuista kirjaimista.
- Lukulistan oikean yläkulman pyöreissä painikkeissa vinkataan lukuvinkkien oikea järjestys.

Vinkit:

Vinkki 1. Jotta osaat valita oikeat kirjat, tarvitset lukuvinkkejä. Mistä löydät niitä?

- Pyöreät, eriväriset ja kuvioidut painikkeet ympäri pelihuonetta.
- Päätele, mihin lukulistan kirjoista vinkeissä viitataan. Mikä painike viittaa mihinkin kirjaan?

Vinkki 2. Vertaa lukulistan värimerkkejä (eriväriset painikkeet lukulistan oikeassa yläreunassa) lukuvinkkeihin. Missä järjestyksessä painikkeet ovat?

- Mihin järjestykseen vihjeistä saadut kirjat asettuvat?

Vinkki 3. Huomaatko kirjojen nimissä jotain outoa? Osa kirjan nimien kirjaimista on tummennettu ja kirjoitettu tikkukirjaimin.

HUOM! Osassa kirjan nimistä on tummennettu kaksi kirjainta!

- Mihin järjestykseen kirjan nimistä saadun kirjaimet tulevat? Mikä sana kirjaimista muodostuu?



Pelastetaan kirja! -pakopeli

Ohjeet opettajalle

Vinkit ja ratkaisut pakopelin tehtäviin - älä näytä pelaajille!

Tehtävän 3 ratkaisu:

Soturikissat: LU

Kirahvin sydän on tavattoman suuri: KU

Liitopoika: L

Maailman ympäri 80 päivässä: AS

Harry Potter: IT

LU+KU+L+AS+IT = lukulasit

Lukon salasana: lukulasit

Paljastuva avainsana: yhteisöllisyys

Loppuratkaisu:

- Kun on saatu kaikki kolme tehtävää ratkaistua, siirrytään lopputehtävään.
- Lopputehtävään tarvitaan kolme pelissä aiemmin kerättyä avainsanaa.
- Avainsanat "syötetään tietokoneelle" yhdistettynä toisiinsa plusmerkillä.

Lukon salasana: informaatio+elämys+yhteisöllisyys

