

Pakopeli vl 5–6: Kadonneen loitsukirjan arvoitus

Pakopeli *Kadonneen loitsukirjan arvoitus* avaa oven lukemiselle. Pelin avulla tutustutaan kirjoihin ja löydetään itselle sopivaa luettavaa. Pakopeli soveltuu hyvin esimerkiksi lukudiplomin suorittamisen lähtölaukaukseksi. Peli aukeaa Thinglink-ympäristössä. Peliä pelataan kirjautumatta.

Kirjat, joita tarvitaan tehtävien ratkaisemiseen, on valittu Helmet-lukudiplomin 2025 kirjalistalta. Kirjat on tärkeää laittaa esille luokkaan pelaamisen ajaksi. Samasta kirjasta voi olla monta kappaletta.

Opettaja voi tehdä pelistä haastavamman tuomalla luokkaan pelin ajaksi myös kirjoja, joita ei tarvita tehtävien ratkaisemiseen. Kysy kirjastolta, voisiko kirjat tilata osana Lulun lukupakettia.

Oppilaille on hyvä kertoa pelin alussa pakopelien luonteesta: peliä ei aina pääse loppuun asti. Joku selvittää ison päätehtävän ja pelastaa Taikuuden Tärkeimmän Kirjan, mutta yhteistyö ja ongelmanratkaisu on yhtä arvokasta, vaikkei ryhmä pääsisikään pelin loppuun asti.

Tarvikkeet:

- Linkki tai QR-koodi peliin
- Tietokone jokaiselle pelaajalle/pelaajaryhmälle, tai pelin voi pelata opettajajohtoisesti valkokankaalla.
- Salakirjoituksen avainkoodi (tehtävässä 6): ei välttämätön, auttaa eriyttämään alaspäin
- Pakopelin tehtävissä käytettävät kirjat, vielä parempi jos ne on saatavilla kahtena tai kolmena kappaleena (ryhmän koosta riippuen):
 - Roald Dahl: Elukat
 - Tuula Kallioniemi: Kaksoisolennot
 - Iiris Suvitie: Kymmenestä metristä
 - Mackenzi Lee: Loki / petoksen nuori jumala
 - Trueit Trudi: Nebulan uhka
 - L. M. Montgomery: Annan nuoruusvuodeet
 - Eva Amores: Karsein viikko ikinä / Keskiviikko
 - Miina Mäki: Elonkirjo
 - Ilpo Koskela: Rajalinja
- Pelin jälkeen oppilaat voivat valita yhden kirjoista luettavaksi.



Perusopetus



QR-koodi ja linkki peliin:



<https://www.thinglink.com/scene/197368648815554660>

Pelin kulku

Pelissä liikutaan huoneesta toiseen ratkaisemalla kunkin huoneen tehtävä. Huone ja huoneesta löytyvät vilkkuvat mustavalkoiset tägit (ympyräpainikkeet) tarjoavat vihjeitä siitä, mihin kirjaan huone liittyy. Kaikissa huoneissa ei tarvitse katsoa läpi kaikkia vihjeitä. Jos tägeissä näkyy lukkoja, pitää tägit käydä läpi kaikki järjestyksessä. Lukot aukeavat yksi kerrallaan, kun edellisen tägin vihje on katsottu.

Kun ryhmä arvelee tietävänsä, minkä kirjan avulla he voivat ratkaista siirtymätägin (nuoli) tehtävän, hakevat he kirjan ja ratkaisevat pulman. Vastaamalla oikein kysymykseen, aukeaa seuraava huone.

Huone 1:

Tarina

Olette oppilaina maagisessa akatemiassa. Olette opiskelleet maagisessa akatemiassa vasta vähän aikaa, kun johtajaopettaja kutsuu teidät salaiseen kirjastoon.

- Taikuuden Tärkein Kirja on mystisesti kadonnut, ja sen loitsut hajoavat pala palalta! johtajaopettaja parahtaa. - Teillä on vain 45 minuuttia ennen kuin kirjan sisältö katoaa lopullisesti.

- Mutta miten löydämme kirjan? mietitte.

- Teidän on ratkaistava pulmia, löydettävä piilotettuja vihjeitä ja avattava salaisia ovia ennen kuin kirjan loitsut katoavat ikuisesti. Pitäkää kiirettä!

Tehtävä 1 Elukat, siirtää huoneeseen 2



Perusopetus





Elukoita pallukoissa:

- Järjestämällä kirjaimet oikeaan järjestykseen löytyy oikea kirja (Roald Dahl: Elukat)
- Viimeinen pallo: "Mitä eläin X dippaa sinappiin?" ja vihje "avain löytyy takaa" (Oikea vastaus: Lapsia, vastaus löytyy *Elukat*-kirjan takakannesta, väärästä vastauksesta peli antaa vihjeen: *Sinun pitäisi olla otuksesta enemmän huolissasi kuin opettajan!*)

Tehtävä 2 Kaksoisolennot, siirtää huoneeseen 3

- Kuvissa erilaisia kaksoisolentoja vinkkinä kirjan nimestä, kaikkia ei välttämättä tarvitse katsoa läpi
- Siirtopallossa kysymys: "Kuka on kerjäläinen taikuuden kautta?" (Oikea vastaus: Stefan)

Tehtävä 3 Kymmenestä metristä, siirtää huoneeseen 4

- Palloissa korkeuksia ja takakannen tekstin adjektiiveja vinkkinä kirjan nimestä, kaikkia ei tarvitse katsoa läpi
- Siirtopallossa monivalintakysymys: "Kuka ei kuulu joukkoon?" (Oikea vastaus: Iiris)

Tehtävä 4 Rajalinja, siirtää huoneeseen 5

- Mitä kirjassa ei ole? Vastaus löytyy selaamalla kirjaa. (Oikea vastaus: sairaalareissua)

Tehtävä 5 Loki / Petoksen nuori jumala, siirtää huoneeseen 6

- Siirtopallossa kysymys: Millä sanalla kirjan tarina alkaa? (Oikea vastaus: Gullveigin)

Tehtävä 6, siirtää huoneeseen 7

- Vihjeet auttavat selvittämään salakirjoituksen logiikan.
- Siirtopallossa kysymys salakielellä: "Kuinka vanha olen?" (Oikea vastaus: ÖÖ)

Salakirjoituksen avain:

A=29	B=28	C=27	D=26	E=25	F=24	G=23	H=22	I=21	J=20
K=19	L=18	M=17	N=16	O=15	P=14	Q=13	R=12	S=11	T=10
U=9	V=8	W=7	X=6	Y=5	Z=4	Å=3	Ä=2	Ö=1	

Tehtävä 7, siirtää huoneeseen 8

- Kirjaan liittyvät teksti- ja kuvavihjeet



Perusopetus



V ^ ^ S ^ .

- Siirtopallossa kysymys: "Aamu alkaa herätyksellä. Aseta herätyskello hälyttämään klo ?" (Oikea vastaus löytyy kirjan ensimmäisen kappaleen alusta, numeroiden välissä oltava piste, kuten kirjassakin: 6.27)

Tehtävä 8, siirtää huoneeseen 9

- Sitaatteja ja kappaleiden nimiä kirjasta Elonkirjo
- Siirtopallossa kysymys: "Hakemiston viimeinen sana on" (Oikea vastaus: vuosirenkaat)

Tehtävä 9, siirtää aloitushuoneeseen, jossa ilmoitus, että peli on pelattu onnistuneesti loppuun.

- Vihjeissä kuvia ja kirjan kannesta löytyviä sanoja, joista puuttuu kirjaimia.
- Siirtopallossa ohje: " Tämä viimeinen koodi pelastaa Taikuuden Tärkeimmän Kirjan! Käytä kirjan kappaleiden lukumäärää ja päähenkilön ikää." (Oikea vastaus: 1221)

Huone 10, peli päättyy

- Yksi pallo, josta aukeaa tarinan loppu.
- Linkki Yle Areenan lasten äänikirjoihin ja kuunnelmiin:

[Koululaisille | Yle Areena](#)



Perusopetus

