VAASA.

Pakopeli *Rituaali*, vl 7–9

Opettajalle 2

Tarvikkeet 2

Pelin kulku 3

Huoneet 4

Perusopetus

Opettajalle

Pakopeli *Rituaali* avaa oven lukemiselle. Pelin avulla tutustutaan erityyppisiin 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, 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 8): ei välttämätön, auttaa eriyttämään alaspäin
- Pakopelin tehtävissä käytettävät kirjat, vielä parempi jos ne on saatavilla kahtena tai kolmena kappaleena (ryhmän koosta riippuen). Suluissa olevat kirjat kuuluvat 7–9 -luokkien Helmet-lukudiplomiin, mutta niistä ei ole tehtävää pelissä. Kirjat voi ottaa mukaan pelitilanteeseen kuitenkin, koska ne edustavat eri genrejä ja ne toimivat pelissä hämäyksenä ja samalla oppilailla on mahdollisuus ikään kuin siinä sivussa selailla ja tutustua niihinkin:
    - Lundin, Johanna: Blackout
    - Rannela, Terhi: Vaarallinen keli
    - Thomas, Aiden: Hautausmaan pojat
    - Kalajoki, Mikko: Viimeinen perillinen
    - Toiviainen, Mikko: Pimeä peili
    - Shinohara, Kenta: Astra / avaruuden haaksirikkoiset 1 Planet camp
    - Happonen, Kaisa: Revi se
    - Lehtonen, Juha Matias: Sairaan kaunis

- With, Mikko & Knuuttila, Sanna-Leena : Saakelin satanen
- (Crossan, Sarah: Kuunnousu)
- (Palviainen, Jukka-Pekka: Hanaa, Kosonen)
- (Valos, Mika: Sisäsiisti)

Pelin jälkeen oppilaat voivat valita yhden kirjoista luettavaksi.

QR-koodi ja linkki peliin:

https://www.thinglink.com/scene/1983827214336001892

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 nuolella merkityn siirtymätägin tehtävän, hakevat he kirjan ja ratkaisevat pulman. Vastaamalla oikein siirtymätägin kysymykseen, aukeaa seuraava huone.

Voit halutessasi tarkastella kunkin huoneen yhteydestä löytyvästä linkistä. Oppilaat eivät tarvitse linkkejä pelaamiseen.

Huone 1: Tarina, ei tehtävää, siirtymä huoneeseen 2

https://www.thinglink.com/scene/1983827214336001892

- En voi kertoa, kuka olen, mutta perheeni ei hyväksy minua. Aioin suorittaa voimia tuovan rituaalin, mutta taisin tehdä virheen. Yritin vapauttaa esi-isieni henkiä ja maailmaan saapuikin tuonpuoleisesta ihan muuta kuin piti. Tarvitsen apua! Meillä on 45 minuuttia aikaa selvittää haasteet. Kirjat ovat ovia. Käyttäkää niitä. Pitäkää kiirettä!

Huone 2 Saakelin satanen, siirtää huoneeseen 3

https://www.thinglink.com/scene/1981343465602024101

Kirjaan liittyviä kuvia tägeissä.

- Siirtotägissä kysymys: Kenellä on kolme tuntia aikaa suunnitella lähikaupan ryöstö? (Oikea vastaus: Uunolla)

Huone 3, Pimeä peili, siirtää huoneeseen 4

https://www.thinglink.com/scene/1981358649624232613

- Kuvissa erilaisia peilejä ja kauhukuvia vinkkinä kirjan nimestä, kaikkia ei välttämättä tarvitse katsoa läpi
- Siirtotägissä kysymys: ”Mikä on ensimmäisen kappaleen ensimmäinen sana?” (Oikea vastaus: Ihanaa)

Huone 4, Astra: Avaruuden haaksirikkoiset, siirtää huoneeseen 5

https://www.thinglink.com/scene/1981363596164072101

- Tägeissä takaperin kirjoitettuja sanoja: kirjailijan nimi, kirjan nimi, kaikkia ei tarvitse katsoa läpi
- Siirtotägissä kysymys: ” Mitä vuotta kirjassa eletään?” (Oikea vastaus: 2063)

Huone 5, Blackout, siirtää huoneeseen 6

https://www.thinglink.com/scene/1983809742148993892

- Tägeissä kirjan nimen kirjaimet yksi kerrallaan. Kun ensimmäinen kirjantägi on avattu, alkaa seuraava vilkkua. Jos oppilas seuraa vilkkuvien tägien polkua, nimi muodostuu suoraan. Jos oppilas poukkoilee, joutuu hän järjestämään kirjaimet itse.
- Siirtotägissä kysymys: Kuinka monta kirjailijaa? (Oikea vastaus: 6)

Huone 6, Vaarallinen keli, siirtää huoneeseen 7

https://www.thinglink.com/scene/1983812783308800868

- Tägeissä kuvia, joista on aistittavissa synkkä ja vaarallinen tunnelma.
- Siirtotägissä kysymys: Millä sanalla kirjan tarina alkaa? (Oikea vastaus: Magnetismi)

Huone 7, Sairaan kaunis, siirtää huoneeseen 8

https://www.thinglink.com/scene/1983815176830321508

- Tägit ryhmitelty, jokaisessa rykelmässä tekstiä ja kuvia kauneuteen ja terveyteen liittyen.
- Siirtotägissä kysymys: Missä todellinen kauneus on? (Oikea vastaus: katsojan silmässä)
    - Oikea vastaus löytyy kirjan takakannesta.
    - Jos oppilas kirjoittaa väärän vastauksen, peli ohjaa etsimään vastauksen kirjan takakannesta.

Huone 8, Revi se, siirtää huoneeseen 9

https://www.thinglink.com/scene/1983817842637669220

- Kirjaan liittyvät teksti- ja kuvavihjeet
- Siirtotägissä kysymys: ” Mikä genre?” (Oikea vastaus: runo)
    - Peli antaa vihjeen oikeasta vastauksesta, jos oppilas vastaa väärin.

Huone 9, Viimeinen perillinen, siirtää huoneeseen 10

https://www.thinglink.com/scene/1983820530129568612

- Vihjeet auttavat selvittämään salakirjoituksen logiikan.
- Siirtotägissä kysymys salakielellä: ”Kuinka vanha olen?” (Oikea vastaus: ÖZ)

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	

- Sitaatteja ja kappaleiden nimiä kirjasta Elonkirjo

- Siirtotägissä kysymys: ”Hakemiston viimeinen sana on” (Oikea vastaus: vuosirenkaat)

Huone 10, Hautausmaan pojat, siirtää huoneeseen 11

https://www.thinglink.com/scene/1983827049717957476

- Vihjeissä kuvia ja kirjan kannesta löytyviä sanoja, joista puuttuu kirjaimia.
- Siirtotägissä ohje: ” Tämä viimeinen koodi pelastaa Yadrielin. Käytä kirjan kappaleiden lukumäärää ja kirjan julkaisuvuotta.” (Oikea vastaus: 252020)

Huone 10, peli päättyy

https://www.thinglink.com/scene/1983860709674451812

- Tägi, josta aukeaa tarinan loppu
- Viimeinen lukko: Mikä kirja kertoo Yadrielin tarinan? (Oikea vastaus: Hautausmaan pojat)