



10.6.2019

Elise Nyssönen

PAKOPELIOPAS OMNIAN OPETTAJALLE

Hei! Kiva kun olet innostunut kanssamme pakohuoneista. Tämän oppaan avulla selviät alkuun pakopelin suunnittelussa.



Muista pari tärkeää sääntöä, kun lainaat pakopelitavaroita Omnian kirjastosta.

1. **Nollaa aina lukot käytön jälkeen**, eli kun palautat materiaalia kirjastoon. Autamme mielellämme pedatiimissä ja kirjastossa, mikäli lukon nollaus tuottaa hankaluuksia.
2. **Käsittele varusteita niin kuin ne olisivat omiasi**. Mikäli joku asia käytössä rikkoutuu, se ei haittaa, mutta muistathan ilmoittaa siitä kirjastolle.
3. **Lainaa välineet kirjastosta sähköpostilla**. Lähetä sähköposti osoitteeseen kirjasto@omnia.fi. Kerro viestissä: milloin tarvitset pelin ja milloin palautat sen sekä montako pelisettiä tarvitset. Tarvitset lainaamiseen myös Omnian kirjastokortin!
4. **Innostu ja onnistu!** Apua pelin kehittämiseen saat esim. Eliseltä pedatiimistä ja monilta omniaalaisilta, joiden pelit ovat jo kehitteillä!

Onnea peleihin!

Sisällysluettelo

Pakohuonepeleistä ja yleistä Omnian pakomateriaalista.....	2
Pakohuonepaketin sisällysluettelo.....	2
Säännöt pakomateriaalin kanssa toimimiseen	3
Lukkotehtävät.....	3
Pelin rakenne	4
Pelin suunnittelu	5
Pelin valmistelu	6
Pelin purkaminen	6
Pelin jälkeen	6
Muuta huomioitavaa	7
Lukkojen sarjoittaminen	7
Suuntalukkojen käyttöohje.....	8
Yhdistelmälukkojen käyttöohje.....	10
Päiväkirjalukkojen käyttöohje.....	11

Pakohuonepeleistä ja yleistä Omnian pakomateriaalista

Pakopeli on yleisotsikko, joka kertoo, että tavoitteena on selvittää pulmia. Pakohuonepeli on yleensä fyysisessä tilassa pelattava peli, jonka ratkaisemiseen tarvitaan useimmiten päättelykykyä ja yhteistyötä.

Omniasa on hankittu 4 pienpakopeliin soveltuva välineistö keväällä 2019. Voit lainata välineistön Kirkkokadun ja Upseerinkadun kirjastoista (kirjasto@omnia.fi). Mikäli lainaat kerralla kaksi settiä, voit peluuttaa n. 10-16 oppijan ryhmiä. Neljä settiä sopii n.20-30 pelaajan käyttöön.

Pakohuonemateriaali on koottu niin, että se on helppo ottaa heti käyttöön. Ideoita on myös löydettävissä verkossa esim. [täältä](#) (Joensuun mediakeskus, Pakopelit opetuksessa).

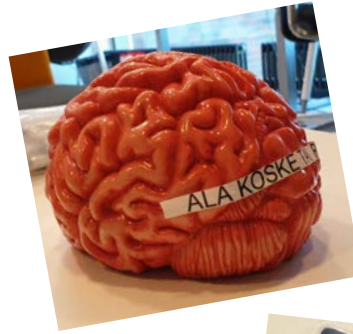
Pakohuonepaketin sisällysluettelo

Yhteen pakohuonepakettiin (eli 2 settiä) kuuluvat seuraavat asiat:

- 2 x pehmolelut
- 2 x käsiraudat + avain
- 2 x päiväkirja koodilukolla
- 3 x magneetteja (voimakkaita)
- 2 x minionget (magneetti + rima + naru)
- 2 x suuntalukko
- 2 x pikkupussukka/meikkilaukku (lukittava irtolukolla)



- 2 x yhdistelmäriippulukko
- 1 x matkalaukku (lukittavia irtolukoilla)
- 1 x reppu tai urheilukassi (lukittava irtolukolla)
- 1 x urheilukassi (lukittava irtolukolla)
- 2 x kassalipas
- 2 x aivosäästöpossu
- 1 x todistuspalapeli (ammatillinen, 20 palaa)
- 1 x soittorasialipas
- 1 x ultraviolettivalotussi
- 1 x ultraviolettivalotaskulamppu
- avainrenkaita, joilla voi kiinnittää lukon mihin vaan, n. 2 kpl
- rekvisiittaa (kirjoja, monisteita, omassa pussissaan)



Kun palautat pakettia kirjastoon, tarkista, että kaikki osat ovat mukana!

Säännöt pakomateriaalin kanssa toimimiseen

1. Varaa kirjastosta pakopelipaketti ajalle, jolloin haluat käyttää pakopeliä opetuksessa. Lähetä pyyntö sähköpostilla (kirjasto@omnia.fi). Ilmoita milloin haluat lainata pakohuonemateriaalia. Kerro myös montako settiä haluat lainata ja huolehdi, että sinulla on Omnian kirjastokortti.
2. Lue ohjeet pakopelin käytöstä. Erityisen tärkeää on tehdä lukoille sarjoitus ja nollaus, jos käytät niitä.
3. Mikäli sinulla on hyviä lisäideoita pakettiin, kerro siitä kirjastossa. Mikäli idea on toteutettavissa, se hyvinkin voidaan toteuttaa.
4. Palauta paketti sovittuna aikana. Voi olla, että joku toinen opettaja odottaa jo, että pääsisi eteenpäin pelin kanssa.
5. Ilmoita, jos jokin paketissa menee rikki. On helppoa hankkia korvaava esine. Paketin kokonaisarvo on noin 300 euroa.

Lukkotehtävät

Nämä lukot ja "aarre" olivat ohjauksen pakohuoneessa:

1. **Päiväkirjalukko**, jonka sisällä palapelinpala ja paperi, jota tarvittiin seuraavassa tehtävässä



1.

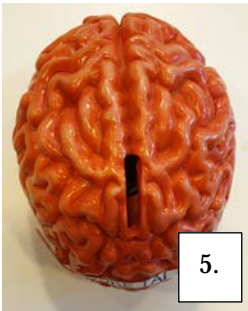


2.



3.

2. **Suuntalukolla suljettu pikku pussukka**, jonka sisällä palapelinpala ja väline (onki), jota tarvittiin pari tehtävää myöhemmin
3. **Yhdistelmälukolla suljettu laukku/reppu**, jonka sisällä palapelinpala (ja joskus rekvisiittaa)
4. **Lukko verkossa (Wilma, joku nettisivu, tiedosto palvelimella – miten pelaaja voi löytää sen)**, ohje tehtävän loppuunsaattamiseksi jossain verkossa (ohjauksen huoneessa siellä luki, että ajatusta voi kalastaa opiskelija aivoista)
5. **Aivot**, joiden sisään oli upotettu avain lippaaseen

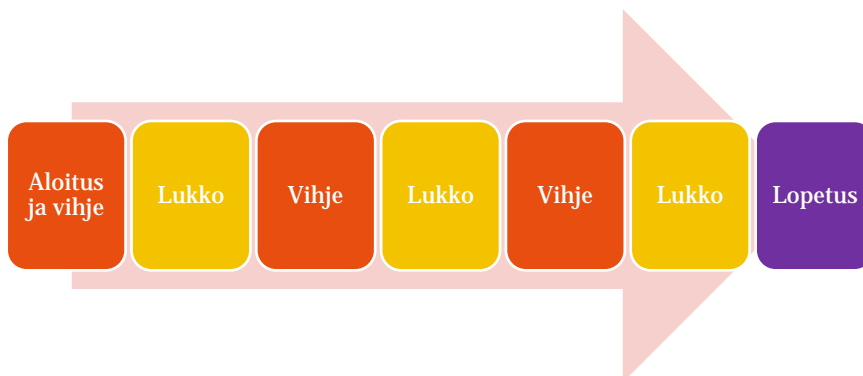


6. **Lipas**, jonka sisällä oli palapelin pala
7. **Pelin johtaja lukkona**, luovutti palapelin palan pyydettäessä

Näitä lukkoja voi myös käyttää ristiin oman maun mukaan. Lukon takana voi olla vaikkapa vihje seuraavan lukon sijainnista.

Pelin rakenne

Pelin rakenteita on erilaisia. Tässä pari helpointa esimerkkinä.



Kuva 1. Pulmatehtäviä jonossa



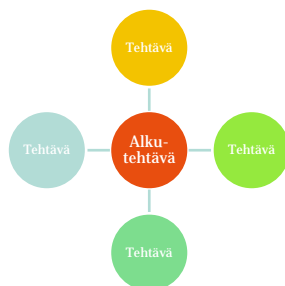
Kuva 2. Tarinallinen jatkumo

Tärkeää on, että alussa on tarjolla **ohjeet siitä, kuinka tilassa toimitaan**. Sen jälkeen voi tulla tarina tai vihje ensimmäisestä lukosta. **Lukossa täytyy olla jokin päättelytehtävä**, miten se avataan. Voit lukea Ohjauksen pakopelin päättelytehtävistä kyseisen pelin manuaalista. Lopetus on myös tärkeä. **Jos tilasta ei päästä fyysisesti ulos, on hyvä selkeästi kertoa, että peli on päättynyt.**

Voit myös päättää käyttäkö **ajastinta** (esim. ajastin, 30 min?). Ajastimia on verkossa saatavilla selaimen ja tietysti puhelimissa on. Puoleen tuntiin ehtii tehdä noin 4-5 tehtävää, vaikeita tehtäviä ehkä 3. **Flow-tilaan vaaditaan yleensä sama puolituntinen**, eli pelin kannattaa olla ainakin sen pituinen.

Pelin suunnittelu

1. Mitä ja kenelle? Listaa sisällöt, joita haluat sisällyttää peliin ja mieti kohderyhmä.
2. Tavoitekesto? Miten paljon on aikaa? Oppitunti? Iltapäivä?
3. Missä pelataan? Siirrelläänkö? Pelataanko uudelleen? Pitääkö koota ja purkaa?
4. Tarina vai kokoelma pulmatehtäviä? Pulmatehtävät sopivat esim. matematiikan kertaamiseen yms. Tarina voi olla kehys tai koko pelin kestävä juttu.
5. Mikä on pelin sisäinen tavoite? Paeta? Saattaa opiskelija pois Omniasta? ☹️
6. Onko peli lineaarinen vai epälineaarinen?



Kuva 3. Epälineaarinen peli



Kuva 4. Lineaarinen peli



Tehtävät ovat esim. sellaisia, joista saa koodin, salasanan, avaimen tai vihjeen.

Lukot ovat konkreettisia pysähdyskohtia, joissa on lukko tai jokin muu juttu, joka pitää avata. Omniassa on yhdistelmä-, suunta- ja päiväkirjalukkoja. Sen lisäksi on **piiloja**, joihin voit piilottaa asioita (päiväkirja, lipas, aivot, soittorasias). Piilo voi olla myös näkyvällä paikalla, esim. koodi julisteessa tms.

Ohjaaja voi olla huoneessa tai ei. Vihjeitä voi antaa esim. kännykällä, tabletilla, Padlet-seinällä, radiopuhelimilla. Ohjaajalla voi myös olla rooli, jota hän näyttää. Ohjaaja kertoo ohjeet ja antaa vihjeitä.

Tilan ei tarvitse olla lukittu. Tunnelmaa voi luoda äänillä, kuvilla ja valoilla. Voit myös jakaa tilan osiin.

Pelin valmistelu

Kun peli on suunniteltu, se pitää valmistella. Hanki tavarat, koodita lukot uudelleen ja mieti miten peli etenee.

Pelipäivänä varaa rakentamiseen aikaa. Ensimmäisellä kerralla on hyvä varata reilusti. Ohjauksen pakopelin kokosi laukuista uudelleen järjestettyyn luokkaan 30 minuutissa, mutta ensimmäisellä kerralla aikaa varattiin 60 minuuttia.

Tarkista, että tavarat ovat koossa ja paikoillaan. Jos verkosta on tarkoitus ottaa musiikkia tai ajastin, laita nekin näkyville.

Valmistaudu vastaanottamaan pelaajat.

Pelin purkaminen

Kun peli on pelattu ja kenties siitä on keskusteltu, puretaan peli. Käytännössä se tarkoittaa, joko sitä, että:

- a) suljet lukot ja pakkaat tavarat alkupisteeseen, jos peliä on tarkoitus pelata uudelleen vielä tai
- b) nollaat lukot ja siivoat välineet sekä pakkaat ne tukevasti laukkuunsa, jos pelitarvikkeet on tarkoitus palauttaa kirjastoon.

Pelin jälkeen

Pelin jälkeen kirjaa ylös peli, jos haluat parannella sitä ja mitä muita huomioita tuli. Jos peli on tosi hyvä, voit kirjoittaa siitä artikkelin vaikka oppiva.omnia.fi:hin.

Palauta kirjastoon lainaamasi tavarat.



Muuta huomioitavaa

Pelaamisesta tykkäävät monet, mutta eivät kaikki. On hyvä käytäntö antaa ihmisille vapaus valita osallistuvatko pelaten tai katsellen. Usein kaikki suostuvat pelaamaan 😊 Mikäli oppija on valinnut katsojan roolin, hän pysyy siinä pelin loppuun saakka.

Tsemppiä rakenteluun. Pakohuoneasioita voit lukea lisää esim. näiden linkkien takaa:

[“Roolipelaa” ammattilaista – pakopelit oppimisen välineinä ammattikorkeakoulussa](#)

Pakopelien käyttö [sosiaalialan työyhteisön vuorovaikutuksessa](#)

[Hoitoalan valmis pakopeliopas](#)

Pakopelin käyttö [ala-asteen ryhmäytymisessä](#)

Löydät kirjastosta Katleena Kortesuon [Pakohuone](#)-kirjan

Lukkojen sarjoittaminen

Seuraavilla sivuilla on lukkojen sarjoittamisen ohjeet kuvineen. Sarjoitus uudelleen on äärimmäisen tärkeää siksi, että ilman nollausta lukot joudutaan poistamaan käytöstä – niitä ei voi avata muutoin.



SUUNTALUKKOJEN KÄYTTÖOHJE

- 1. Kun lainaat suuntalukot, ne ovat nollatilassa. Käytön jälkeen sinun tulee muistaa nollata lukko uudelleen. Se on helppoa. Lue nämä ohjeet ensin läpi ennen kuin alat vaihtamaan lukkoihin koodia.**



Kuva 1. Lukko kiinni, kuva 2. liukumekanismi lukossa, kuva 3. takapuoli ja pieni vipu vasemmalla. Lue lukon sarjoittamisohjeet tarkasti.

2. Lukon peruskäyttö:

- Paina sankaa vähintään kaksi kertaa runkoon ”tyhjennystä/nollausta” varten ennen jokaista avaamisyritystä.
- Lukon avaaminen: liu’uta painike kauttaaltaan koodin suunnassa ja kuljeta painike takaisin keskiasentoon ennen siirtoa seuraavaan asentoon.
- Avaa lukko vetämällä sangasta
- Sulje lukko painamalla sanko takaisin runkoon ja paina alaspäin.

MUISTA: Aina ennen avausyritystä sankaa täytyy painaa vähintään kaksi kertaa alaspäin.

3. Lukon nollaus ja uuden koodin asentaminen:

- Laita koodi $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$ sisään. Eli vedä suuntalukon keskellä olevaa liikkuvaa osaa ylös, oikealle, alas ja vasemmalle.
- Lukko avautuu vetämällä reippaasti ”kahvasta”. Jätä lukko auki!
- Katso lukon takapuolelle. Näet pienen vivun. Liu’uta vipu yläasentoon, apuna voi käyttää vaikkapa mustekynää.
- Sulje lukko ja paina kahvaa rungon sisään kaksi kertaa. (klik-klik).
- Avaa lukko uudelleen (ei tarvitse laittaa koodia). Lukko on nyt nollattu.

- Aseta uusi koodi. Koodissa on oltava vähintään 4 suuntaa. Voi olla enemmänkin, mutta tee sopivan helppo, jotta sitä on mahdollista käyttää. Kirjoita uusi koodi ylös itsellesi muistiin!
- Liu'uta nollausvipu takapuolelta alas.
- Työnnä sankka lukkoon ja paina se alas napakasti.
- Nyt lukko avautuu uudella koodilla.

HUOM! Kun nollaat lukkoja käytön jälkeen tee kuten tässä 3. kohdan ohjeessa kerrotaan. Käytä aina samaa koodia, eli ylös, oikealle, alas, vasemmalle (↑→↓←).

On äärimmäisen tärkeää nollata lukot. Näitä lukkoja ei voi avata kuin asetetulla koodilla. Laita aina käytön jälkeen koodiksi ↑→↓← (ylös, oikealle, alas, vasemmalle). Nollaus tapahtuu kohdan 3 mukaan! 😊



YHDISTELMÄLUKKOJEN KÄYTTÖOHJE

1. Kun lainaat yhdistelmälukot, ne ovat nolatilassa. Käytön jälkeen sinun tulee muistaa nollata lukko uudelleen. Se on helppoa.



Kuva 1. Lukko kiinni, kuva 2. lukko auki, kuva 3. lukon pää käännettynä sarjoitukseen

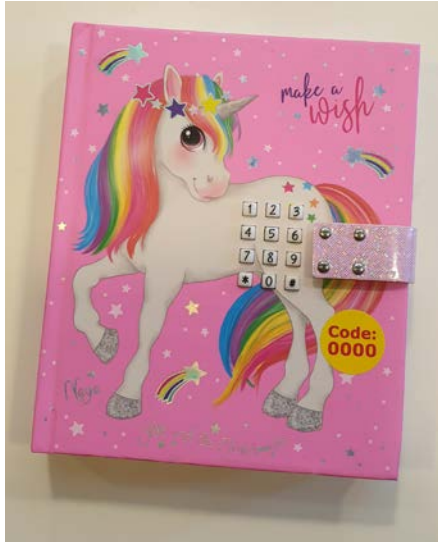
2. Lukon nollaus ja uuden koodin asentaminen:

- Laita koodi 00000 sisään.
- Lukko avautuu vetämällä ”kahvasta”.
- Käännä lukon liikkuva pää ääriasentoon.
- Aseta uusi koodi valkoisen viivan tasolle.
- Käännä liikkuva pää takaisin keskiasentoon.
- Sulje lukko. Sekoita numerot.
- Testaa, että olet saanut oikean koodin laittamalla uusi koodi lukkoon.

3. On äärimmäisen tärkeää nollata lukot. Näitä lukkoja ei voi avata kuin asetetulla koodilla. Laita salasanaksi 00000 (nollanolla...). Nollaus tapahtuu kohdan 2 mukaan! 😊

PÄIVÄKIRJALUKKOJEN KÄYTTÖHJE

1. Kun lainaat päiväkirjat, ne ovat nollassa. Käytön jälkeen sinun tulee muistaa nollassa lukko uudelleen. Se on helppoa.



2. Lukon nollaus ja uuden koodin asettaminen:

- Laita koodi 0000 sisään.
- Kun musiikki alkaa paina *-näppäintä n. 3 sekunnin ajan.
- Ääniviesti kertoo englanniksi ohjeet salasanan vaihtoon: ”Sinulla on 10 sekuntia aikaa vaihtaa salasana. Paina 4 numeroa 0-9 väliltä ja lopuksi paina #-näppäintä.”
- Tee ohjeen mukaan.
- Testaa, että olet saanut oikean salasanan painamalla uusi koodi sisään.

3. Mikäli lukon numerosarja on unohtunut, voit uusia lukon sarjan painamalla samanaikaisesti numeroita 1, 3, 0 neljän sekunnin ajan. Sen jälkeen vaihda koodi kohdan 2 mukaan.

4. Käytön jälkeen nollassa päiväkirjat. Laita salasanaaksi 0000 (nollanolla...). Nollaus tapahtuu kohdan 2 mukaan! 😊

