

# JUMISSA! -Pöytäpakopeli

Tekijät: Ulla Huttu ja Paula Turunen

Kohderyhmä: 7-9 luokat  
Ryhmäkoko: väh. 8 pelaajaa  
Kesto: n. 60 min  
Tyyppi: lineaarinen  
Tarkoitus: ryhmäytyminen

## Pelitila

Huone, jossa neljä pöytäryhmää tilan eri nurkissa. Viides pöytä on huoneen keskellä, jossa on viimeinen tehtävä. Lisäksi sivupöydällä voi olla palkintolaatikko.

## Pelimestarit

Pelin ohjaajia eli pelimestareita on hyvä olla kaksi. He toimivat ohjeiden ja lisävihjeiden antajina sekä lukkona viimeisessä tehtävässä.

## Pelin eteneminen

Pelissä on kaksi vaihetta. Vaiheessa 1 pelataan neljässä ryhmässä ja vaiheessa 2 ryhmät yhdistyvät.

Ensimmäisessä vaiheessa pelaajat jaetaan neljään ryhmään. Ryhmät ovat punainen, vihreä, keltainen ja musta. Kaikilla ryhmillä on kolme tehtävää, jotka on ratkaistava lineaarisessa järjestyksessä. Kaikista koteloista löytyy palapelin pala, joita tarvitaan toisessa vaiheessa. Kolmannesta tehtävästä ryhmät saavat koodin toisen vaiheen laatikon avaamiseksi.

Peli päättyy, kun vaiheen 2 palapelissä oleva tehtävä on suoritettu oikein.

Tehtäväkortit on värikoodattu ryhmien värien mukaisesti. Ryhmille kerrotaan tiimin värit. Väreillä on merkitystä silloin, kun ryhmien täytyy hakea materiaalia toisilta.

## Ennen peliä

- Tilan järjestetään ohjeiden mukaisesti.
- Matkalaukussa olevat avaimen kuvat (2 kpl) laitetaan huoneen eri puolille.
- Ajastin mahdollista luokkien välistä kilpailua varten.
- Etsitään esim. kännykästä loppufanfaari, joka soitetaan, kun pelaajat ovat ratkaisseet viimeisen tehtävän oikein.
- Kaikille ryhmille paperia ja kynä. Sivupöydälle maalarinteippiä vihreää ryhmää ja laskin keltaista ryhmää varten.
- Ryhmäjako, jokaiseen ryhmään matematiikan osaaja.

## Pelin alku

-Ohjataan pelaajat oikeisiin ryhmiin ja oikeille paikoille.

-Käydään läpi yleiset ohjeet, jonka jälkeen jaetaan tehtävät.

Ohjeet
-Älä käytä voimaa lukkojen avaamiseen.
-Kotelot avataan vain ratkaisemalla koodit.
-Avattuja lukkoja ei räplätä.
-Kortteja ei saa taittaa.
-Toimikaa yhteistyössä.
-Muistiinpanoja saa tehdä.
-Tarvitsette myös toisten tiimien apua.
-Toisia ryhmiä voi auttaa kun omat lukot avattu.
-Kysykää neuvoja.

-Pelaajille kerrotaan, että joitakin tehtäviä voi olla kaksi identtistä kappaletta, jotta useampi ryhmän jäsen voi yrittää ratkaisua yhtä aikaa. Pelin sisällöstä tai taustoista ei tarvitse sanoa mitään.

Lähtötilanne selviää pelaajille, kun he avaavat lukottoman kotelon. Siellä on teksti:

<b>TERVETULOA PELIIN!</b>
Myrsky on katkaissut sähköt koko paikkakunnalta. Ilmastointi, valot, sähkölukot ja netti eivät toimi.
Olette jääneet jumiin luokkaan. Ulospääsy on taattu, kun ratkaisette ryhmänne kanssa pöydällä olevat arvoitukset. Voi olla, että tarvitsette apua myös toisesta ryhmästä. Tiukan paikan tulle voitte kysyä apua pelimestarilta. Onnea peliin, yhdessä selviydte!

-Kaikki ryhmät aloittavat pelin yhtä aikaa.

-Annetaan tarvittaessa lisävihjeitä 5 minuutin välein.

## Pelin päättyminen

-Pelimestari soittaa fanfaarin, kun viimeinen tehtävä suoritettu oikein.

-Palkintojen jakaminen.

## VAIHE 1:

### Punainen ryhmä

Pelin lähtötilanne on punaisella kortilla.

Kaikki tehtävät ovat rinnakkaisissa koteloiden sisällä. Kotelossa 1 ei ole lukkoa.

Kolmannessa kotelossa on koodi vaiheen 2 lukkoon.

Kaikissa koteloiden sisällä on yksi palapelin pala, jota tarvitaan vaiheessa 2.

#### KOTELO 1:

Kotelossa on kysymyskirppu, jota kääntelemällä löytyy oikea koodi koteloon 2. Kirpun tulkintakoodi on erillisellä kortilla.

Kotelossa on myös vihreä reikäkortti, jonka vihreä ryhmä tarvitsee.

**KOODI: 6423**

#### KOTELO 2:

Kotelossa on kortti, jossa on kuva otsikolla Terveystieteen aakkoset. Kortin kääntöpuolella on pieni reikäkortin kuva vihjeeksi siitä, että se on haettava vihreältä ryhmältä.

Reikäkortti asetetaan kuvakortin päälle. Kuvassa on mainittu vitamiineja ja kivennäisaineita. Reikäkortti näyttää sanat, joiden ensimmäiset kirjaimet syötetään 5-kirjaimiseen koodilukkoon aakkosjärjestyksessä. Viidennen kirjaimen puuttuessa tehtävästä, loppuun lisätään X. Siitä on vihje kuvakortin toisella puolella.

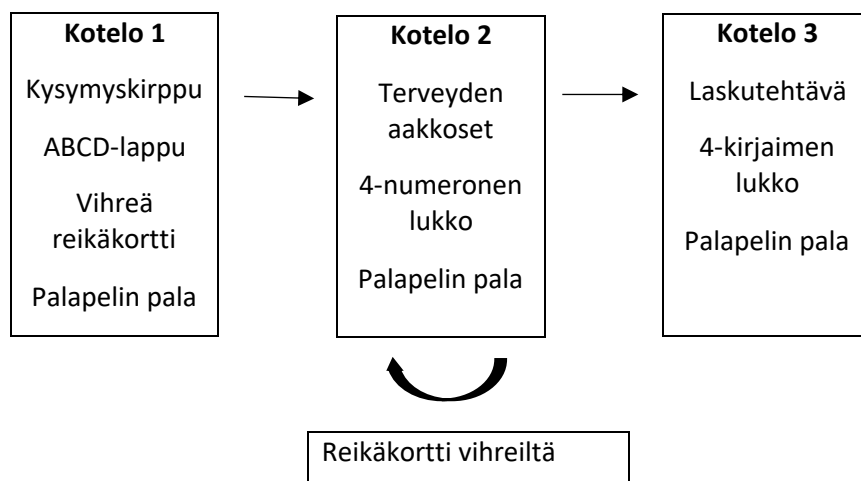
**KOODI: ACDRX**

#### KOTELO 3:

Kotelossa on laskutehtävä. Vastauksena on 3-numeroinen koodi, joka avaa vaiheen 2 kotelon lukon.

**KOODI: 144**

*Kuvio 2. Punaisen ryhmän pelin eteneminen vaiheessa 1 ja koteloiden sisältö.*



## Vihreä ryhmä

Pelin lähtötilanne on vihreällä kortilla.

Kaikki tehtävät ovat rinnakkaisissa koteloidissa. Kotelossa 1 ei ole lukkoa.

Kolmannessa kotelossa on koodi vaiheen 2 lukkoon.

Kaikissa koteloidissa on yksi palapelin pala, jota tarvitaan vaiheessa 2.

### KOTELO 1:

Tikut on järjesteltävä niin, että toiselle puolelle muodostuu kuva saamelaisten lipusta. Toisella puolella on numeroita eri väreillä. Koodiin tarvitaan rinnakkaiset vihreät numerot. Saadaan 4-numeroinen koodi koteloon 2.

Kotelossa on punainen reikäkortti, jota punainen ryhmä tarvitsee.

**KOODI: 8724**

### KOTELO 2:

Kotelossa on numeroituja maiden lippuja sekä teksti jalkapallon MM-kisoista. Kortin kääntöpuolella on pieni reikäkortin kuva vihjeeksi siitä, että se on haettava punaiselta ryhmältä.

Reikäkortti asetetaan tekstikortin päälle. Aukoista paljastuu maiden nimiä. Maan nimi on yhdistettävä sen maan lippuun. Lippujen numerot muodostavat 4-numeroisen koodin siinä järjestyksessä kuin ne on tekstissä mainittu.

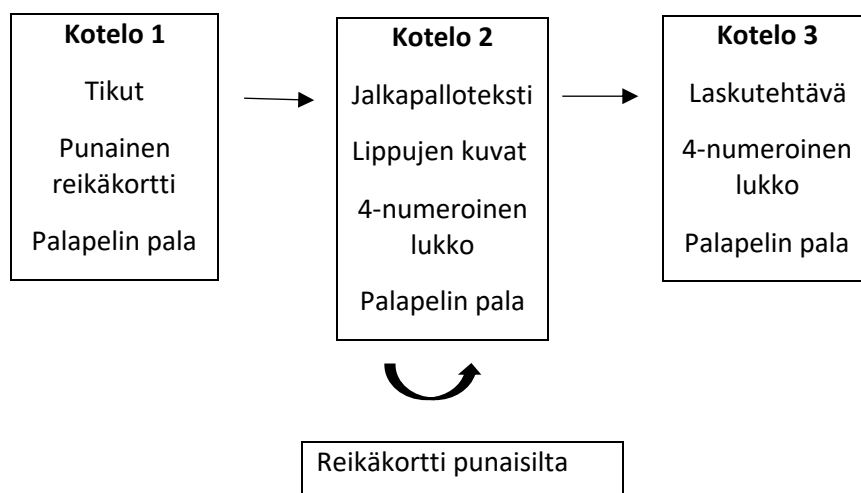
**KOODI: 5469**

### KOTELO 3:

Kotelossa on laskutehtävä, jonka vastaus on 35. Pelaajien on ymmärrettävä lisätä luvun eteen 0. Vastauksena on 3-numeroinen koodi, joka avaa vaiheen 2 kotelon lukon.

**KOODI: 035**

*Kuvio 3. Vihreän ryhmän pelin eteneminen vaiheessa 1 ja koteloiden sisältö.*



## Keltainen ryhmä

Pelin lähtötilanne on keltaisella kortilla.

Kaikki tehtävät ovat rinnakkaisissa koteloidissa. Kotelossa 1 ei ole lukkoa.

Viimeisessä kotelossa on koodi vaiheen 2 lukkoon.

Kaikissa koteloidissa on yksi palapelin pala, jota tarvitaan vaiheessa 2.

### KOTELO 1:

Kotelossa on Ceasarin salakirjoituksella kirjoitettu viesti. Keltaisella kortilla on aakkoset ja eri kortilla luku -3. Luku on vihje siitä, miten salakirjoitusta tulkitaan. Viestin jokainen kirjain korvataan sitä aakkosissa aina kolme kirjainta taaksepäin laskettuna olevalla kirjaimella. Kun sen selvittää, siinä lukee: tuhat plus kuusi miinus kaksi. Laskun tuloksena on laatikon 2 koodi.

Kotelossa on UV-lamppu, josta puuttuu patteri, sekä mustan ryhmän tarvitsema koodikiekon osa.

**KOODI: 1004**

### KOTELO 2:

Kotelossa on artikkeli alkuaineisiin liittyen sekä alkuaineiden jaksollinen järjestelmä. Tekstissä on uv-kynällä merkitty kuusi yleisintä ihmisessä esiintyvää alkuainetta (O, C, H, N, Ca, P). Kun niiden järjestysluku katsotaan jaksollisesta järjestelmästä, ne muodostavat laskukaavan luvut. Artikkelin toisella puolella on pieni lampun kuva vihjeenä uv-lampun tarpeellisuudesta. Sen patteri on haettava mustalta ryhmältä. Tehtävän pystyy ratkaisemaan myös ilman uv-lamppua.

Erillisellä keltaisella kortilla on laskukaava. Alkuaineet sijoitetaan kaavaan siinä suuruusjärjestyksessä, kuin niitä esiintyy ihmisessä. Järjestys on mainittu artikkelissa.

Oikea järjestys: 8 6 1 7 20 15

Laskukaava:  $( \_ \times \_ + \_ ) : \_ \times \_ \times \_ = \_ \_ \_ \_ \_ \_$

Vastaus:  $(8 \times 6 + 1) : 7 \times 20 \times 15 = 2100$

Laskinta voi käyttää apuna.

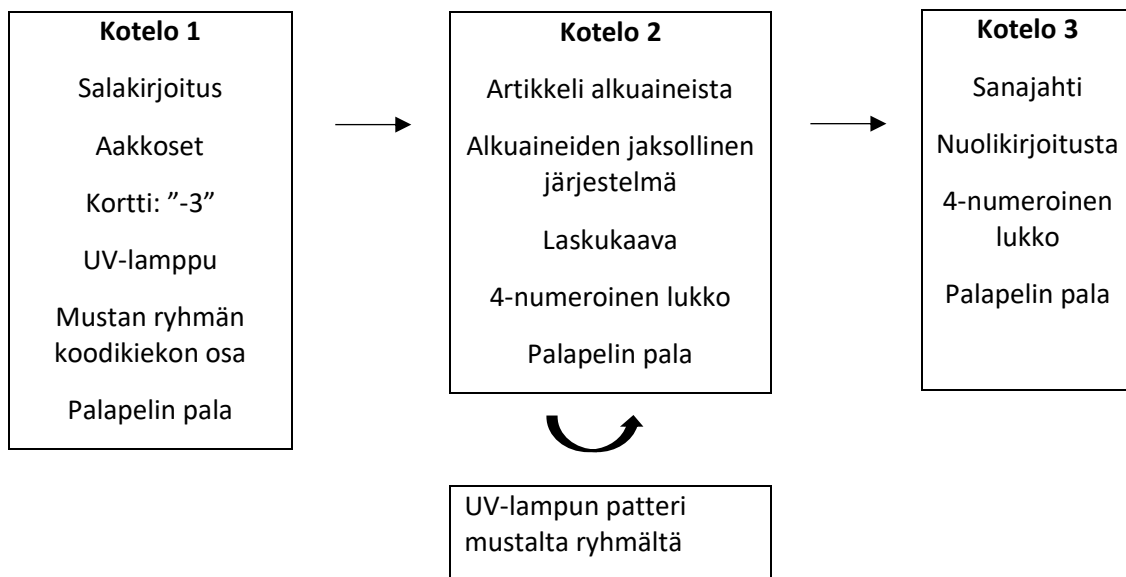
**KOODI: 2100**

### KOTELO 3:

Kotelossa on sanajahti eli ruudukko, jossa kirjaimia. Lisäksi laatikossa on ”nuolikirjoitusta” - kortti. Nuolet neuvovat mihin suuntaan ruudukossa liikutaan. Aloituskohta on merkitty poliisin kuvalla. Ruudukosta löytyy sana HÄTÄNUMERO. Pelaajien täytyy ymmärtää, että hätänumero on 112, joka on vaiheen 2 laatikon koodi.

**KOODI: 112**

Kuvio 4. Keltaisen ryhmän eteneminen vaiheessa 1 ja koteloiden sisältö.



## Musta ryhmä

Pelin lähtötilanne on mustalla kortilla.

Kaikki tehtävät ovat rinnakkaisissa koteloidissa. Kotelossa 1 ei ole lukkoa.

Viimeisessä kotelossa on koodi vaiheen 2 lukkoon.

Kaikissa koteloidissa on yksi palapelin pala, jota tarvitaan vaiheessa 2.

### KOTELO 1:

Kotelossa on musta koodikieken pohja. Kieken sisäosa on keltaisella ryhmällä. Isommassa kiekossa on merkitty kohta, johon pikkukiekko liitetään (Ä = ♥)

Salakirjoitusteksti tulkitaan koodikieken avulla. Siinä on vihje: Lähin kansallispuisto. Vastaus on HOSSA. Kortin takana olevan vihjeen mukaisesti S=Z, josta saadaan oikea koodi.

Kotelossa on uv-lampun patteri, jonka keltainen ryhmä tarvitsee, ja jota myös musta ryhmä voi itse käyttää tarvittaessa seuraavan koodin ratkaisussa.

**KOODI : HOZZA**

### KOTELO 2:

Kotelossa on neljä opiskelutekniikkaan liittyvää tekstikorttia. Kortit täytyy laittaa oikeaan järjestykseen muistisäännön mukaisesti (SSMK). Korttien toisella puolella on numerot, jotka muodostavat laatikon 3 koodin. Tekstikorttien oikeat sanat (Silmäile, Syvenny, Muistele, Kertaa) on korostettu uv-kynällä. Kortit pystyy järjestelemään loogisesti myös ilman lamppua.

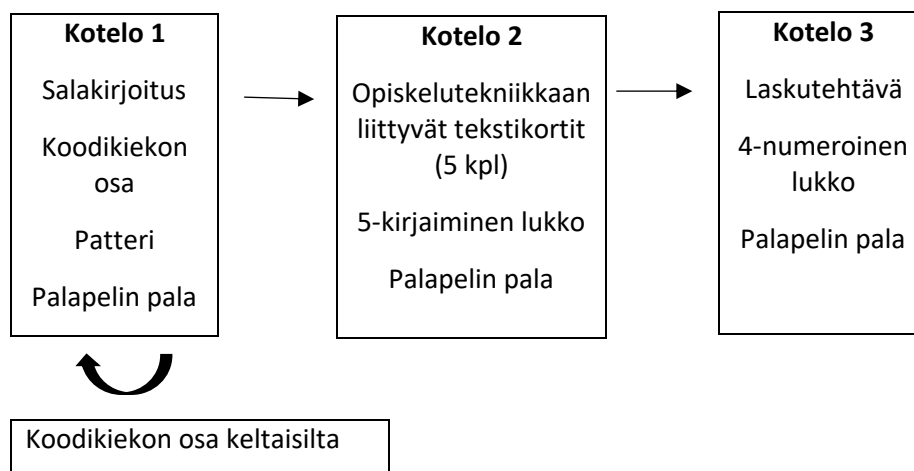
**KOODI : 7853**

### KOTELO 3:

Kotelossa on laskutehtävä. Vastauksen 3-numeroinen koodi avaa vaiheen 2 lukon.

**KOODI: 275**

Kuvio 5. Mustan ryhmän eteneminen vaiheessa 1 ja koteloiden sisältö.



## **VAIHE 2**

Laatikko on lukittu 3-numeroisilla lukoilla (4 kpl). Jokaisen ryhmän lukko on merkitty ryhmän värikoodilla. Lukkojen koodit ovat ryhmien viimeiset koodit:

**PUNAINEN: 144**

**VIHREÄ: 035**

**KELTAINEN: 112**

**MUSTA: 275**

Laatikossa on loput palapelin osat. Jokaisesta kotelosta on löytynyt palapelin pala, joka täytyy tuoda. Koottuaan palapelin pelaajien täytyy muodostaa käsi kädessä -rivi seinällä olevasta avaimesta toisella seinällä olevaan avaimeen, kuten palapelissä.

Kun pelaajat ovat muodostaneet rivin oikein, pelimestari soittaa esim. omalla puhelimella fanfaarin pelin päättymisen merkiksi. Pelimestari antaa palkinnot pelaajille.



## TARVIKKEET

- Lukot
  - 3-numeroinen lukko 4 kpl
  - 4-numeroinen lukko 6 kpl
  - kirjainlukko 2 kpl
- Kotelot
  - kulmalukkokansio 8 kpl
  - peltiboxi 6 kpl
- Kangaskassi 4 kpl
- Pieni matkalaukku
- Puutikkuja
- UV-lamppu
- UV-kynä
- Kontaktimuovia
- Liimaa
- Paperia
- Eri värisiä kartonkeja
- Paperiveitsi
- Nyöriä
- Pelaajille kyniä, paperia, maalarinteippiä, laskin
- Palkinnot