



# Hyria



# MYSTEERIBOXI – LIIKUTELTAVA PAKOHUONEPELI

---

Osallistava ja yhteisöllisyyttä vahvistava  
ryhmäyttämisen työväline oppilaitosten  
käyttöön

# MIKÄ ON MYSTERIBOXI?

## **Pelillinen oppimistyökalu**

Mysteriboxi yhdistää pelilliset elementit ja opetuksen lisäten ongelmanratkaisutaitoja ja yhteistyötä.

## **Ratkaistavat tehtävät**

Laatikon lokeroita avataan ratkaisemalla tehtäviä, jotka liittyvät matematiikkaan, logiikkaan ja päättelyyn.

## **Osallistava oppimiskokemus**

Opiskelijat etenevät yhteistyötä tehden vaiheittain kohti lopullista ratkaisua motivoituneina ja innostuneina.

## **Turvallisuus ja tiimityö**

Menetelmä vahvistaa yhteisöllisyyttä, lisää ryhmän sisäistä turvallisuuden tunnetta ja opettaa tiimityöskentelyä pelillisesti.



**Hyria**



# TEHTÄVÄTYYPIT

## Numerolappuarvoitukset

Tehtävät sisältävät koodisarjojen ratkaisemista, mikä kehittää loogista päättelyä ja tarkkuutta.

## Palapelit ja QR-koodit

Visuaaliset ja teknologiset elementit, jotka tuovat monipuolisuutta ja interaktiivisuutta peliin.

## Mittaus- ja geometriaharjoitukset

Mittanauhat ja janakoodit vaativat tarkkoja mittaustaitoja ja geometrisen hahmottamisen kykyä.

## Matematiikka ja kirjallisuus

Matikkatehtävät haastavat päättelyä, kun kirjatehtävät yhdistävät kulttuurin ja ongelmanratkaisun.



**Hyria**



# PELILLISYYS JA ETENEMINEN

## Jännityksen ja motivaation luominen

Pelillisuus rakentaa jännitystä ja onnistumisen tunteita vaiheittaisella etenemisellä ja palkinnoilla.

## Lisähaasteiden vaikutus

Haasteet, kuten avainten sekoittaminen ja epätasaiset palapelit, lisäävät strategista ajattelua pelissä.

## Oppimisen tukeminen

Pelillisuus kehittää ongelmanratkaisua, tiimityötä ja kriittistä ajattelua pelaamisen kautta.

## Palkitseva päätös

Viimeisen lokeron avaaminen tarjoaa tyydyttävän lopun ja vahvistaa oppimiskokemuksen.



**Hyria**



# KÄYTTÖOHJEET

## Valmistelu ja kasaaminen

Aloita mysteeriboxin kasaaminen ylälokeroista ja etene järjestyksessä varmistaen oikea lukkojen suunta.

## Lukot ja avaimet

Pidä huolta, että lukot kiinnitetään oikein ja avaimet palautetaan oikeisiin lokeroihin pelin jälkeen.

## Palapelin jakaminen

Jaa palapelin palat tasaisesti bokseihin ennen pelin aloittamista sekoittamatta lukkoja ja avaimia.

## Pelin jälkeen

Sulje salvat ilman lukkoja kuljetusta varten ja varmista, ettei lukkoja tai avaimia sekoiteta.



**Hyria**



# VINKIT PELIN ONNISTUMISEEN

## Lisää haastetta ja yllätyksiä

Sekoita ylimääräisiä avaimia ja vaihtelee palapeliä palojen jakautumista lisätäkseen pelin mielenkiintoa.

## Selkeät ohjeet

Varmista, että pelin säännöt ovat helposti saatavilla ja ymmärrettävissä ennen pelin aloittamista.

## Pelin vetäjän rooli

Pelin vetäjä ohjaa etenemistä loogisesti, ratkaisee mahdolliset ongelmat nopeasti ja antaa pyydettyä vinkkejä pelin aikana.

## Hyvä valmistelu

Huolellinen valmistelu ja selkeä ohjeistus tekevät pelistä hauskan ja tehokkaan oppimiskokemuksen.



**Hyria**



# ESIMERKKI BOXI LAATIKKO 1 – MUSTA AVAIN

## Numerolappuarvoitus

Alkuun ratkaistaan numerolappuarvoitus, jonka vastaus on 068, käynnistäen pelin.

## Mutteri- ja pulttilaskenta

Lasketaan mutterit ja pultit, mikä antaa seuraavan koodin 624 lukituksen avaamiseen.

## Palapelin ratkaisu

Palapelin ratkaisu 3851 avaa kansilokeron seuraavaan tehtävään.

## Musta avain ja päätös

Lopuksi musta avain avaa rasian ja päättää pelin onnistuneesti.



**Hyria**



# KADONNEEN AJAN ARVOITUS - Mysteeriboksit

Tarinamme alkaa ajasta, jota meillä kaikilla tuntuu olevan liian vähän.

Kiire, tehtävät ja aikataulut ovat vieneet mukanaan sen, mikä on oikeasti tärkeää – yhteisen ajan ja yhdessä tekemisen ilon.

Eräänä päivänä aika vain... katosi. Kellot pysähtyivät, kalenterit hiljenivät, ja ihmiset jäivät paikoilleen tuijottamaan tyhjyyteen. Oli, kuin joku olisi vetänyt johdon irti maailmalta.

Kadonneen Ajan avain on sinetöity sarjaan salaperäisiä mysteeribokseja. Vain ne, jotka pystyvät todella toimimaan yhdessä, voivat vapauttaa sen takaisin maailmaan.

Teidän tehtävänne on nyt palauttaa Kadonnut Aika, ja tehdä siitä entistä arvokkaampi asia viettäen sitä yhdessä.

Edessänne on rivi jykeviä mysteeribokseja, jotka kätkevät sisäänsä vihjeitä, arvoituksia ja yhteisiä oivalluksia.

Jokainen laatikko on yksi askel kohti yhteistä aikaa: läsnäoloa, kuuntelemista, luottamusta, huumoria, ongelmanratkaisua ja lopulta yhdessä saavutettua hetkeä.

Kun ratkaisette kaikki mysteeriboksit ja avaatte lopulta Kadonneen ajan arkun, vapautatte viimein sen, mikä on ollut piilossa – ajan toisillenne.

# NÄIN MYSTEERIBOKSITEHTÄVÄ ETENEE

Aloittakaa mysteeriboksien ylimmistä lokeroista ja edetkää järjestyksessä alaspäin.

Jokainen lokero sisältää vihjeen tai vihjeitä, joilla löydätte seuraavan lukon avaimen tai numerokoodin.

Numerokoodit kulkevat aina ylhäältä alas tai vasemmalta oikealle.

Älkää käyttäkö voimaa – kaikki avautuu vain oivaltamalla ja yhteistyöllä.

Jakakaa oivalluksianne muille ryhmäläisille, kuunnelkaa toistenne ideoita ja kokeilkaa rohkeasti.

Kun kaikki ryhmien mysteeriboksit on ratkaistu, saatte avaimen Kadonneen ajan arkkuun.

Kadonneen ajan arkusta löydätte lopullisen palkinnon ja palautatte ajan maailmaan.

Jos jäätte jumiin jossain tehtävässä, älkää arkailko pyytää vihjeitä ohjaajilta.

Oletteko valmiit palauttamaan ajan maailmaan? Silloin seikkailu voi alkaa! -Aika on teidän käsissänne-

Voit halutessasi avata sovelluksesta ajastimen, joka kertoo käytettävissä olevan ajan. Aseta ajastimeen ryhmälle sopiva aika. Esim. 45min.

Kun viimeinen laatikko avautuu, sen sisältä löytyy Kadonnut aika, sekä ehkäpä pieni yllätys muistuttamaan, että yhteinen aika ja yhdessä tekeminen ovat arvokkaampia kuin mikään palkinto.

# MYSTEERIBOKSIT





**Hyria**



**Hyria**

## Mysteriboksi kasaamisohje ja tiedot

1. Kokoa boksi niin, että laatikon numero on sinuun päin. (esim. Laatikossa 1 on kannessa edessä oikealla lokero numero 1.)
2. Numerolukot avataan aina laittamalla numerot ylhäältä alaspäin, tai vasemmalta oikealle
3. Huolehdi, että lukko kiinnitetään oikein päin, eli lukossa olevat viivat ovat sinuun päin (LUKKO AUKEAA AINA OIKEALTA PUOLELTA!)
4. Halutessasi voit tuoda mielenkiintoa peliin sekoittamalla lokeron 7 avaimet käyttöön valittuihin bokseihin.
5. Näissä ohjeissa on kerrottu, millä koodilla/avaimella lokeron lukko aukeaa ja mikä tehtävä sisältä tulee löytyä

HUOM TÄRKEÄÄ! Pidä huoli, ettei ratkottujen boksien lukot ja avaimet sekoitu keskenään. Laita aina kyseisen boksen avain/lukko laatikon ison ylälokeroon (5) sisälle lopetettuanne. Sulje lokeroiden salvat **ilman lukkoja**, jotta ne pysyvät kiinni kuljetuksen ajan.



**Hyria**

## Laatikko 1

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4.  
Avainten väri musta.**

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 068

Ylälokero 2: 6 mutteria, 1 pultti (pisin)

Vastaus: 6

Ylälokero 3: 4 mutteria, 1 pultti (pienin)

Vastaus: 2

Ylälokero 4: 6 mutteria, 1 pultti (keskikokoinen)

Vastaus: 4

Lokero 5 (boksin yläosan kansi): (aukeaa koodeille 068 ja 624): Palapeli (Palapelissä yhteensä 15 palaa, ennen peliä palapelien palat jaetaan käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Palapelin vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 80529

Lokero 7:(aukeaa koodilla 80529): Kaksi avainta, mustalla avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu).

Vastaus 658

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä. Vastaus: 180

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 658 ja 180, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Rocktieto2, Seitsemäs kohtaaminen, Yksi lensi yli käenpesän, Neljäs käsi). Vastaus: 2714.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 2714. Sen sisällä on musta avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**

## Laatikko 2

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4. Avainten väri **sininen**.**

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 180

Ylälokero 2: Mutterit: 1 iso, 1 keskikokoinen, 2 pientä

Ylälokero 3: Mutterit: 1 iso, 2 keskikokoista, 1 pieni

Ylälokero 4: Mutterit: 1 iso, 2 keskikokoista, 6 pientä

Ylälaatikoiden 2-4 ratkomislogiikka: Pieniä muttereita on 9, keskikokoisia on 5 ja isoja 3.

Vastaus: 953

Lokero 5: (aukeaa koodeille 180 ja 953): Palapeli (Palapelissä on yhteensä 15 palaa, **ennen peliä palapelien palat jaetaan** käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 06712

Lokero 7:(aukeaa koodilla 06712): Kaksi avainta, sinisellä avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu).

Vastaus 296

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä (pirtelö, hampurilainen, donitsi). Vastaus: 324

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 296 ja 324, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Antero Vipunen). Vastaus: 8429.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 8429. Sen sisällä on sininen avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**

### Laatikko 3

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4. Avainten väri **punainen**.**

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 427

Ylälokero 2: 5 mutteria, 1 iso pultti

Vastaus: 3

Ylälokero 3: 5 mutteria, 1 keskikokoinen pultti

Vastaus: 4

Ylälokero 4: 5 mutteria, 1 pieni pultti

Vastaus: 3

Lokero 5: (aukeaa koodeille 427 ja 343): Palapeli (Palapelissä on yhteensä 15 palaa, **ennen peliä palapelien palat jaetaan** käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 47291

Lokero 7:(aukeaa koodilla 47291): Kaksi avainta, punaisella avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu).

Vastaus 518

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä (kolme tehtävää, hedelmiä, hyönteisiä ja lintuja). Vastaus: 574

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 518 ja 574, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Venäjää ole hyvä). Vastaus: 5367.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 5367. Sen sisällä on punainen avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**

## Laatikko 4

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4.**

**Avainten väri vihreä**

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 287

Ylälokero 2: Mutterit: 2 isoa, 2 pientä

Ylälokero 3: Mutterit: 1 iso, 1 keskikokoinen, 2 pientä

Ylälokero 4: 1 iso, 1 pientä

Ylälaatikoiden 2-4 ratkomislogiikka: Pieniä muttereita on 5, keskikokoisia on 1 ja isoja 4.

Vastaus: 514

Lokero 5: (aukeaa koodeille 287 ja 514): Palapeli (Palapelissä on yhteensä 15 palaa, **ennen peliä palapelien palat jaetaan** käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 03028

Lokero 7:(aukeaa koodilla 03028): Kaksi avainta, vihreällä avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu). Vastaus 475

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä (nallekarkki, tikkari, vahtokarkki). Vastaus: 764

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 475 ja 764, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Catherine sarja). Vastaus: 3554.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 3554. Sen sisällä on vihreä avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**

## **Laatikko 5**

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4.  
Avainten väri valkoinen.**

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 456

Ylälokero 2: 5 mutteria, 1 pultti (keskikokoinen)

Vastaus: 3

Ylälokero 3: 5 mutteria, 1 pultti (pitkä)

Vastaus: 1

Ylälokero 4: 5 mutteria, 1 pultti (pitkä)

Vastaus: 5

Lokero 5 (boksin yläosan kansi): (aukeaa koodeille 456 ja 315): Palapeli (Palapelissä yhteensä 15 palaa, ennen peliä palapelien palat jaetaan käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Palapelin vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 03127

Lokero 7:(aukeaa koodilla 03127): Kaksi avainta, valkoisella avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu).

Vastaus 386

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä (ilmapallot). Vastaus: 156

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 386 ja 156, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Hevoskerho). Vastaus: 3571.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 3571. Sen sisällä on musta avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**

## Laatikko 6

**Laatikko aloitetaan kasamaan/purkamaan ylälaatikoista, jotka ovat numeroitu 1-4.**

**Avainten väri **keltainen****

Ylälokero 1: numerolapun arvoitus

Vastaus: 813

Ylälokero 2: Mutterit: 3 isoa, 2 keskikokoista, 2 pientä

Ylälokero 3: Mutterit: 3 pientä, 1 keskikokoinen, 3 isoa

Ylälokero 4: 2 pientä, 1 keskikokoinen, 2 isoa

Ylälaatikoiden 2-4 ratkomislogiikka: Pieniä muttereita on 7, keskikokoisia on 4 ja isoja 8.

Vastaus: 748

Lokero 5: (aukeaa koodeille 813 ja 748): Palapeli (Palapelissä on yhteensä 15 palaa, **ennen peliä palapelien palat jaetaan** käytettäviin bokseihin mahdollisimman tasaisesti). Vastaus: 3851

Lokero 6: (aukeaa koodilla 3851): Mittanauha. Vastaus: 30039

Lokero 7:(aukeaa koodilla 30039): Kaksi avainta, keltaisella avaimenperällä. Avaimet numeroitu numerolla 7.

Lokero 8 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Janakoodi (vihreä laminoitu lappu).

Vastaus 748

Lokero 9 (laatikon takana, aukeaa avaimilla): Matikkatehtävä (kirja laskutehtävä).

Vastaus: 110

Lokero 10 (aukeaa koodeilla 748 ja 110, lukot laatikon sivuilla):

- Kirjatehtävä (Punch card pattern). Vastaus: 2856.
- Laatikon sisällä on myös numerokoodillinen rasia, joka aukeaa koodilla 2856. Sen sisällä on vihreä avain, avaimenperässä numero 10. Avain sopii puisessa arkussa olevaan lukkoon.

**HUOM! Laatikkoa kootessa lokero 10 kohdalla ei ole merkitystä, kummalle puolelle lukot laitetaan.**



**Hyria**