



Kadonneet tunteet -pakopeli

Suunniteltu Uudet lukutaidot –hankkeessa Sallan
perusopetuksen Opin ja taidan –oppitunneille

**OPETUS-JA
KULTTUURIMINISTERIÖ**

Tärkeitä uutisia

Tänään

klo 8:00

VIHA VANGITSI MUUT TUNTEET!



ILO, SURU, PELKO, HÄMMÄSTYS JA RAKKAUS OVAT KADOKSISSA!

Tänään tunteiden maailmassa tapahtui dramaattinen käänne, kun viha, tunnettu voimakkaasta ja hallitsevasta luonteestaan, vangitsi ilon, surun, pelon, hämmästyksen ja rakkauden. Tämä ennennäkemätön tapahtuma on järkyttänyt tunteiden yhteisöä ja herättänyt laajaa huomiota.

SILMINNÄKIJÄT KERTOVAT: VIHA HYÖKKÄSI YLLÄTTÄEN

Ilo, joka tunnetaan valoisasta ja positiivisesta olemuksestaan, yritti vastustaa, mutta joutui nopeasti vihan voimien alle. Suru, joka usein vetäytyy omiin oloihinsa, ei ehtinyt paeta ennen kuin viha sai sen kiinni. Pelko ja hämmästyks, jotka yleensä reagoivat nopeasti, olivat liian hämmentyneitä toimimaan. Rakkaus, joka on lempeä, ei myöskään onnistunut välttämään vihan otetta.

Tunteiden yhteisö on nyt kokoontunut pohtimaan, miten tilanne saadaan ratkaistua ja miten vangitut tunteet voidaan vapauttaa. Asiantuntijat varoittavat, että vihan hallitseva asema voi johtaa vakaviin seurauksiin, ellei tilannetta saada nopeasti hallintaan.

Kadonneet tunteet -pakopeli

Yleistä

- Lähtötilanne: Viha on vanginnut kaikki muut tunteet ja piilottanut ne. Maailma on muuttunut kylmäksi ja ilkeäksi eikä kukaan pysty tuntemaan muuta kuin vihaa. Ensin on löydettävä avain, jolla pääsee huoneeseen, jonne tunteet on lukittu. Sen jälkeen tehtävänä on löytää Vihan piilottamat perustunteet (Ilo, Suru, Pelko, Rakkaus ja Hämmästyks) ja päästää ne jälleen vapaiksi.
- Peli on fyysinen pakopeli, joka pelataan 2-5 hengen ryhmissä. Pelin kesto on n. 30-35 minuuttia ja se on suunnattu 4-7 -luokkalaisille. Pelin kesto riippuu paljolti siitä, kuinka paljon ja nopeasti pelin ohjaaja neuvoo ongelmatilanteissa.
- Pelin voi rakentaa myös usealle ryhmälle yhtä aikaa pelattavaksi, kun fyysisen lukon tilalle vaihtaa numerokoodilla lukitun Forms-kaavakkeen ja pelin osat piilottaa esimerkiksi kirjekuoriin.

Tavoitteet ja palaute

Tavoitteet

1. Pelin **taidollisena tavoitteena** on osoittaa yhteistyötaitojen osaamista: työskennellä yhdessä, antaa ja ottaa vastaan palautetta, kuunnella ja keskustella.
- Pelin **tiedollisena tavoitteena** ovat tunnetaidot. Pelissä kerrataan erilaisia tunteita ja peli antaa hyvän lähtökohdan pohdiskelulle mm. eri tunteiden merkityksestä.

Kannustaminen

1. Koko luokan alkukeskustelussa on hyvä käydä läpi mitä pakopeli tarkoittaa sekä pelin säännöt.
2. Opettaja muistuttaa pelin kuluessa antamaan kanssapelaajille positiivista palautetta onnistumisesta. Myös opettaja itse kehuu ja kannustaa ryhmää pelin aikana

Palaute

1. Heti pelin jälkeen oppilaiden on itse- ja vertaisarvioinnin aika. Jokainen ryhmän jäsen täyttää oman kaavakkeen, mikäli tätä ei pystytä tekemään keskustellen. Missä ryhmä onnistui ja missä voisi vielä kehittyä? Etsitään yksilön vahvuuksia, ei puutteita.
2. Lopuksi myös opettaja kertoo havainnoistaan: miten oppilaiden välinen yhteistyö sujui. Positiivisen ja kannustavan kautta!

Pelin tarvikkeet

- Vanha kännykkä, jolla tekstiviesti kirjoitetaan numeronäppäimillä (näitä löytyy helposti kirpputoreilta tai tuttujen varastoista)
- Maljakko, johon ei mahdu käsi, mutta johon saa pudotettua avaimen
- Magneetti ja narua avaimen onkimiseen maljakosta
- Teippiä, sinitarraa tms. maljakon kiinnittämiseen pöytään
- Lukittavia laatikoita tms. tai laatikoita ja ketjua (tähän käyvät myös sellaiset vanhat käsilaukut, joihin saa lukon kiinnitettyä)
- Tietokone ja Forms-kaavake, joka lukittu salasanalla.
- Muistitikku
- Avainlukko (avaimen täytyy tarttua magneettiin)
- 4 kpl numerolukkoja
- Tulostetut tarvikkeet (diat 10-16)
- Vangitut tunnemaskotit (voivat olla virkattuja, muovailtuja, paperisia jne.)

Miten peli rakennetaan?

- Kiinnitä uutinen huoneen oven ulkopuolelle luettavaksi. Lisähaastetta saadaan lukitusta ovesta, jonka avain pitää etsiä (tai huomata pyytää opettajaa avaamaan).
 - Tietokone pöydällä käynnistettynä. Pidä huoli, että akkua riittää tai kytke verkkovirtaan niin että johto on turvallisesti pöydällä eikä kukaan pääse kompastumaan tai pyyhkäisemään konetta lattialle.
 - Aseta pöydälle lappu, jossa on mainittu perustunteiden “alatunteita”.
 - Aseta puhelin haluamaasi paikkaan löydettäväksi.
 - Teippaa maljakko kiinni pöytään ja pudota avain maljakkoon.
 - Kiinnitä huoneen seinille emoji ja tunnekaruselli. Lisähaastetta saadaan, jos emojiä täytyy hieman etsiä (esim. pöydän tai tuolin alapinnalta tai verhon takaa).
 - Piilota rasiat tavaroiheen huoneeseen.
- Rasia 1: Lukko 1 aukeaa 537 koodilla
Sisältää tunnemaskotin, muistitikun ja alatunteet
 - Rasia 2: Lukko 2 aukeaa 716 koodilla
Sisältää tunnemaskotin ja “totta vai tarua?” -tehtävalapun
 - Rasia 3: Lukko 3 aukeaa 137 koodilla
Sisältää tunnemaskotin ja vastakohtapalapelin
 - Rasia 4: Lukko 4 aukeaa 492 koodilla
Sisältää tunnemaskotin, magneetin ja narun
 - Rasia 5: Aukeaa avaimella
Sisältää tunnemaskotin ja numerokoodin vanhaan puhelimeen

Kadonneet tunteet -pakopeli

Tehtävä 1

Rasiat on piilotettu ympäri huonetta. **Kiipeillä ei saa, eikä mitään saa hajottaa.**

Huoneen oven ulkopuolelle on kiinnitetty uutinen, jossa kerrotaan pelin taustatarina (Viha on vanginnut muut tunteet). Peli alkaa, kun uutinen on luettu. Siirrytään huoneeseen.

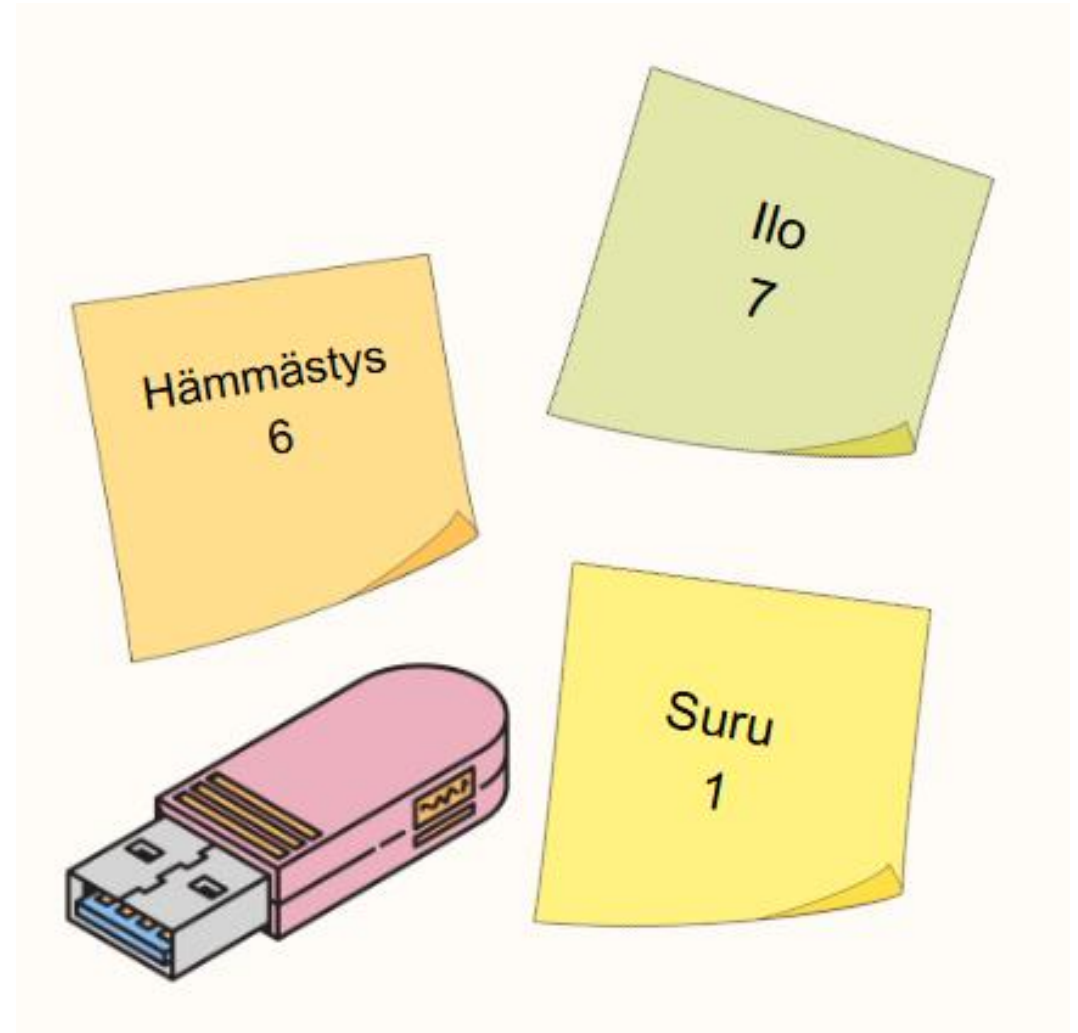
- 1. Tehtävä 1.** Pöydällä on lappu, jossa on lueteltu erilaisia perustunteiden "alatunteita". Huoneen seinällä on juliste, jossa on perustunteiden "alatunteita". Lapussa lukee jokin tunne, joka pitää hoksata katsoa karusellin perustunteista, joihin on piilotettu numeroita. Tämän avulla saa numerokoodin (537), jolla saa avattua ensimmäisen lukon.



Tehtävä 2

Tehtävä 2. Ensimmäinen rasia avautuu koodilla 537. Rasiasta löytyy yksi tunnemaskotti, muistitikku ja 3 lappua. Jokaiseen lappuun on merkitty tunne ja numero. Oppilaiden täytyy hoksata laittaa muistitikku koneeseen ja avata se. Muistitikulla on äänitiedosto, jossa kertoja kertoo tarinan. Tarinassa mainitaan tunteita. Oppilaiden täytyy poimia järjestys, jossa lapuilla olevat tunteet mainitaan tarinassa. Tästä muodostuu koodi (716) seuraavaan lukkoon.

- HUOM! Oppilaille hyvä pakohuonepelin jälkeen kertoa ettei tuntemattomia muistitikkuja saa laittaa tietokoneeseen :D



Tehtävät 3 ja 4

Tehtävä 3. Toinen rasia avautuu koodilla 716. Rasiassa on yksi tunnemaskotti ja seuraava tehtävä (totta vai tarua väittämiä tunteista). Seuraavan lukon koodi muodostuu tosien väitteiden numeroista (317).

Tehtävä 4. Kolmannesta rasiasta löytyy tunnemaskotti ja paloiksi leikattu paperi, josta kootaan emojia sisältävä kuva. Paperissa on myös vinkki, joka ohjaa oppilaat etsimään vastakohtia (vastakohtat täydentävät toisiaan). Huoneen seinille on kiinnitetty emojia, joista jokaisen takapuolella on numero. Tehtävänä on etsiä palapelissä olevien emojien vastakohtaemojit huoneesta ja muodostaa numerosarja (492).



Kadonneet tunteet -pakopeli

Tehtävät 5 ja 6

Tehtävä 5. Neljäs rasia aukeaa koodilla 492. Laatikosta löytyy tunnemaskotti ja magneetti. Magneetilla ja narulla ongitaan avain maljakosta, joka on teipattu pöytään kiinni.

Tehtävä 6. Viides rasia aukeaa avaimella. Rasiassa on linkki Google Formsiin ja numerokoodi vanhan malliseen puhelimeen. Numerokoodista saa koodisanan, kun osaa päätellä sen puhelimen näppäimistöä. Koodisana voi olla esimerkiksi ”kaveri”, jonka numerokoodi on 55-2-888-33-777-444. Forms aukeaa oikealla koodisanalla ja tulee video/teksti ”Pelastit tunteet, mahtavaa!”



Uärkeitä tunteita

Tänään

klo 8:00

VIHA VANGITSI MUUT TUNTEET!



**ILO, SURU, PELKO, HÄMMÄSTYS JA
RAKKAUS OVAT KADOKSISSAI**

Tänään tunteiden maailmassa tapahtui dramaattinen käänne, kun viha, tunnettu voimakkaasta ja hallitsevasta luonteestaan, vangitsi ilon, surun, pelon, hämmästyksen ja rakkauden. Tämä ennennäkemätön tapahtuma on järkyttänyt tunteiden yhteisöä ja herättänyt laajaa huomiota.

SILMINNÄKIJÄT KERTOVAT: VIHA HYÖKKÄSI YLLÄTTÄEN

Ilo, joka tunnetaan valoisasta ja positiivisesta olemuksestaan, yritti vastustaa, mutta joutui nopeasti vihan voimien alle. Suru, joka usein vetäytyy omiin oloihinsa, ei ehtinyt paeta ennen kuin viha sai sen kiinni. Pelko ja hämmästyys, jotka yleensä reagoivat nopeasti, olivat liian hämmästyneitä toimimaan. Rakkaus, joka on lempeä, ei myöskään onnistunut välttämään vihan otetta.

Tunteiden yhteisö on nyt kokoonnutunut pohtimaan, miten tilanne saadaan ratkaistua ja miten vangitut tunteet voidaan vapauttaa. Asiantuntijat varoittavat, että vihan hallitseva asema voi johtaa vakavien seurauksiin, ellei tilannetta saada nopeasti hallintaan.

Rakas päiväkirjani

Tänään tunsin itseni koulussa
uskopuoliseksi. Muutama suokkalaiseni ei
ottanut minua seikkiin mukaan.

Uskopuoliseksi jääminen sai minut
tuntemaan ahdistuneisuutta.

Kumminkin viimeisessä väskässä Oona tuli
keinumaan kanssani. Tämä isähdutti minua ja
piristi päivääni. Toivottavasti keinutaan
Oonan kanssa taas huomenna uudestaan.

Huom! Sallan pakohuoneessa käytettiin Mielenterveysseuran Tunteiden maailmanpyörä –julistetta ja siinä mainittuja ”alatunteita”. Mielenterveysseuran sivustolta löytyy Tunteiden vuoristorata –juliste, joka sopii peliin myös oikein hyvin: <https://mieli.fi/materiaalit-ja-koulutukset/materiaalit/tunteiden-vuoristorata-juliste/>. Vaihda päiväkirjamerkintöihin haluamasi ”alatunteet” ja piilota numerot julisteeseen.



Tarina luettuna muistitikulla

- Oli synkkä ja myrskyinen yö, kun Anna kuuli outoa ääntä ullakolta. **Pelko** valtasi hänet, mutta hän päätti rohkaistua ja mennä katsomaan, mistä ääni tuli. Hän nousi portaita ylös, sydän pamppaillen. Ullakolla hän löysi vanhan laatikon, joka oli täynnä lapsuuden muistoja. **Ilo** valtasi Annan, kun hän löysi vanhan nallen, jonka hän oli luullut kadonneen. Hän hymyili leveästi ja halasi nallea tiukasti. Mutta laatikon pohjalta hän löysi myös vanhan kirjeen, joka toi mukanaan **surun**. Kirje oli hänen edesmenneeltä isoäidiltään, ja sen lukeminen sai kyynleet valumaan hänen poskilleen.
- Kun Anna jatkoi ullakon tutkimista, hän löysi vanhan, homehtuneen päiväkirjan. Hän tunsi **inhoa** avatessaan sen ja haistaessaan sen ummehtuneen hajun. Hän kuitenkin päätti selata päiväkirjaa ja löysi merkintöjä, jotka paljastivat perhesalaisuuksia. Yksi merkintä sai hänet **hämmästyään**: hänen isoäitinsä oli ollut nuorena salaa rakastunut naapurin mieheen. Tämä tieto sai Annan miettimään, kuinka vähän hän tiesi isoäitinsä elämästä. Anna tunsi syvää **rakkautta** isoäitiään kohtaan ja päätti säilyttää kaikki löytämänsä esineet muistona hänestä. Hän halusi kunnioittaa isoäitinsä muistoa ja pitää hänen tarinansa elossa. Kun Anna palasi alas ullakolta, hän kohtasi veljensä, joka oli **vihainen** siitä, että Anna oli mennyt ullakolle ilman lupaa. He riitelivät hetken, mutta lopulta he sopivat ja päättivät yhdessä tutkia lisää perheensä historiaa.
- Copilot 14.11.2024 syötteellä "Kirjoittaisitko tarinan niin, että siinä esiintyvät pelko, ilo, suru, inho, hämmästys, rakkaus ja viha, mutta jokainen vain yhden kerran."



Väitteet (helpommat)

Totta vai tarua?

1. Ilo on tunne, joka voi saada meidät hymyilemään.
2. Pelko on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme rohkeaksi.
3. Suru voi saada meidät itkemään.
4. Hämmästyks tarkoittaa, että olemme hämmentyneitä ja epävarmoja jostakin.
5. Inho on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme mukavaksi.
6. Viha on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme rauhalliseksi.
7. Tunteet voivat vaikuttaa siihen, miten käyttäydymme.
8. On olemassa vain yksi tunne, jota voimme tuntea kerrallaan.
9. Tunteet eivät voi muuttua nopeasti.
10. Kaikki tunteet eivät ole tärkeitä ja ne voi unohtaa.

Väitteet (haastavammat)

Totta vai tarua?

1. Nauraessa vapautuu endorfiineja, jotka voivat lievittää kipua.
2. Ihmiset voivat tuntea vain yhden tunteen kerrallaan.
3. Stressi voi aiheuttaa fyysisiä oireita, kuten päänsärkyä ja vatsakipua.
4. Pelko on ainoa tunne, joka voi aiheuttaa fyysisiä reaktioita kehossa.
5. Ihmiset voivat tuntea empatiaa vain, jos he ovat kokeneet saman tilanteen itse.
6. Vihan tunteminen on aina haitallista terveydelle.
7. Suru voi heikentää immuunijärjestelmää.
8. Onnellisuus voi parantaa sydämen terveyttä.
9. Ihmiset eivät voi hallita tunteitaan.
10. Rakkaus on vain kemiallinen reaktio aivoissa.



Vastaukset (helpommat)

Vastaukset:

- 1. Totta.** Ilo on tunne, joka voi saada meidät hymyilemään.
2. Tarua. Pelko on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme pelokkaiksi.
- 3. Totta.** Suru voi saada meidät itkemään.
4. Tarua. Hämmästyks tarkoittaa, että olemme yllättyneitä jostakin.
5. Tarua. Inho on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme epämukavaksi.
6. Tarua. Viha on tunne, joka saa meidät tuntemaan olomme kiihtyneiksi ja vihaisiksi.
- 7. Totta.** Tunteet voivat vaikuttaa siihen, miten käyttäydymme.
8. Tarua. Voimme tuntea useaa tunnetta yhtä aikaa.
9. Tarua. Tunteet voivat muuttua nopeasti.
10. Tarua. Kaikki tunteet ovat tärkeitä.

Koodi: 137

Vastaukset (haastavammat)

Vastaukset:

- 1. Tarua.** Ihmiset voivat tuntea useita tunteita samanaikaisesti. Esimerkiksi voi tuntea sekä iloa että surua samaan aikaan.
- 2. Totta.** Stressi voi aiheuttaa monenlaisia fyysisiä oireita, kuten päänsärkyä, vatsakipua ja lihasjännitystä
- 3. Tarua.** Monet tunteet, kuten viha, ilo ja suru, voivat aiheuttaa fyysisiä reaktioita, kuten sydämen sykkeen nousua tai vatsakipua.
- 4. Tarua.** Empatia tarkoittaa kykyä ymmärtää ja jakaa toisen tunteita, vaikka ei olisi itse kokenut samaa tilannetta.
- 5. Tarua.** Vaikka jatkuva viha voi olla haitallista, tunteen ilmaiseminen terveellä tavalla voi olla hyödyllistä ja auttaa ratkaisemaan konflikteja.
- 6. Totta.** Pitkäaikainen suru ja stressi voivat heikentää immuunijärjestelmää ja tehdä kehosta alttiimman sairauksille.
- 7. Totta.** Onnellisuus ja positiiviset tunteet voivat vähentää stressiä ja parantaa sydämen terveyttä.
- 8. Tarua.** Vaikka tunteet voivat olla voimakkaita, ihmiset voivat oppia hallitsemaan ja säätelemään niitä esimerkiksi mindfulnessin ja terapian avulla.
- 9. Tarua.** Vaikka rakkauteen liittyy kemiallisia reaktioita aivoissa, se on myös monimutkainen tunne, joka sisältää psykologisia ja sosiaalisia tekijöitä.

Koodi: 137



Vastakohtat täydentävät toisiaan

Vastakohtaemojien taakse lukon koodin numerot. Haastavuutta peliin saa tulostamalla lisää emojia ja/tai piilottamalla emojiit huoneeseen. Emojia löytyy lisää esimerkiksi osoitteesta <https://emojiisland.com/>



4



9



2

Loppukeskustelu

Pelin päätteeksi keskustellaan vielä ryhmän toiminnasta ja omista tunnelmista pelin jälkeen.

Esimerkkikysymyksiä:

1. Miten luonnehtisit rooliasi pelissä? Valitse yksi tai useampi vaihtoehto
 - Intoilija Ajattelija Tutkija Kilpailija Johtaja Tarkkailija Rohkaisija Hätäilijä
2. Mitä positiivisia puolia eri roolit tuovat peliin?
3. Miltä sinusta tuntui pelin aikana?
4. Mikä oli suosikkikohtasi pelissä?
5. Oliko pelissä jotain erityisen haastavaa?
6. Mitä opit pelin aikana?

Salla

In the middle of nowhere



Peli suunniteltiin ja toteutettiin Sallan perusopetuksen Opin ja taidan – oppitunneille osana Opetus- ja kulttuuriministeriön sekä Sallan kunnan rahoittamaa Uudet lukutaidot – hanketta.

Pelin suunnittelijat:

Ilari Kuittinen, opettaja

Riikka Sorjamaa, FT, projektipäällikkö

Nea Viitanen, luokanopettaja

Sähköposti: etunimi.sukunimi@salla.fi