

TULEVAISUUS PAKOPELI -Megatrendit

TULEVAISUUSPELIN ALUSTUS

Tulevaisuus korttipakopeli on pakopeli, jossa pelaajien on tarkoitus ratkaista maailman ongelmat ja näin pelastaa planeetta. Peliä pelataan pienryhmässä pelimateriaalin kanssa. Pelimateriaalin lisäksi pelaajille kannattaa varata kyniä sekä paperia pelin ajaksi. Pelin vetäjä kellottaa peliajan ja kertoo pelaajille, milloin peli alkaa ja päättyy.

Peli toimii siten, että pelaajat saavat itselleen aluksi osan pelimateriaalista, joka heidän täytyy tutkia tarkkaan. Pelimateriaalista pelaajille käy ilmi heidän tehtävä ja siihen tarvittava ratkaisu. Kun pelaajat luulevat tietävänsä pulmaan oikean ratkaisun, tulee heidän syöttää saamansa koodi koodinpurkukiekkoon. Kiekko kertoo vastauskorttipakasta kortin numeron ja kortti kertoo, onko heidän vastauksena oikea. Mikäli pelaajat saavat ratkaistuksi tehtävän niin he saavat siirtyä toiseen tehtävään. Mikäli pelaajat saavat koodinpurkukiekosta väärän vastauksen, niin korttipakka kertoo sen heille ja pelaajien tulee miettiä toinen ratkaisu pulmaan.

Pelin vetäjä kertoo pelin alussa pelaajille pelin kulun, ohjeet sekä säännöt. Pelaajien tulee pelissä toimia tiiminä.

Itse peli kestää noin 35 minuuttia mutta ohjeistukseen sekä jälkirefleksioon tulee varata aikaa.

Aloita perehtymällä peliin tämän käsikirjan avulla ja valmistele peli ohjeiden mukaisesti. Pakopelin järjestäminen onnistuneesti vaatii huolellista valmistelua. Tutustu huolella esimerkiksi koodinpurkukiekkon käyttöön.

Tarvitset pelissä seuraavia materiaaleja:

- Säännöt ja ohjeet pelaajille
- Koodinpurkukiekko
- Tehtäväpaketit 1 ja 2
- Tulevaisuuspelein kortit

Pelin valmistelu

Materiaali:

Säännöt ja ohjeet pelaajille

Tulosta tiedosto: Tulevaisuuspelein-säännöt-ja-ohjeet-pelaajille.pdf

Pelitehtäväpaketit

Tulosta pelitehtäväpaketit 1 ja 2 yhtä peliä varten yhdet kappaleet. Valmistele materiaali niin, että tehtäväpaketin 1 tehtävät ja materiaali ovat erillään tehtäväpaketti 2. Pelaajat saavat ottaa materiaalipaketin 2 vasta sitten, kun ensimmäinen tehtäväpaketti on ratkaistu.

Voit esimerkiksi asettaa tehtäväpaketit kirjekuoriin, jolloin ne ovat helposti erillään toisistaan, ja pelaajat eivät pääse katsomaan kirjettä 2 etukäteen.

Koodinpurkukiekkko

Tulosta tiedosto "koodinpurkukiekkko.pdf" Huom! tulosta A4 –koossa.

Leikkaa kiekot irti ja kopio mallissa olevat tiedot niihin. Voit tehdä koodinpurkukiekkon kartongista tai muusta paksummasta paperista. Leikkaa kolot (raidoitetut) ja tarkista, että lohkot osuvat hyvin kohdilleen. Kiinnitä kiekot toisiinsa nastan tms. avulla niin, että kiekkojen ulkoreunalla näkyvät selvästi symbolit ja numerot.

Lopuksi tarkista, että kiekko toimii oikein kokeilemalla pelin ohjeen mukaisesti syöttää tehtäväpaketin 1 oikea koodi kiekkoon. Tuleeko luukusta esiin numero 8?

Mikäli kiekko ei näytä oikeaa numeroa, kertaa materiaali ja katso, että olet tulostanut ja leikannut sen oikein.

Pelikortit

Tulosta tiedosto: Vihje-ja-vastauskortit.pdf

Leikkaa tulostetut kortit ja **tarkasta, että tulostus tulee oikeinpäin: Kortissa 8 ja 13 on onnittelukortit ja muissa korteissa on huonoja vitsejä, kun koodi kiekossa on väärä.** Ennen pelin aloitusta järjestä kortit oikeaan järjestykseen 1-15 pinoksi.

Leikkaa tulostetut kortit ja tarkista, että tulostus tulee oikein päin: Tehtäväpaketti 1 vihjekortit ovat vaikeimmasta (kortti 1) tehtävän paljastukseen (kortti 3).

Pelin käynnistäminen

Käy läpi pelaajien kanssa seuraavat ohjeet:

Kysy onko pelanneet aikaisemmin pakopelejä, onko konsepti tuttu? **Jos ei ole tai kertausta kaivataan niin:**

- Pakopelissä ajatuksena on ratkaista pelin pulma ja/tai päästä pakenemaan. Tässä pelissä te kohtaatte pulman, joka teidän tulee ratkaista.

- Te kohtaatte erilaisia pulmia ja vihjeitä ja vihjeiden avulla te saatte ratkaistuksi näitä pulmia.
- Kun te luulette tietävänne oikean loppuratkaisun ja/tai kun kaikki pulmat ovat ratkenneet, kertokaa se minulle.
- Kokeilkaa rohkeasti ja kysykää! Peli pysyy hauskana, kun rohkeasti lähdette reippaasti hyppäämään pelin maailmaan

MITÄ NYT TAPAHTUU?

Kerron kohta teille säännöt ja sen jälkeen pääsemme pelin tarinaan kiinni. Te kuulette pian tarinan, joka siivittää teidät keskelle peliä. Sen jälkeen, teidän **tehtävänne on alkaa tutkimaan pelin materiaaleja läpi. Te saatte pelin säännöt ja tarinan itsellenne pelin ajaksi, jotta voitte niihin palata.**

Ottakaa jo kynät sekä paperit esille muistiinpanoja varten.

PELIN KULKU

Kun peli alkaa, pelaajat saavat avata tai ottaa tehtäväpaketti 1. Vastauskorttipakka tulee olla numerojärjestyksessä pöydällä. Lisäksi pelaajilla tulee olla saatavilla vinkkikortit, joista he voivat tarvittaessa itse nostaa helpottavia vinkkejä tehtäviin.

Kun pelaajat ovat saaneet tehtäväpaketti 1 ratkaistuksi, niin he saavat siirtyä suorittamaan tehtäväpaketti 2.

Laita tehtäväpaketit niin, että pelaajat eivät näe kaikkia materiaaleja kerralla. Esimerkiksi kirjekuoriin.

Pelin tehtäväpaketin 2 oikean vastauksen saatuaan, pelaajat kääntävät vastauskortin, joka kertoo heille, että tehtävä on suoritettu ja peli päättyy.

Koodinpurkukiekkko

Koodinpurkukiekkko on pelissä väline, jolla tarkastetaan oikeat koodit. Kun pelaajat luulevat tietävänsä oikean koodin, se tulee asettaa koodinpurkukiekkoon, joka kertoo, minkä vastauskortin pelaajat katsovat pakasta. Mikäli koodi ei ollut oikea, vastauskortti sen kertoo ja kortti tulee asettaa takaisin pakkaan omalle paikallensa, mistä se otettiin.

Kiekkoon laitetaan koodi niin, että ensimmäiseksi katsotaan uloimmasta kiekosta symboli ja sen perään haluttu koodi. Ensimmäisen kiekon vastausaukkoon tulee vastauskortin numero.

Esimerkiksi, jos pelaajat löytävät symbolin sydän, ja sen jälkeen saavat tehtävistä kaksi numeroa 4 ja 9 niin numerot tulee laittaa koodinpurkukiekkoon oikeassa järjestyksessä ylhäältäpäin luettuna näin

<3

4

9

SÄÄNNÖT

1. Keskustelkaa rauhassa ja tutkikaa rauhassa materiaalit.
2. Te toimitte aina tiiminä, eli te teette kaikki asiat yhdessä ja teette kaikki päätökset yksimielisenä.
3. Koodeja ja pulmien materiaaleja käytetään pelissä aina vain kerran.

Eli jos te löydätte vihjeen, josta saatte päättelemällä koodin 123 ja löydätte lukon, johon tämä koodi sopii, te ette tämän jälkeen enää tarvitse koodia, lukkoa tai siihen johtanutta vihjettä ollenkaan pelissä.

4. Päätön asioiden hajottaminen ei ole oikea vastaus mihinkään.
5. Te voitte kysyä vinkkiä pulmiin pelinohjaajalta niin monta kertaa kuin haluatte, missä kohtaa peliä tahansa.

PELIN TARINA (kerrottava pelaajille)

Nyt elämme vuodessa 2300. Maailma ja ihmiset ovat kokeneet isoja muutoksia. Globaalit muutokset ovat ravistelleet ihmiskuntaa. Ylikansoittuminen, ilmastonmuutos ja teknologian kehityksen varjopuoliin puuttumattomuus muokkasi maailmasta elinkelvottoman ympäristön ajan saatossa.

Kuten muistamme, 2020-luvulla yleisessä tiedossa olevat maailman globaalit ihmiskuntaa ravistelevat muutoksien suunnat olisivat olleet mahdolliset kääntää huonolta kurssilta ja pelastaa ihmiskunta saasteilta ja elinympäristöjen pilaantumiselta, mutta toisin kävi.

Te olette nyt tutkijaryhmä, joka osallistuu pilottihankkeeseen. Hankkeen tarkoitus on matkata kvanttitodellisuudessa läpi rinnakkaistodellisuuteen ja korjata muutama käänne historiassa, jotka olivat avainasemassa maailmanlopun alkuun.

Teillä on 35 minuuttia aikaa kääntää tapahtumien kulkua rinnakkaistodellisuudessa ja pelastaa tulevaisuuteenne.

PELIN MATERIAALI

FAKTAA

Megatrendi on useista ilmiöistä koostuva yleinen kehityssuunta, laaja muutoksen kaari. Niiden nähdään usein tapahtuvan globaalilla tasolla ja kehityssuunnan uskotaan usein jatkuvan samansuuntaisena. Megatrendit eivät ole yllättäviä: ne ovat tuttuja asioita, muutoksia, jotka tapahtuvat jo nyt ja suurella todennäköisyydellä myös huomenna. (Sitra 2020)

TEHTÄVÄPAKETTI 1

FAKTAA

Ekologinen kestävyyskriisi eli ilmastonmuutos, kuudes joukkosukupuuutto, resurssien ylikulutus ja vaihteleva saatavuus sekä jäteongelma muuttaa merkittäväällä tavalla toimintaympäristöämme. Siihen vastaaminen edellyttää kulttuurin ja toimintatapojen muutoksia. Ratkaisuja on olemassa, ja nyt tarvitaan nopeita toimia kaikilta mailta. (Sitra 2020)

Maailmassa tuotetaan keskimäärin 0,7 kiloa jätettä per henkilö joka päivä. Suomessa vastaava luku on 1,4 kiloa. Jätteen määrän ennustetaan kasvavan 75 % globaalisti vuoteen 2050 mennessä. Kiertotalouden ratkaisulla jätteen määrää voi vähentää merkittävästi. (Sitra 2020)

Ilmasto on lämmennyt 1800-luvulta lähtien globaalisti noin 1 asteen ja Suomessa noin 2 astetta. Lämpeneminen tulee jatkumaan, mutta sen suuruuteen vaikuttavat nykyiset toimenpiteet. Parhaimmillaan lämpeneminen saadaan pidettyä globaalisti 1,5 asteessa, jos, ja vain jos globaalit kasvihuonekaasupäästöt käännetään nopeasti laskuun. Nykymenolla ilmasto on lämpenemässä 3–4 astetta tällä vuosisadalla, mikä johtaisi tilanteeseen, jossa ilmaston lämpeneminen ruokkisi itse itseään, mikä johtaisi mm. nälänhätään, laajamittaiseen ilmastopakolaisuuteen, eliöstön joukkosukupuuuttoon, rannikkotulviin ja monien alueiden muuttumiseen elinkelvottomiksi. (Sitra 2020)

TARINA

Jätteet vaelsivat mereen vuosien, vuosikymmenien ja vuosisadan ajan. Seurauksena maailman meret saastuivat ja muuttuivat elinkelvottomiksi ympäristöiksi eläimille ja eliöille. Merien saastuttua maailman ekologinen kestävyyskriisi sai viimeisen sysäyksen suistua kohtalokkaasti.

Eräs tohtori oli valmistelemassa teknologiaa, jossa suuri kone toimisi niin, että jätteiden oma massa muutetaan halutuksi aineeksi, kuten vedyksi ja hapeksi. Tällainen keksintö pelastaisi maailman jäteongelmalta.

Valitettavasti tohtori joutui onnettomuuteen ja hänen valmistamansa teknologia jäi unholaan. Te saitte tietää tohtorin teknologian kaavoista ja pääsette hyppäämään kvanttimaailman kautta rinnakkaistodellisuuden hetkeen, kun kaava on tohtorin työhuoneessa.

TEHTÄVÄ

Tohtori oli suhteellisen huono muistinen välillä ja te tiedätte, että muistitikku kaavoineen on piilossa työhuoneessa.

Tarvittava materiaali: Kuva tohtorin työhuoneesta, kuva tohtorin kirjahyllystä, kaksi FAKTAA lappua, tehtävälappu tarinalappu sekä tohtorin muistikirja.

Tohtorin muistikirjasta nähdään viittaus suoraan kirjahyllyyn sekä kirjoihin ja seinäkelloon. Seinäkellosta esiin tulee oikea symboli koodinpurkukiekkoon.

Tohtorin työpöydällä on päällekkäin yksi punainen kirja ja yksi sininen kirja. Kirjahyllyssä on eri nimisiä kirjoja, ja yksi sininen kirja, joka on otsikolla (Sininen kirja) Tästä tulee koodiin toinen numero 1, koska kirjahyllyssä on vain yksi sininen kirja.

Punaisia kirjoja on kolme kappaletta ja ne ovat otsikolla (kaikki punaiset kirjat) josta tulee koodin toinen numero, 3. **Eli oikea koodi tehtävään on 31 (salmiakki symboli) ja vastauskortista tulee kortti numero 8.**

Kirjojen välissä on vielä yksi turkoosi kirja, jossa lukee Muuttuu koodiksi maailma, jossa on vihje tehtävään.

ja laittamalla tämän koodinpurkukiekkoon saa nostaa oikean kortin, joka kertoo, että kirjahyllyn sähkölukko aukesi ja muistitikku löytyi.

TEHTÄVÄPAKETTI 2

FAKTAA

Yhteiskuntajärjestelmät ovat haasteiden edessä sisäisesti ja ulkoisesti. Maailman valtasuhteet ovat muutoksessa samoin kuin vallankäytön muodot. Tulevaisuudessa merkitystä on yhä enemmän verkostoilla ja vuorovaikutuksella. Hämmennys vallankäytön muotona yleistyy. Tulevaisuuden kannalta oleellista on vähentää hämmennystä ja vastakkainasettelua ja samalla päättää yhdessä nopeista toimista yhteiskunnan uudistamiseksi. (Sitra 2020)

Valeinformaation määrä kasvaa ja mielipidevaikuttamisen tavoitteena on yhä enemmän lietsoa hämmennystä ja eripuraa. Tämä lisää kokemusta monimutkaisesta maailmasta ja kaipuuta yksinkertaisiin ratkaisuihin. (Sitra 2020)

TARINA

Maailman politiikka ja vaikuttaminen valtasuhteisiin saivat dramaattisia muutoksia vallankäytön muutoksien myötä 2000-luvun alusta alkaen. Vuonna 2020 oli jo nähty informaatioteknologian vaikutuksia maailmalla ja valeutisten määrän lisääntymistä isojen ilmiöiden sivutuotteena.

Kiivas ihmisjoukko radikalisoitui ja alkoi tuottamaan järjestelmällistä valeinformatiikkaa ympäri maailmaa ja sai aikaan EU:n sisälle ristiriitoja, jotka johtivat EU:n hajoamiseen. Tämän seurauksena yhteistyö Euroopan valtioiden välillä rappeutui ja teki lohduttomat muutokset mm. tulevaisuuden ilmasto politiikkaan ja talouspolitiikkaan. Keskuspankkien kaaduttua velkakierre valtioissa johti yhteiskuntien kaatumiseen. Te tiedätte oikean kaupungin ja olette saaneet käsiinne johtolangan, kartan, josta pitäisi löytyä tie salaiseen piilopaikkaan.

TEHTÄVÄ

Teidän tehtävänänne on löytää radikalisoituneen ihmisjoukon salainen piilopaikka ja lähettää peruutusviesti verkossa toiminnan pysäyttämiseksi.

Tarvittava materiaali: kartta, kaksi tablettikuvaa, post it lappu, lippu ja kuitti, kaksi FAKTAA lappua, tehtävälappu ja tarinalappu.

Kartassa on sijainteja 6 kappaletta. jokaisessa kohteessa on jokin symboli. Symboli kertoo koodinpurkukiekon oikean symbolikohdan.

Oikea symboli löydetään katsomalla tabletin sähköpostiviestiä. Paikalle tulo 1000 N tarkoittaa klo 10.00 ja N tarkoittaa pohjoista, jolloin kellosta katsotaan klo 10.00 ja pohjoiseen osoittavaa symbolia, eli kolmiota.

Paikan ovikoodi selviää posti it lapusta ja kahvilan kuitista ja lipukkeesta. Lipukkeen OCO viittaa post it lapun tekstirimpsuun, jossa O alkavia ja C alkavia sanoja ovat sanat OVI CODE ON.

Kuitista katsotaan numerot ostoksien mukaan, 2 tulee kahvin hinnasta ja sitä oli yksi, keksejä kaksi, joten loppusumman 60 senttiä tarkoittaa 6. **Eli tehtävän koodi on 2 ja 6 ja kolmio.**

JÄLKIREFLEKTIO

Voit käydä pelaajien kanssa ensin pelin jälkeiset fiilikset läpi. Oliko peli mukava ja jäikö jokin tehtävistä mietityttämään? Vastaa pelaajien kaikkiin kysymyksiin ja vastaanota palaute.

Tämän jälkeen voitte lähteä keskustelemaan pelin teemasta ja aiheista. Pelaajilla on ollut pelissä aiheina megatrendit ja näistä voitte käydä asioita läpi

- Millaisia ajatuksia tulevaisuuteen nämä aiheet herättivät?
- Faktaa laput ovat oikeasti Sitran julkaisusta otettuja asioita. Mitä mietteitä ne herättivät?

- Olivatko pelin kuvitteelliset skenaariot mahdollisia oikeassa elämässä?
- Miten me voisimme vaikuttaa tulevaisuuteemme?