

# PAKOPELI - Matkalle auringon lämpöön

Ohjaajan opas

**Tekijät: Anna-Kaisa Peruskivi ja Terhi Ahonen, Kalliomaan koulu**

**CC By 4.0** (Teoksen vapaa käyttö, jos tekijöiden nimet on mainittu)

**Palopelissä tulee olla ohjaaja/vinkkien antaja, joka voi olla esim. pukeutunut matkaoppaaksi**

## **Pakopelin säännöt (luetaan oppilaille)**

Tutkikaa matkalaukkuja, mutta mitään ei saa rikkoa. Teidän tehtävänne on ratkaista tehtävät, avata lukot ja selviytyä haasteesta tunnin kuluessa. Saatte kysyä vihjeitä.

Jos esineessä on lukko, lukko on tarkoitus avata koodilla. Lukot avautuvat tehtävistä saatujen vihjeiden avulla, arvaaminen tai pussukoiden/lippaiden avaaminen muilla keinoin on sääntöjen vastaista ja sotkee pelin etenemisen.

Kaikki pakopeliin liittyvät tarvikkeet ovat matkalaukun sisällä tai laukun vieressä. Tilassa olevia muita esineitä ei tarvita.

Jättäkää kaikki lukot ja muut tarvikkeet pöydille, älkää laittako mitään omaan taskuun. Kun lukko on avattu, sulkekaa se ja laittakaa rasiaan, jossa se oli kiinni. Älkää näprätkö sitä.

Pelissä on **suuntakoodilukko**, joka on iso lukko, jossa on nuolet, jotka liikkuvat neljään eri suuntaan. Nollautuu painamalla kaksi kertaa kahva alas.

Tehkää yhteistyötä ja miettikää tehtäviä tosissanne. Tässä pelissä nopeus ei ole valttia, vaan ymmärrys. Kommunikoikaa keskenänne ja puhukaa rohkeasti ääneen siitä, mitä löysitte.

Pelissä on rinnakkaisia tehtäviä, joten osa pelaajista voi keskittyä ratkomaan toista tehtävää kun osa tutkii jo seuraavaa.





### **Johdanto** (luetaan oppilaille pelin alussa)

*“Onneksi olkoon!*

*Olet voittanut kaikkien aikojen matkan! Matkalle on lähdettävä tunnin kuluessa. Sinun on ryhdyttävä kiireen vilkkaa suorittamaan valmisteluja. Ennen lähtöä tarvitset passin, hammasharjan ja matkaliput.”*

*Miltähän kentältä lentoni lähtee ja minne olen matkalla? Täytyy katsoa Suomen kartalta, missä lentokenttä sijaitsee. Hirveä nälkäkin vaivaa! Ehtisinkö syödä vielä ennen tavaroiden etsimistä?*

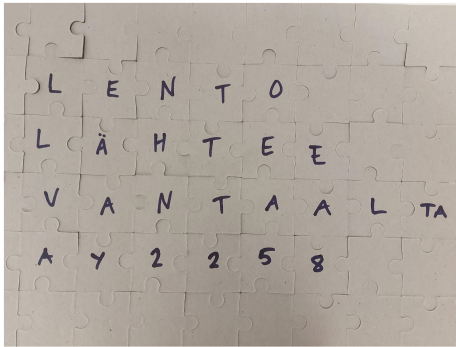
### **Pelitila**

Pelitilaksi käy huonetila, jonka keskiössä on matkalaukku. Matkalaukku on heti pelin alusta alkaen auki, joten sitä voi tutkia. Lähes kaikki pelin kannalta olennainen tuleekin löytymään tästä laukusta. Emme siis piilotele itse huonetilaan peliin liittyviä asioita. Tilassa on kuitenkin myös pöydällä palapelin alusta ja palat sekä illan menu –lappunen. Mikäli pelaajat eivät itse hoksaa mennä ensin tutkimaan näitä, heitä voidaan siihen ohjeistaa. Ei haittaa, vaikka osa pelaajista menisi samalla jo tutkimaan mitä matkalaukusta löytyy. Samalla löytyvät sieltä löytyvät erilaiset lukitut pussukat ja rasiat, joihin löytyviä koodeja pääsee sitten testailemaan.

Pelissä on myös ylimääräistä rekvisiittaa, jotka eivät liity pelin ratkaisemiseen: aurinkolasit, nalle, kengät, lompakko, matkalukemista ja englannin sanakirja.

### **TEHTÄVÄ 1A: Palapeli (+pleksi) (vastaa kysymykseen mistä lento lähtee)**

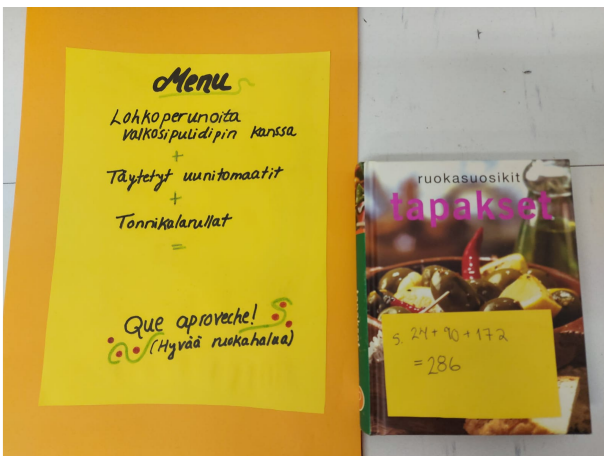
Oppilaiden tulee koota Suomi –palapeli ja kääntää se ympäri (nostaa pleksillä ylös) nähdäkseen takana olevan koodin. Helpontä on koota läpinäkyvän alustan päälle.



Koodi sopii punaiseen pussukkaan, joka on lukittu numerolukolla. Pussukasta löytyy avain, jossa Vantaa –avaimenperä ja valokuva. Valokuvat ovat pelin ratkaisun kannalta olennaisia, mutta tämä yksittäinen valokuva ei vielä johda mihinkään muualle kuin kenties oivaltamaan, että tilasta löytyy myös valokuva-albumi, jossa on osa kuvista paikallaan ja osa puuttuu.

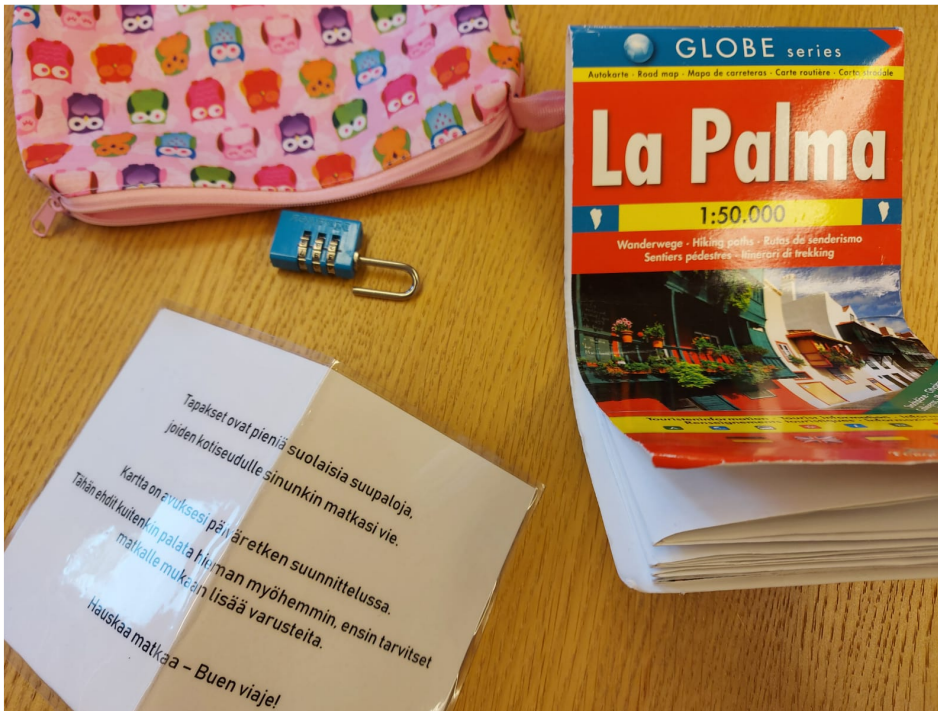


### TEHTÄVÄ 1B: (minne olet matkalla) (vastaa kysymykseen minne ollaan matkalla)



Jo samanaikaisesti tehtävän 1A kanssa voi alkaa tekemään tätä tehtävää. Pelitilassa on palapelin vieressä lappu, jossa lukee "illan menu" ja muutamia ruokalajeja tässä menussa. Matkalaukusta löytyy tapaksista kertova kirja, josta samaiset ruokalajit löytyvät. Ruokalajien sivunumeroista syntyy yhteenlaskien

kolminumeroinen koodi, joka sopii seuraavaan pussikkaan. Sisältä löytyy Espanjan alueen kartta sekä viesti, jossa kerrotaan, että karttaa tarvitaan vasta myöhemmin.



## TEHTÄVÄ 2:

Edellisen tehtävän 1A Vantaa-avain käy rasiaan, jossa on lippukortteja (4kpl), matkaoppaita (4kpl). Lippukortit ja matkaoppaat muodostavat taulukointi-tehtävän, jonka ratkaisusta saa uuden koodin. Taulukko on liimattuna matkalaukun sisäpuolelle. Matkalaukussa on jo alunperin Barcelona-matkaopas "vapaana", joka oppilaiden täytyy tajuta linkittää tähän tehtävään kuuluvaksi.

\*vaikeustason mukaan aarrearkussa voi olla myös myöhemmin löytyvään kameraan sopiva muistikortti



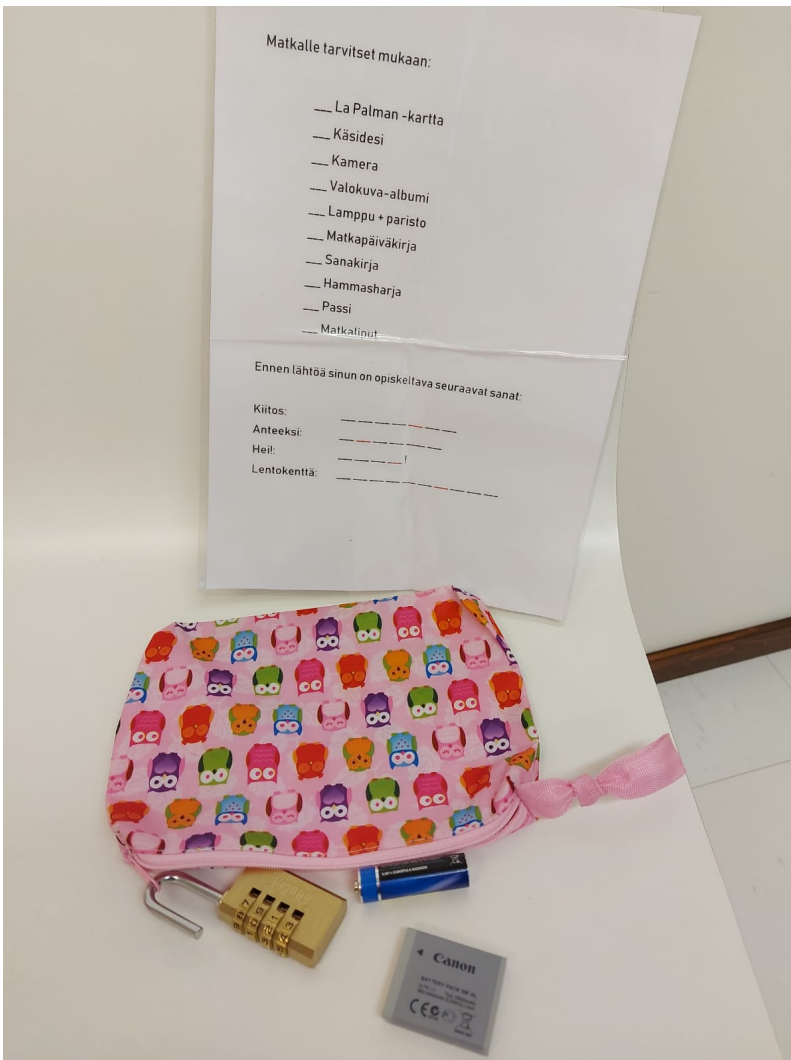


(taulukko on matkalaukun sisäpuolella)

-> Muodostuva Koodi on A1=2, B2=4, C3=6, D4=8 eli **2468**

### TEHTÄVÄ 3A

NELINUMEROINEN (2468) Koodi sopii pussukkaan, jonka sisältä löytyy lista "matkalle mukaan" sekä paristo (\*ja vaikeustason mukaan tänne voi laittaa myös myöhemmin kameraan tarvittavan akun).



Matkalle tarvitset mukaan:

- La Palman -kartta
- Käsidesi
- Kamera
- Valokuva-albumi
- Lamppu + paristo
- Matkapäiväkirja
- Sanakirja
- Hammasharja
- Passi
- Matkaliput

Ennen lähtöä sinun on opiskeltava seuraavat sanat:

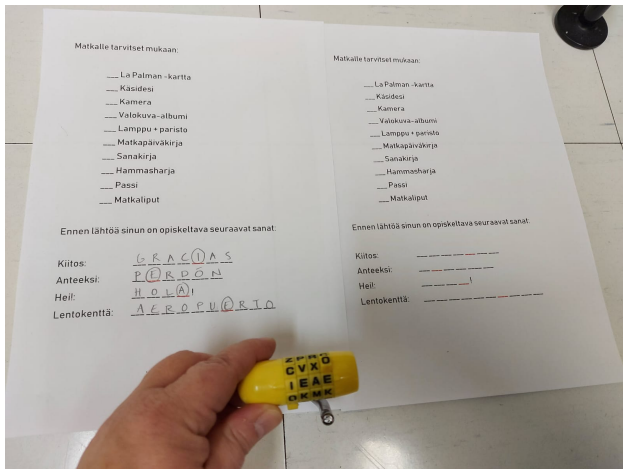
Kiitos: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Anteeksi: \_\_\_\_\_

Hei!: \_\_\_\_\_ !

Lentokenttä: \_\_\_\_\_

Sanojen avulla muodostuu kirjainkoodi, joka sopii kirjainlukkoon. Tarjolla on espanjan ja englannin kielen sanakirja. Olennaista olisi, että ratkojat huomaavat käyttää espanjan sanakirjaa edellisen tehtävän kartan vinkkaamana. Lukon koodi on **IEAE**



\*Huomautus. Matkalle tarvitset mukaan-lista on pelaajille vinkki siitä, mitä matkalaukusta löytyvää oppilaat tulevat vielä tarvitsemaan tai mitä heiltä puuttuu ja tulisi vielä löytää.

### TEHTÄVÄ 3B

Oppilaat saivat 2. tehtävän pussukasta pariston, jonka toivottavasti huomaavat menevän laukusta löytyvään UV-lamppuun. Tämä vaatii hoksottimia, että he huomaavat valotella lampulla eri esineitä ja toivottavasti hoksaavat laukussa olevista kartoista, että niissä on merkintöjä, jotka näkyvät UV-valossa.

\*Mikäli eivät huomaa, pelin ohjaaja voi huomauttaa, että olisiko lamppu sellainen, jolla näkee jotain mitä ei paljaalla silmällä näe.

Karttasivujen mukana on pieni kirjanen, jossa otsikkona on "aikaisemmat matkani". Karttasivuihin on piilotettu on UV-valoilla näkyviä numeroita. Kartoissa on myös ylimääräisiä numeroita muutamia, jotta heidän on välttämätöntä käyttää oheista matkapäiväkirjaa tehtävässään ja poimia juuri oikeat numerot oikeassa järjestyksessä.



Päiväkirjassa aikajärjestyksessä aiempia matkakohteita:

Delhi (kartassa numero 7)

Istanbul (kartassa numero 1)

Tokio (kartassa numero 3)

Lontoo (kartassa numero 6)

Kun pelaaja katsoo kyseistä paikkaa kartasta UV-valolla, näkee numeron, joista muodostuu NELJÄNUMEROINEN koodi 7136 sopii pussukkaan, josta löytyy hammasharja ja valokuva.



## TEHTÄVÄ 4

Tehtävästä 3A saatu koodi sopii KIRJAINlukeroon (IEAE), joka on kameralaukussa, josta löytyy kamera ja taitettu valokuva. Tehtävän 3 pussukasta on saatu akku ja tehtävän 2 arkusta muistikortti, jotka pitäisi huomata asettaa kamerasisälle.

\*Tarvittaessa peliä voi helpottaa siten, että akku ja muistikortti ovat valmiina kamerassa.





Kameran kuvia täytyy selata, ja joukosta löytyy kuva lentokentän turvatarkastuksen ohjeesta pakata nestemäiset tuotteet minigrip-pussin sisään.



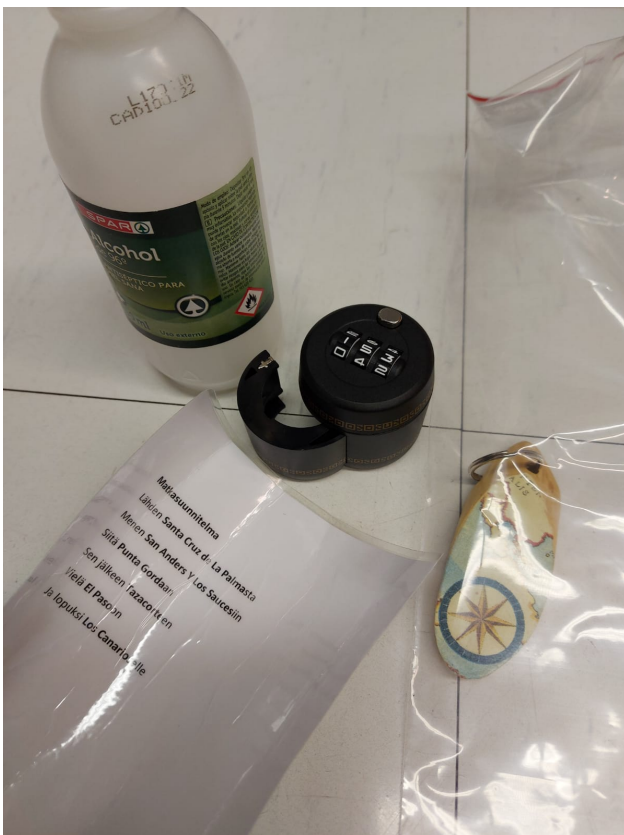
Valokuvassa näkyy käsin kirjoitettu numerokoodi 15.3. Tämä koodi sopii matkalaukussa vastaavassa minigrip-pussissa olevaan käsidesipulloon, jossa on pullolukko.



## TEHTÄVÄ 5

Pullossa (pullolukko: 153) on taitettu lappu, jossa lukee:

“Matkasuunnitelma” – (liittyä aiemmin saatuun La Palman karttaan).



\*Avaimenperä, joka muistuttaa kompassia vinkkaa siihen, että tässä tehtävässä käytetään suuntia, eikä esimerkiksi tarvitse laskea numeroilla mitään.

### Matkasuunnitelma

Lähden **Santa Cruz de La Palmasta**

Menen **San Anders Y Los Saucedo**in

Siitä **Punta Gorda**n

Sen jälkeen **Tazacorte**n

Vielä **El Pason**

Ja lopuksi **Los Canarioselle**

## Matkasuunnitelma (ratkaisu kartan avulla)

Lähden **Santa Cruz de La Palmasta**

Menen **San Anders Y Los Saucesiin** ↑

Siitä **Punta Gordaan** ←

Sen jälkeen **Tzacorteen** ↓

Vielä **El Pason** →

Ja lopuksi **Los Canarioselle** ↓

Syntyvä koodi on ↑←↓→↓

Matkasuunnitelmaa seuraamalla saa koodin suuntalukkoon. SUUNTAlukko on rasiassa, josta löytyvät viimeiset valokuvat, passi ja pulmarasia, jonka sisällä on koodi kuinka valokuvia käytetään.



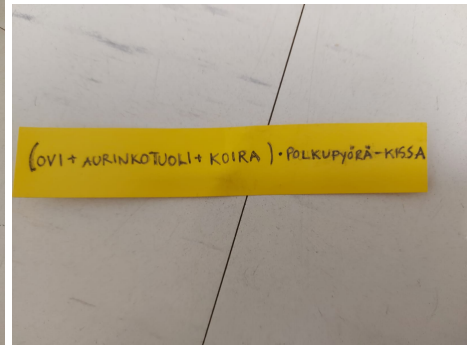
Pulmarasian saa auki kääntämällä sen ylösalaisin ja avaamalla liikkuvan kansiosan sivuun.

## TEHTÄVÄ 6

Valokuva-albumi. Osattava laittaa pelin aikana kertyneet valokuvat oikeille kohdille, sekä käyttää edellisestä tehtävästä saadun pulmarasian sisältä löytynyttä kaavaa apuna.

\*Kaava löytyy jo varhaisessa vaiheessa peliä ja on toivottavaa, että pelaajat hoksaavat jo pelatessa, että löytyvät kuvat ja osittain tyhjä valokuva-albumi sekä siellä olevat numerot liittyvät yhteen ja ovat osa pelin loppuratkaisua.

\*Tässä tehtävässä voi oppilaita helpottaa siten, että käytössä on laskin



Kuvista ja kansioista muodostuu numerot: ovi=5, aurinkotuoli=7, koira=8, pyörä=80, kissa=4. Nämä syötetään kaavaan (joka oli aiemmin pulmarasiassa):

$$(ovi+aurinkotuoli+koira)*pyörä-kissa=(5+7+8)*80-4=1596$$

## Loppurasia 7

Tehtävän 6 koodi 1596 sopii kaikkein kauneimpaan arkuun eli loppurasiaan, jossa on onnitteluviesti ja viimeinen puuttuva asia pakkauslistalta eli matkaliput.

