

# Rädda boken!

Finlands bokmuseum Pukstaavi



Besök utställningen: <https://www.pukstaavi.fi/kirjanjahistoriankoti/>

## Anvisningar

### Rymningsspelets idé och handling

Spelaren får ett meddelande: Draken har stulit böckerna och riddaren som ska rädda dem behöver spelarnas hjälp. Draken kan besegras med läsglädje. Spelarna måste hitta tre nyckelord i rymningsrummet om läsglädje och till slut "skicka" delarna till riddaren. Nyckelorden avslöjas när man löser de tre uppgifterna i spelet.

Spelet har tre teman: information, upplevelser och de gemensamma läsoplevelsena som fås från böcker.

### Före spelet

Man kan spela rymningsspelet antingen ensam eller i grupper på max 3 personer. Det går att spela på dator, surfplatta eller smarttelefon. Man använder papper och penna.

Dela upp er i grupper och ta fram datorerna/surfplattorna/smarttelefonerna samt penna och papper. Innan spelet öppnas ska ni tillsammans gå igenom spelinstruktionerna och betydelsena av knapparna i spelet. Instruktionerna finns bakom länken över och i spelet. Spelet kan vara utmanande och instruktionerna för spelarna bör betona hur viktigt det är att läsa instruktionerna och de övriga texterna i spelet! Tips för att underlätta lösningen av uppgifterna finns under ?-knappen i spelet.

### Anvisningar:

- Öppna spelfönstret i hela rutan.
- Läs texterna! Du behöver inte Google.
- Ha penna och papper i närheten för att göra anteckningar.
- Lösa de blå låsuppgifterna och skriv ner ordet som du hittar bakom låset.
- Om du fastnar, hittar du tips bakom ?-knappen.

Handledare bör läsa instruktionerna, tipsen och svaren nedan på förhand för att vid behov kunna hjälpa grupper som hakat upp sig.

Spelet tar ungefär 45-60 minuter att spela.

## Uppgift 1

Det finns ett kort mellan Spionens handbok (klicka på den blåa knappen och bläddra i bilderna) med två sifferkoder. Texten på kortet tipsar om med vilka två böcker koderna ska kombineras. Det finns instruktioner bland bilderna för att tolka sifferkoderna.

- ➔ Spelaren ska med hjälp av sifferkoden hitta en specifik bok och sen rätt sida, rad och ord i boken
- ➔ ordet skrivs upp
- ➔ Det blåa låset öppnas med dessa två ord

**Tips** (under ?-knappen i spelet)

Tips 1. Man behöver Spionens kunskaper -> hitta *Spionens handbok* och bläddra i bilderna

Tips 2. Läs kortet noggrant! Vilka två böcker behöver du för att lösa sifferkombinationer?

Tips 3. Kodens första nummer menar bokens sidnummer. Kodens andra nummer menar radnummer i sidan och den tredje nummer menar ord på denna rad. Skriv ner ordet.

## Lösning

**Sifferkombination (boken du behöver för att lösa kombinationen) -> ordet**

23-10-6 (Lilla Mys bok om småkryp) -> studera

21-3-4 (Virrigt väder! Varför förändras klimatet) -> kunskap

**Lösenord:** studera+kunskap

**Nyckelord bakom låset:** information

## Uppgift 2

Bokhyllan avslöjar en hemlig sifferkod (4 siffror) som öppnar det blåa låset och avslöjar nästa nyckelord. Bokhyllans hyllor har namngetts enligt genrer. Det finns böcker på bordet som inte finns i hyllan och de ska "placeras" på rätt plats i hyllan. Sifferkoden bildas av antalet böcker per hylla (uppifrån ner).

**Tips** (under ?-knappen i spelet)

Tips 1. Hur skulle du ordna böckerna i bokhyllan? Läs beskrivningarna!

Tips 2. Hur många böcker har du ordnat på varje hylla?

## Lösning

Fantasy och sci-fi: 2

Humor: 1

Äventyr: 1

Ungdomars liv: 3

**Sifferkoden:** 2311

**Nyckelord bakom låset:** upplevelse

## Uppgift 3

Spelaren ska utreda lösenordet till det blåa låset. Lösenordet fås genom att välja rätt böcker i läslistan. De rätta böckerna väljs från listan baserat på lästipsen (5 st.) som finns i spelrummet. En del av bokstäverna i boktitlarna har skrivits med stora bokstäver och gjorts mörkare. Lösenordet bildas av dessa mörka bokstäver. Lästipsens ordning står i läslistan.

**Tips** (under ?-knappen i spelet)

Tips 1. Titta runt i rummet för lästips och sen jämför tipsen med läslistans böcker.

Tips 2. Det finns någonting konstigt i läslistans böcker. De konstiga bokstäverna hjälper med att bilda ett lösenord för låset.

Tips 3. Färgtecknen i läslistan hjälper dig att klura ut i vilken ordning du bör bekanta dig med boktipsen. Vilket ord bildar mörka bokstäverna?

### **Lösning:**

Jorden runt på 80 dagar: N

Harry Potter och de vises sten: O

Warriors. Ut i det vilda: V

Giraffens hjärta är ovanligt stor: EL

En ung naturälskares dagbok: L

**Lösenordet:** novell

**Nyckelord bakom låset:** gemenskap

## Slutlig lösning

Efter att ha löst den 3. uppgiften går man direkt till den sista uppgiften, där man matar in de tre nyckelorden "i datorn" -> kombinerade med plustecken

**Lösenordet:** information+upplevelse+gemenskap

## Slutdiskussion

Efter spelet är det bra att diskutera spelet och gå igenom uppgifterna, i synnerhet om alla inte löste rymningsspelet!

T. ex. Hur kändes det att spela? Var uppgifterna lätta eller svåra? Vad var det bästa i spelet? Gick det bra att samarbeta?

Samtidigt kan ni diskutera spelets tema: Vad betyder läsglädje? Var kan man få den? Hur uppstår den? Vad har nyckelorden att göra med läsglädje?

**Information:** De konkreta fördelarna av böcker. Varför eller för vad behöver vi böcker? Hurdana böcker stöter vi oundvikligen på under livet?

**Upplevelse:** Det finns många slags böcker och det finns säkert en bok för alla! Hurdana upplevelser ger böcker? Hurdana böcker tycker spelarna om?

**Gemenskap:** En bok är som en kompis, men man behöver inte alltid vara ensam när man läser. Var kunde man få tips för läsningen? Och med vem, var och hur kunde man dela med sig av eller prata om sina läsoplevelser?