

# Pelastetaan kirja! -pakopeli

Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi



Peli löytyy Digimuseosta sekä Pukstaavin Kirjan ja historian koti -verkkoalustalta, josta löytyy myös muita museon tuottamia digisisältöjä.

Verkko-osoite: <https://www.pukstaavi.fi/kirjanjahistoriankoti/>

Pelin kesto: 45-60 min.

## Ohjeet

### Pakopelin idea ja juoni

Pelaaja saa viestin: kirjat on viety ja niitä pelastamaan lähtevä ritari tarvitsee pelaajan apua. Lohikäärme voidaan taltuttaa vain lukuilolla. Lukuilo koostuu **kolmesta avainsanasta**, jotka on löydettävä pakopelihuoneesta ja lähetettävä ritarille. Avainsanat paljastuvat, kun ratkaisee pakopelin kolme tehtävää. Pelin lopussa osat yhdistetään, jotta saadaan viimeinen lukko auki ja kirjat pelastettua.

Pelissä keskitytään kolmeen teemaan: kirjojen tuottama tieto, elämykset ja yhteiset lukukokemukset.

### Ennen pelaamista

Pakopeliä voi pelata joko yksin tai max. 3 hengen ryhmissä. Pelaaminen onnistuu tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimella. Apuna käytetään paperia ja kynää.

Jakautukaa ryhmiin ja ottakaa tietokoneet sekä kynä ja paperi valmiiksi. Ennen pelin avaamista käykää yhdessä läpi pelin ohjeet sekä pelistä löytyvien painikkeiden merkitykset (löytyvät pelin alusta). Peli voi olla haastava ja pelaajien ohjeistuksessa kannattaa painottaa ohjeiden ja muiden pelistä löytyvien tekstien lukemisen tärkeyttä!

### Peliohjeet:

- Avatkaa peli koko näytön tilassa (painike oikeassa alareunassa)
- Lukekaa ohjeet huolellisesti Googlea ei tässä pelissä tarvita!
- Tehkää paperille muistiinpanoja tehtäviä suorittaessanne
- Pelissä pääsee eteenpäin avaamalla siniset lukot (vaativat salasanan tai numerokoodin)
- Kirjoita tehtävien ratkaisut ja avainsanat paperille muistiin
- Jos jäätte jumiin, ?-painikkeen takaa löytyy vinkkejä.

Ohjaajan kannattaa lukea alla olevat ohjeet, vinkit ja vastaukset etukäteen, jotta osaa tarvittaessa auttaa jumiin jääneitä ryhmiä.

## Tehtävä 1

Etsivän käsikirjan välistä (klikkaa sinistä painiketta ja selaa kuvia) löytyy kortti, jossa on kaksi numerokoodia. Kortin teksti vinkkaa mihin kahteen kirjaan koodit pitää yhdistää.

- pelaajan tulee numerokoodin avulla löytää tietty kirja ja siitä oikea sivu, oikea rivi ja oikea sana
- sana kirjoitetaan muistiin
- oranssi lukko avautuu kahdella sanalla, jotka yhdistetään plusmerkillä

**Vinkit** (pelissä ?-painikkeen takana)

Vinkki 1. Ongelman ratkaisu vaatii etsivän taitoja -> etsittävä *Etsivän käsikirja* ja avattava sen tietoikkuna. Kuvia selaamalla saa jatko-ohjeita.

Vinkki 2. Lue etsivän käsikirjan välistä putoava kortti huolellisesti! Ratkaisemalla kortin numerokoodit oikeiden kirjojen avulla, saat selville kaksi sanaa, jotka avaavat sinisen lukon! Vinkit tarvittaviin kirjoihin löytyvät kortista.

Vinkki 3. Kiinnitä huomiota oikeiden kirjojen sivunumeroihin, riveihin ja sanoihin! Ohje koodin ratkaisuun löytyy *Etsivän käsikirjan* tiedoista (kuvana).

### **Ratkaisu**

**Ratkaistavat koodit (kirja mihin viittaa) -> koodin paljastama sana**

111-9-4 (Bändin käsikirja) -> ideoita

21-3-3 (Ihme ilmat! Miksi ilmasto muuttuu) -> tietoa

**Lukon salasana:** ideoita+tietoa

**Paljastuva avainsana:** informaatio

## Tehtävä 2

Kirjahylly paljastaa salaisen numerokoodin (4 numeroa), jolla saa sinisen lukon auki. Kirjahyllyn hyllyt on jaettu eri kategorioihin. Pöydällä on kirjoja, jotka eivät ole hyllyssä ja ne pitäisi "sijoittaa" oikeille paikoilleen hyllyyn (käyttäkää apuna kynää ja paperia). Numerokoodi muodostuu siitä, kuinka monta kirjaa millekin hyllylle tulee (ylhäältä alaspäin).

### **Vinkit:**

Vinkki 1. Katso kirjahyllyn kuvaa. Minkä tyyppisiä kirjoja hyllyyn kuuluu? Vastaavatko kategoriat kirjoja?

Vinkki 2. Muista lukea kirjojen kuvaukset! Olisiko niistä apua kirjojen järjestelyssä hyllyyn?

Vinkki 3. Montako kirjaa tuli kullekin hyllylle?

### **Ratkaisu**

Fantasia ja scifi: 2

Huumori: 3

Jännitys: 1

Nuorten elämä: 1

**Lukon numerokoodi:** 2311

**Paljastuva avainsana:** elämys

## Tehtävä 3

Salasana lukkoon muodostetaan valitsemalla lukulistasta oikeat kirjat (5 kpl). Oikeat kirjat listasta valitaan lukuvinkkien perusteella, jotka löytyvät pelihuoneesta. Kirjojen nimissä osa kirjaimista on kirjoitettu tikkukirjaimilla ja tummennettu. Salasana muodostuu näistä vinkattujen kirjojen tummennetuista kirjaimista. Lukulistassa vinkataan lukuvinkkien järjestyks.

### **Vinkit:**

Vinkki 1. Jotta osaat valita oikeat kirjat, tarvitset luvuvinkkejä. Mistä niitä löytyy?

Vinkki 2. Huomaatko kirjojen nimissä jotain outoa? (HUOM! osassa kirjan nimistä on vinkattu kaksi kirjainta!)

Vinkki 3. Vertaa lukulistan väripalluroita luvuvinkkien väreihin. Mihin järjestykseen kirjaimet asettuvat? -> lukulistan värijojo kertoo järjestyksen vasemmalta oikealle

### **Ratkaisu**

Soturikissat: LU

Kirahvin sydän on tavattoman suuri: KU

Liitopoika: L

Maailman ympäri 80 päivässä: AS

Harry Potter: IT

**Lukon salasana:** lukulasit

**Paljastuva avainsana:** yhteisöllisyys

### Loppuratkaisu

3. tehtävän ratkaisun jälkeen siirrytään suoraan lopputehtävään, jossa kerätyt kolme avainsanaa on "syötettävä tietokoneelle" -> plusmerkeillä yhdistettynä

**Lukon salasana:** informaatio+elämys+yhteisöllisyys

### Loppukeskustelu

Pelin jälkeen on hyvä keskustella pelistä ja käydä tehtävät läpi, varsinkin jos kaikki eivät ratkaisseet pakopeliä!

Esim. Miltä pelaaminen tuntui? Oliko tehtävät vaikeita vai helppoja? Sujuiko yhteistyö?

Samalla voitte keskustella pelissä esiin nostetusta teemasta: lukuilo

Esim. Mitä lukuilo tarkoittaa? Mistä sitä voi saada? Miten se syntyy? Miten avainsanat liittyvät lukuiloon?

**Informaatio:** Esim. tietokirjat ja harrastekirjat. Miksi tai mihin tarvitsemme kirjoja? Millaisiin kirjoihin väkisinkin törmäämme elämämme aikana?

**Elämys:** Kirjoja on paljon erilaisia: eri formaatteja, tyylejä ja aiheita. Millaisia elämyksiä kirjat synnyttävät? Millaisista kirjoista pelaajat pitävät?

**Yhteisöllisyys:** Kirja on kuin kaveri, mutta silti lukemisen ei tarvitse aina olla yksinäistä puuhaa. Mistä lukemiseen voisi saada vinkkejä? Entä kenen kanssa, missä ja miten lukukokemuksia voisi jakaa tai niistä voisi keskustella?