

Hahmot hukassa! – Seikkailupeli pirkanmaalaisten kirjailijoiden ja kuvittajien jalanjäljissä

Suomen Kirjainstituutti

Peli löytyy osoitteesta: <https://www.pukstaavi.fi/kirjanjahistoriankoti/>

Peliaika: n. 30-45 min.

Ohjeita

Pakopelin idea ja juoni

Pelaajan tulee etsiä kadonneet kirjojen hahmot, jotka ovat lähteneet etsimään myyttistä ovea tarinoiden ja satujen maailmaan, mutta eivät ole palanneet. Hahmot ovat jättäneet jälkeensä vihjeitä, jotka pitää ratkaista löytääkseen hahmot.

Pelaaja vierailee kahdeksan kirjailijan/kuvittajan luona Pirkanmaan eri paikkakunnilla ja ratkoo samalla pulmatehtäviä, jotka on merkitty lukkosymbolilla. Kirjailija- ja kuvittajahahmot vinkkaavat pelissä eteenpäin. Aina, kun pelaaja saa lukon auki, paljastuu kirjain- tai numeropari, jotka yhdessä muodostavat salasanan pelin viimeiseen lukkoon.

Salasanaa syötettäessä ei tarvitse välittää isoista ja pienistä alkukirjaimista.

Pelittehtävien lisäksi kirjailijoita ja kuvittajia esitteleviltä sivuilta löytyy Ystäväkirja-osio, jonka avulla voitte pelin jälkeen perehtyä paremmin kirjailijoihin ja kuvittajiin. Pelistä löytyy myös lukuvinkkilistoja, jotka vinkkaavat pirkanmaalaisten lastenkirjailijoiden kirjoja. Näitä ei tarvita varsinaisessa pelissä.

Ennen pelaamista

Pakopeliä voi pelata joko yksin tai max. 3 hengen ryhmissä. Pelaaminen onnistuu parhaiten tietokoneella, mutta myös 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 (löytyvät pelin alusta ja alta). 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!
- Pelistä löytyy vihjeitä ja vaaleanpunaisia painikkeita – pelaamista varten tarvitset vain vaaleanpunaisia painikkeita
- Tehkää paperille muistiinpanoja tehtäviä suorittaessanne
- Pelissä pääsee eteenpäin avaamalla vaaleanpunaiset lukot (vaativat salasanan, kirjaimista muodostuvan koodin tai numerokoodin)
- Kirjoita lukon takaa paljastuvat kirjaimet tai numerot 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 Kirsi Kunnas, Ylöjärvi

Kirsi Kunnaksen *Tunteellinen siili* -runosta on pudonnut sanoja pois -> sanat pitää asetella paikoilleen runoon -> pudonneissa sanoissa on tummennettuja tikkukirjaimia, jotka muodostavat kirjainkoodin lukkoon ylhäältä alaspäin.

Kadonnut hahmo: Tunteellinen siili

Salsana: stle

Otettava talteen kirjaimet: LU

Vinkit (pelissä ?-painikkeen takana)

1. Runosta näyttää puuttuvan sanoja. Miten sijoittaisit puuttuvat sanat runoon?
2. Tutki runoon sijoittamiasi sanoja tarkemmin, niissä on jotain outoa. Oudot kohdat auttavat lukon avaamisessa.

Tehtävä 2 F. E. Sillanpää, Hämeenkyrö

Selvitettävä F. E. Sillanpään *Nuorena nukkunut* -kirjan julkaisuvuosi kirjeen ja kirjailistan avulla -> muodostaa numerokoodin lukkoon

Kadonnut hahmo: Silja Salmelus

Numerokoodi: 1931

Otettava talteen kirjaimet: KU

Vinkit:

1. Tutki huonetta. Mitä Silja-hahmosta kerrotaan? Lukon numerokoodi liittyy varmasti häneen!
2. Selvitä kirjeestä missä kirjassa Silja-hahmo esiintyy. Tutki sitten kirjalueteloa. Minä vuonna kirja on julkaistu?

Tehtävä 3 Rudolf Koivu, Sastamala

Rudolf Koivun *Tulta hakemassa* -sadun vuosiluku on hukassa -> kasattava palapeli -> kun palapeli valmis, se paljastaa vuosiluvun, joka toimii numerokoodina lukkoon

Kadonnut hahmo: sadun tyttö

Numerokoodi: 1914

Otettava talteen kirjaimet: TO

Vinkit:

1. Kokoa palasina oleva kuva kadonneesta satuhahmosta.
2. Katso valmista kuvaa tarkkaan. Onko kuvaan piilotettu jotain?

Tehtävä 4 Mauri Kunnas, Sastamala

Selvitettävä herra Hakkaraisen yöllisen unissakävelyn reitti. Tassulan kaupunkikuvaan on piilotettu neljä vinkkiä, jotka kertovat montako askelta mihinkin suuntaan Herra Hakkarainen on kävellyt. Ohesta löytyy aakkosruudukko, jota pitää verrata kartan ohjeisiin. Yksi askel on aina yksi siirtymä kirjaimesta toiseen. Osa kirjaimista tummennettu -> reitille osuvat tummennetut kirjaimet muodostavat kirjainkoodin lukkoon.

Kadonnut hahmo: herra Hakkarainen

Kirjainkoodi: AFJFD

Otettava talteen kirjaimet: UK

Vinkit

1. Tutki Tassulan karttaa hiirellä (tai puhelimella/tabletilla pelatessa sormella). Kartta kätkee neljä vinkkiä!
2. Vertaa vinkkejä herra Hakkaraisen jättämään aakkosruudukkoon. Yksi askel on yksi siirtyminen eteenpäin aakkosruudukossa.
3. Kiinnitä huomiota aakkosruudukon tummennettuihin aakkosiin. Moniko niistä osuu herra Hakkaraisen kulkemalle reitille?

Tehtävä 5 Aino Havukainen ja Sami Toivonen, Sastamala

Tatun ja Patun Pipertäjä-koneeseen on piilotettu morsekoodi -> muodostaa nimen ylhäältä alas luettuna -> nimi toimii salasanana lukkoon

Kadonnut hahmo: Tatu ja Patu

Salasana: Jori

Otettava talteen kirjaimet: KA

Vinkit:

1. Tutki Pipertäjä-konetta. Löytyykö siitä jotain outoja merkkejä?
2. Vertaa merkkejä Tatun ja Patun jättämään lappuun. Mikä viesti Pipertäjä-koneeseen on jätetty?

Tehtävä 6 Väinö Linna, Urjala

Haetaan paikkakuntaa, jossa Väinö Linna on kirjoittanut *Täällä Pohjantähden alla* -trilogiaansa. Pelaajan on koottava Urjalan kartasta löytyvän koordinaattiruudukon mukaisesti oikeat luvut, jotka muodostavat koordinaatit tietyille paikkakunnalle. Koordinaatin luvut on vinkattu värikoodein Linnan lapsuudenmaisemia esittelevissä kuvissa. Muodostettua koordinaattia verrataan listaan paikkakunnista. Oikeat luvut Väinö Linnan valokuvista koottuna: 61. 6333, 23. 2000

Kadonnut hahmo: Vilho Koskela

Salasana: Hämeenkyrö

Otettava talteen numerot: 20

Vinkit:

1. Tutki tarkkaan Väinö Linnan lapsuuden paikkojen kuvia. Vertaa kuvia karttaan.
2. Mihin paikkakuntaan kokoamasi koordinaatit viittaavat?

Tehtävä 7 Jalmari Finne, Kangasala

Jalmari Finnen Kiljuset ovat jättäneet jälkeensä viestin, joka muodostuu heidän luomistaan ihmisaakkosista. Videon aakkoset muodostavat salasanan lukkoon. Ihmisaakkosten selitykset löytyvät Kiljusia esittelevän painikkeen takaa.

Salasana: seikkailuun

Vinkit:

1. Katso tarkkaan Kiljusten jättämää videota. Muistuttavatko piirroshahmojen asennot kenties jotain kirjainta?
2. Vertaa videon piirroshahmoja Kiljusten herrasväkeä esittelevän painikkeen takaa löytyviin kuviin.

Lukon takaa paljastuu: Ruovesi (ovi kirjojen ja satujen maahan löytyy sieltä)

- ➔ Ruovesi tekstin vieressä kartta, jossa lukko Ruoveden kohdalla
- ➔ salasana: LUKUTOUKKA20

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? Mikä jäi erityisesti mieleen?



SUOMEN
KIRJAINSTITUUTTI