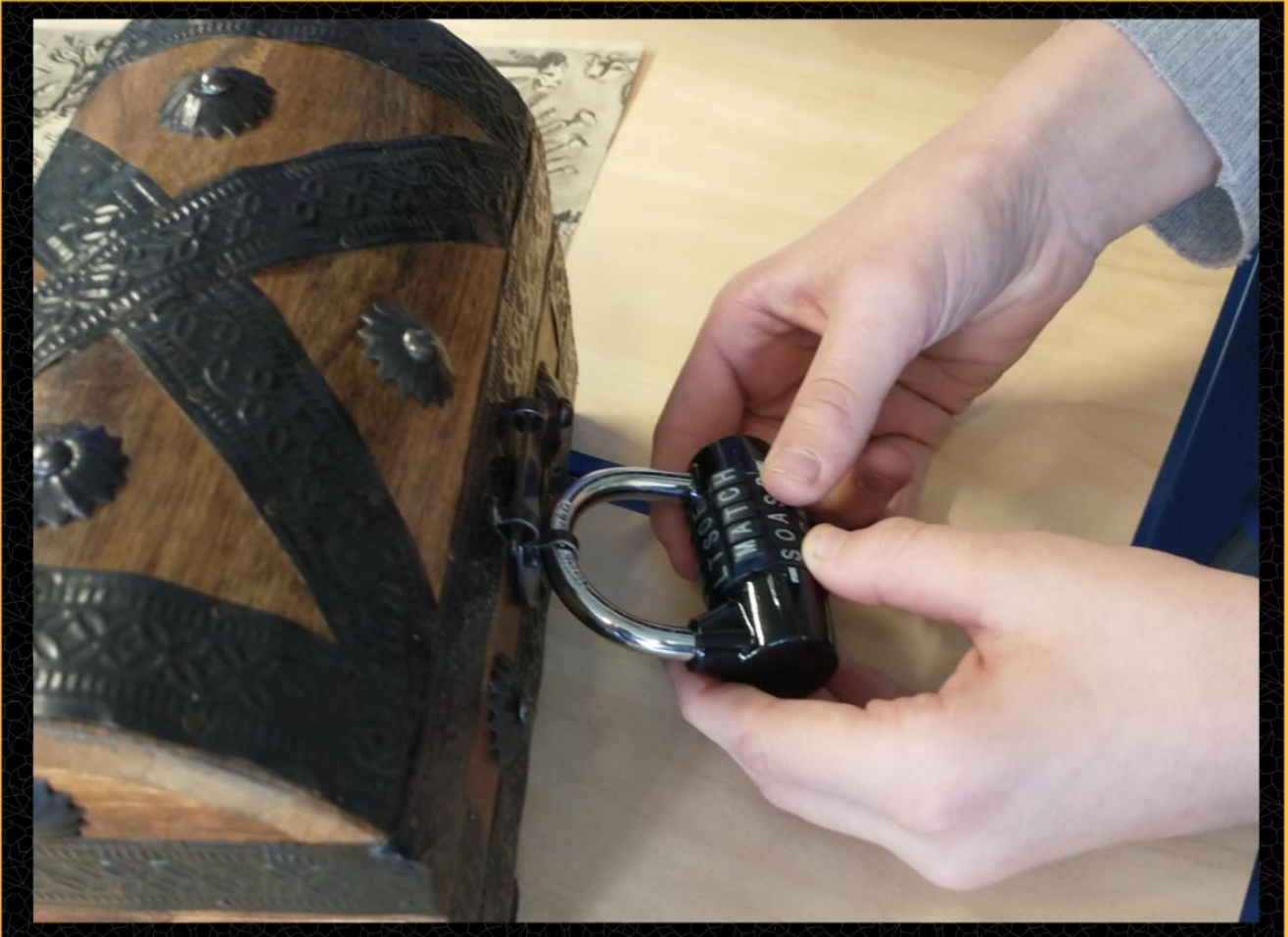


PAKOPANKKI



PEDAGOGISIA PAKOPELEJÄ YLÄKOULUIKÄISILLE

Opas pedagogisten pakopelien
luomiseen luokkakoossa

TEHTÄVÄPANKKI-LIITE

Sisältö

Johdanto	3
Lukot	3
Piilotetut esineet	5
Salakirjoitukset ja koodit	5
Logiikka ja havainnointi	7
Erilaiset työkalut	9
Pulmapelit, lautapelit, palapelit, ristikot	11
Äänen käyttö	13
Tunnustelu	14
Haju- ja makuaisti	14
Liikunnalliset ja toiminnalliset tehtävät	14
Laskutehtävät	15
Tiedonhaku	16
Yhteistyö	16
Tehtävien yhdistelmät	16
Teknologian käyttö	17

Opas pedagogisten pakopelien suunnitteluun ja toteutukseen luokkakoossa: Tehtäväpankki-liite

Miikka Virtanen

Johdanto

Tämän liitteen tarkoituksena on antaa ideoita omien tehtäviesi rakentamiseen. Täysin valmiita tehtäviä et tule täältä löytämään, sillä parhainkaan paperilla suunniteltu tehtävä ei välttämättä toimi valitsemasi teeman, tarinan, pelaajaryhmän tai tarvikkeiden kanssa . Kerron siis tässä liitteessä erilaisista tehtävätyypeistä ja -aihioista, joista voit muokata omaan peliisi sopivat tehtävät. Voit totta kai keksiä myös omia tehtäviä tai yhdistellä tässä esiteltyjä tehtäviä . Vältän tässä liitteessä sellaisia tehtäviä, jotka vaativat onnistuakseen paljon elektroniikkaa tai monimutkaisia rakennelmia.

Lukot

Erilaiset lukot ovat hyvin perinteinen osa pakopelejä. Ne ovat myös monen pakopelitehtävän perusta. Varsinaisia tehtäväideoita esittelen myöhemmissä osioissa, mutta käyn lukot läpi tässä. Melkein mihin tahansa tehtävään voi liittää erilaisiin lukkoihin liittyviä avaimia, numeroita, kirjaimia, suuntia tai esineitä. Erilaisia lukkoja ovat:

Numerolukot, yleensä kolmesta viiteen numeroa: Tehtäviin voi ujuttaa ratkaisuksi numeroita, jotka sitten avaavat numerolukon.

Perinteiset avaimella toimivat lukot: Tällaisten lukkojen avaimet voi piilottaa tilaan tai jonkin muun pelin esineen sisään. Avaimen voi myös asettaa suoraan näkyville mutta saavuttamattomiin jonkinlaisen fyysisen tehtävän taakse.

Kassakaappilukot: Näissä lukoissa pyöritetään kiekkoa tietty määrä tietyssä järjestyksessä oikealle ja vasemmalle. Tehtäviin voi monin tavoin ujuttaa vastauksiksi numeroita ja suuntia oikealle ja vasemmalle.

Kirjainlukko: Näissä lukoissa on yleensä viisi tai kuusi kirjainta, ja oikea kirjainyhdistelmä aukaisee lukon. Tehtäviin voi ujuttaa ratkaisuksi kirjaimia, jotka sitten avaavat lukon. Kannattaa huomioida, että useimmat lukot eivät sisällä kaikkia aakkosia, ja oikea sana on valittava sen mukaisesti. Internetissä löytyy hakusanalla “cryptex” tai “krypteksi” kuusikirjaiminen pieni säiliö, joka sisältää kaikki englannin kielen aakkoset.

Suuntalukko: Nämä lukot avataan liikuttamalla lukon nk. peukalonappia ylös, alas, oikealle tai vasemmalle tietyssä järjestyksessä. Melkein mihin vain tehtävään voi ujuttaa ratkaisuksi suuntia, jotka sitten avaavat tällaisen lukon.

Magneettilukko: Olemassa on sähkömagneettilukkoja, jotka pitävät lukkoa suljettuna niin kauan kuin sähkövirta kulkee magneetin läpi. Näitä en kuitenkaan suosittelen juuri käytettäväksi pienemmissä pakopeleissä, ellei vahvasti tiedä mitä olet tekemässä. On olemassa sähköttömiä magneettilukkoja, joiden tarkoitus on pitää kaapin ovet lapsilta suljettuina. Niiden toimintaperiaate on, että kaapin saa auki vain, jos tuo lukon lähelle magneetin. Nämä lukot toimivat täysin mekaanisesti ja voivat olla hyödyllisiä myös pakopeleissä. Voit etsiä lukkoja lastentarvikeliikkeistä tai internetistä hakusanalla ”safety cupboard magnet lock”. Lukkojen asentaminen laatikoihin siististi on tosin hieman työlästä.

PIN-koodi tai salasana lukkona: Koodi tai salasana voi avata vaikkapa tabletin, matkapuhelimen tai koodilla suojatun tiedoston.

Pelinvetäjä lukkona: Tehtäviin, joihin ei mikään muu ratkaisu ei sovellu, voi myös pelinvetäjä toimia lukkona. Jos vaikkapa pelaajien täytyy vapaamuotoisesti vastata johonkin kysymykseen, voi pelinvetäjä olla ”lukko” ja antaa hyväksyttävän vastauksen jälkeen seuraavan tehtävän pelaajille. Tällaiset tehtävät eivät kuitenkaan ole kovin yleisiä, ja ne on hyvä alustaa pelin alussa pelaajille, ja merkata selkeästi tehtävään, että vastaus täytyy kertoa pelinvetäjälle. Nämä myös vaativat pelinvetäjältä aktiivisempaa pelin seurantaa.

Piilotetut esineet

Piilotetut esineet ovat pakopelien perussisältöä. Yleisimmin piilotetut esineet ovat pieniä ja niitä tarvitaan jonkin muun tehtävän ratkaisemiseen. Esineitä voi piilottaa itse tilaan tai muiden esineiden sisään. Ne voi myös asettaa rekvisiitaksi: tällöin esine on koko ajan pelaajien nähtävissä, mutta sitä ei heti tunnisteta tehtävän ratkaisun kannalta oleelliseksi.

Erilaisia piilotettavia esineitä voivat olla esimerkiksi:

- **Avaimet**
- **Koodinpurkukiekot, -laput ja -työkalut**
- **Magneetit**
- **UV-lamput tai taskulamput**
- **Palapelin palaset**
- **Suurennuslasit**
- **Kirjeet, muistioid, tekstinpätkät tai yksittäiset kirjaimet**
- **Suorat numero- tai suuntakoodit lukkoihin, tai yksittäiset numerot/suunnat**
- **Kirjaimet, numerot tai symbolit kirjoitettuna suoraan johonkin pintaan, esineeseen, esineen taakse, tms.**
- **Linkit nettisivuille**
- **Mitä muuta vain keksit!**

Salakirjoitukset ja koodit

Salakirjoitus ja erilaiset koodit ovat myös yksi pakopelien peruspilareista. Netistä löydät monia eri sivustoja, joissa kerrotaan erilaisista salakirjoitusmenetelmistä. Usein ne ovat kuitenkin liian vaikeita pakopeliympäristöön. On myös otettava huomioon, että yksinkertaistenkin salakirjoitusten ratkominen saattaa viedä paljon aikaa, varsinkin jos ne ovat pitkiä. Tässä muutamia vaihtoehtoja, jotka saattaisivat toimia sinun pelissäsi:

- **Morse-koodi.** Jotta tehtävä voidaan ratkaista, pelaajilla täytyy olla saatavilla Morsen aakkoset.
- **Pistekirjoitus eli braille.** Jotta tehtävä voidaan ratkaista, pelaajilla täytyy olla saatavilla brailleen aakkoset.
- **Binääriluvut.** Jotta tehtävä voidaan ratkaista, pelaajilla täytyy olla saatavilla binaarijärjestelmä.
- **Salakirjoitus,** joka tulee näkyviin punertavan muovin läpi katsottuna. Hyvä ohjelma salakirjoituksen luomiseen löytyy esimerkiksi täältä:

- **Caesar Cipher**, jossa aakkosia siirretään eteenpäin tietty lukumäärä. Löydät lisätietoa internetistä- Hae myös hakusanalla “caesar cipher wheel template”, niin löydät tulostettavan työkalun tällä metodilla kirjoitettujen salakirjoitusten ratkaisemiseen
- **Symboleita kirjaimien tilalla**. Tällaisen ratkaisemiseen pelaajat tarvitsevat salausavaimen, joka kertoo, mikä kirjain vastaa mitäkin symbolia. Tämän voi piilottaa vaikkapa toisen tehtävän taakse.
- **Fiktiiviset aakkosjärjestelmät** kirjoista, elokuvista tai sarjoista, jos ne sopivat pelisi teemaan. Näitä löydät internetistä etsimällä “fictional alphabets”.
- **Pigpen Cipher**. Tällaisen ratkaisemiseen pelaajat tarvitsevat salausavaimen, jossa näytetään mikä symboli vastaa mitäkin kirjainta.
- **Anagrammit**. Lauseet, jossa sanat ovat oikeassa järjestyksessä, mutta sanojen kirjaimet ovat sanan sisällä sekaisin.
- **Sanajärjestykset**. Lauseet, jossa sanat ovat sekavassa järjestyksessä, mutta sanat kirjoitettu oikein.
- **Aakkosjärjestys avaimena**.Vaihda tekstin kirjaimet numeroiksi, tai numerokoodin numerot kirjaimiksi. Kenties numero määräytyy, sillä, monesko aakkonen kirjain on.
- **Epätäydelliset kirjaimet**. Kirjoita osa kirjaimista, tai vaikkapa vain osa kirjaimen viivoista, ja kirjoita loput läpinäkyvälle muoville. Kun muovi asetetaan kirjainten päälle, kirjaimista tulee kokonaisia.
- **Reikäkortit**. Aseta jonkin tekstinpätjän päälle kortti, pahvi tai muu vastaava, johon on leikattu reikiä. Kun pahvin asettaa oikeaan kohtaan, reikien kirjaimista muodostuu sana.
- **Kirjoita valkotalulle tekstiä pois pyyhittäväillä tussilla**, ja kriittiset kirjaimet tai numerot permanenttitussilla. Pelaajien täytyy pyyhkiä osa tekstistä pois jättääkseen näkyviin vain oikeat kirjaimet.

- **Jos tarvitset lisää vaihtoehtoja**, etsi netistä hakusanalla “cryptography ciphers”. Hakutulokset, joissa mainitaan “encryption” ovat yleensä tietokonesalaukseen liittyviä.

Logiikka ja havainnointi

Tämän osion tehtävät ovat monimuotoisia ja monipuolisia, ja niissä voi hyödyntää monen muun osa-alueen tehtäviä. Niitä yhdistävät “ahaa”-elämykset, looginen päättely ja sellaisten pelin osien yhdisteleminen, jotka pelaajien havaintojen perusteella jollakin lailla tuntuvat liittyvän toisiinsa. Tehtäviä suunniteltaessa täytyy varmistua siitä, että osia yhdistävä tekijä on varmasti tarpeeksi looginen, muutoin tehtävä saattaa vain turhauttaa pelaajia.

- **Anna pelaajien löytää monta eri asiaa tai esinettä, jotka ovat kaikki keskenään erilaisia, mutta joita yhdistää jokin symboli, teema tai muu asia.** Esineet yhdistämällä löytyy tehtävän ratkaisu, esimerkiksi numerosarja.
- **Anna pelaajien löytää samanlaisia asioita tai esineitä, joita yhdistää niiden samankaltaisuus, mutta älä suoraan kirjoita niihin ratkaisevaa numerosarjaa.** Nämä asiat voivat olla esimerkiksi kuvia tai tauluja, joissa on sama aihealue, esimerkiksi linnut. Yhdessä kuvassa vain yksi lintu, toisessa kolme, kolmannessa viisi, jne. Tuo esiin kuvien keskinäinen järjestys vaikkapa roomalaisin numeroin, jolloin Etsitty koodi muodostuu lintujen määristä tässä järjestyksessä.
- **Laita esille sekä kuva esineestä että itse kuvassa esiintyvä esine.** Kuva antaa pelaajille vihjeen siitä, miten esine liittyy tehtävän ratkaisuun. Esimerkkinä: kirjan kannessa on kolme pelikorttia. Pelaajat ovat pelissä myös löytäneet pelikorttipakan. Kun he katsovat tarkemmin niitä kolmea korttia, jotka kirjan kannessa ovat, löytävät he niistä kolme kirjainta/numeroa. Kirjaimet/numerot tulee asettaa siihen järjestykseen kuin ne kirjan kannessa esiintyvät.
- **Voit myös asettaa esille kuvan useammasta pelin esineestä. Kuvassa esineet on asetettu tai järjestetty tietyllä tavalla.** Tämä voi olla ratkaisu tehtävään, tai vain vihje oikeaan suuntaan.
- **Voit myös yhdistää pelissä löydettävään esineeseen kuuluvan tekstin tai nimen johonkin toiseen tehtävään.** Esimerkkinä: kirjan nimessä mainitaan sana “osoite”. Pelaajat ovat pelistä myös löytäneet tarinan hahmon osoitteen. Osoitteessa erään numeron viereen on kirjoitettu “s.”, jonka pelaajat tulkitsevat tarkoittamaan kirjan sivua, sillä heillä on kirja, jossa osoite on myös mainittu. Kirjan sivulta löytyy alleviivattu sana/numero.

- **Laita esille kartta, ja toisaalle kirjalliset ohjeet paikasta A paikkaan B, kadunnimiä hyödyntäen.** Pelaajien täytyy seurata kartasta, mihin suuntaan pitää kulkea, ja tajuta yhdistää nämä suunnat (ylös, alas, oikea, vasen) suuntalukon avaamiseen.
- **Aseta rannekello johonkin tiettyyn aikaan ja liimaa se niin, ettei aikaa voi enää vaihtaa.** Pelaajien täytyy tajuta, että kellonaika on merkityksellinen, joko vihjeenä tai ratkaisuna.
- **Pelaajien täytyy tajuta yhdistää kaksi toisiinsa loogisesti liittyvää esinettä,** esimerkiksi kartta ja kompassi, päivämäärä ja kalenteri, kamera ja kuva, kirja ja kirjanmerkki, jne.
- **Pelaajien täytyy asettaa jokin esine sille loogisesti kuuluvalla paikalleen,** esimerkiksi patsas alustan päälle, ja tämä voi avata magneettilukon.
- **Numeroidut kirjat täytyy asettaa pinoon tietyssä järjestyksessä,** jotta niiden selkämykset muodostavat tietyn kuvion. Tästä saadaan numerosarja.
- **Piilota mihin tahansa kuvaan (esimerkiksi valokuvaan, tauluun, printtiin, digitaaliseen kuvaan, piirrokseseen) tekstiä tai numeroita, jotka eivät ole ilmiselvästi havaittavissa.** Tämän voi toteuttaa parhaiten kuvanmuokkausohjelmilla digitaalisesti. Kuvaan voi myös piirtää tai kirjoittaa itse, mutta koska kuvaan yleensä syntyy kynästä painaumuksia tai musteen tekstuuri on hiukan erilainen kuin muu kuvan tekstuuri tai se kuultaa paperin toiselta puolelta läpi, voi tämä olla hiukan haastavaa. Tämä ei tietenkään päde mikäli kuva on alunperinkin tehty kyseisellä metodilla, esimerkiksi lyijykynällä, musteella tai maalilla.
- **Piilota mihin tahansa kuvaan jokin tietty muoto, joka on toiselle tehtävälle tärkeä.** Tämäkin hoituu varmimmin digitaalisesti. Mikäli tarvitset kuvanmuokkausohjelmaa, netistä löytyy ilmainen ja erinomainen, selaimessa toimiva Photopea.
- **Erilaiset perspektiivitemput ja -kikat voivat toimia pelissäsi.** Jos pelissäsi on kokoontaitettavia esineitä tai asioita, voit tehdä niihin merkintöjä kokoontaitettuna ja sen jälkeen avata ne, jolloin merkintöjä ei voi enää lukea. Etsi myös netistä hakusanalla "tilt to read" työkaluja, joilla luoda perspektiivillä vääristettyä tekstiä.

Erilaiset työkalut

Monet erilaiset työkalut ovat piristävää mauste peliin, ja ne tuovat vaihtelua ja luovuutta moniin tehtäviin. Tässä muutamia esimerkkejä:

- **Koodinpurkukiekot / -laput:** Nämä ovat hyödyllisiä työkaluja silloin, jos käytät pelissäsi salakirjoitusta. Salakirjoituksen koodinpurkaja voi siis olla erillisen tehtävän takana tai muutoin piilotettu tilaan. Koodinpurkukiekot ja -laput voivat myös paperisten versioiden sijaan toimia esineinä: caesar cipher-purkukiekko voidaan toteuttaa vaikkapa pyöreään rasian sivuun, niin että rasian kantta pyörittämällä löydetään oikea salakirjoituksen avain. Jos taas salakirjoitus on toteutettu esimerkiksi symbolein, voidaan symboliavain (jossa symbolit ja aakkoset ovat vierekkäin) kirjoittaa paperin sijaan johonkin esineeseen. Symbolit ja aakkoset voidaan myös erotella vielä kahdeksi eri osaksi, ja ne täytyy tajuta yhdistää jotta saadaan selville, mikä symboli vastaa mitään kirjainta. Erilaisia toteutuksia on käytännössä loputtomasti, riippuen pelisi tarvikkeista.
- **Magneetti:** Magneetit ovat usein mielekkäitä työkaluja pelaajille. "Safety cupboard lock" -magneettilukkojen käyttämisen lisäksi magneetteja voi käyttää esimerkiksi asioiden poimimiseen. Usein pomittava esine on avain. Kannattaa kuitenkin muistaa, että useimmat avaimet eivät ole magneettisia, mutta useimmat avainrenkaat ovat. Avaimen poimisessa magneetin avulla esimerkiksi syvästä astiasta tai vaikkapa labyrintista täytyy muistaa varmistaa, ettei esinettä voi vain kallistaa ja saada avainta ulos tällä keinoin. Poimittava asia voi olla myös jotain muuta kuin avain, esimerkiksi yksi magneettinen kolikko sellaisessa kolikkokasassa, joka ei muutoin ole magneettinen. Magneettiin jäävän kolikon vuosiluku voi olla vaikkapa lukon numerosarja. Magneeteilla voit myös sulkea jonkin rasian kannen niin, että sitä ei pelaaja heti tajua huomaa avattavaksi rasiaksi. Muista kuitenkin varmistaa, ettei magneetti ole liian vahva. Magneetilla voit myös kiinnittää valesanssia: voit eli esimerkiksi kätkeä avaimen jonkin esineen sisälle ja asettaa osan esineestä magneetin avulla "kanneksi" niin, ettei esineestä heti huomaa sen jakautuvan kahtia.
- **Taskulamppu:** Taskulamppu on hyödyllinen ja tunnelmallinen väline, mikäli pelisi pelataan pimeässä tai mikäli pelissä on esine, jonka sisälle ei näe ilman valoa. Muista tarkistaa, ettei pelissä ole muita valaisevia esineitä eivätkä pelaajat pääse käyttämään esimerkiksi puhelimiensa taskulamppuja. Mikäli pelissä valot voi sammuttaa kesken kaiken ja pelitilasta tulee riittävän pimeä, voit myös piilottaa pelitilaan viestejä pimeässä hohtavalla, läpinäkyvällä maalilla, kunhan varmistat että esineet ovat saaneet tarpeeksi valoa imettyä itseensä hohtaakseen.

- **UV-valo:** UV-lamput ja UV-kynät ja -värit ovat erinomainen työkalu pienemmän budjetin pakopeleihin, jos ne vain sopivat pelin teemaan ja aikakauteen. UV-kynillä ja väreillä voit siis kirjoittaa tai maalata jotain värillä, joka erottuu vain UV-lampun alla. Tämä voi olla salainen viesti, suoraan numerosarja, vihje toiseen tehtävään, merkillisiä symboleita, alleviivauksia tai ympyröintejä, mitä vain keksit. UV-merkintöjä voi tehdä yllättäviinkin paikkoihin ja materiaaleihin. Tutki siis pelisi materiaaleja ja mieti, mikä näyttäisi UV-valon alla vaikuttavalta merkinnältä juuri kyseisessä materiaalissa. Mikäli vain mahdollista, suosittelisin myös tekemään materiaalitestin, jossa teet pienen merkinnän UV-kynällä materiaaliin, annat sen kuivua ja tarkistat, miltä se näyttää UV-valon alla. Sen jälkeen hinkkaa kohtaa sormin ja katso uudelleen UV-valolla, onko väri levinnyt vai pysynyt pinnassa hyvin. UV-lamppu voi olla jonkin tehtävän ratkaisun palkintona, ja suosittelisin että se annetaan pelaajille aikaisintaan pelin keskivaiheilla. Tällöin pelaajat ovat ehtineet jo pelin alussa tutkimaan esineistöä ja ratkaisemaan muutamia tehtäviä ilman että olisivat vain keskittyneet skannaamaan esineitä UV-valolla. Se myös tuo uutta energiaa pelin keskivaiheille, kun jo “selvitetyistä” esineistä voi löytää uusia puolia UV-valon avulla.

- **Suurennuslasi:** Suurennuslasilla voi etsiä pieniä, piilotettuja yksityiskohtia kuten vaikkapa pieniä numeroita, kirjaimia tai symboleja erilaisista esineistä tai asioista. Tehtävää suunnitellessasi sinun täytyy kuitenkin huomioida monta asiaa. Ota huomioon pelin tilan valaistus, pelaajien näkökyky, ovatko piilotetut numerot nähtävillä ilmankin suurennuslasia ja päinvastaisesti, ovatko ne liian huomaamattomia löydettäväksi edes suurennuslasilla jollekulle, joka ei tiedä mitä etsiä. UV-merkinnöillä voit avittaa etsijöitä mikäli tarpeen.

- **Reikäkortti:** Tarkoitan tässä mitä tahansa paperia, levyä, tai mitä tahansa muuta esinettä, johon joko saa leikattua tai jossa on jo valmiina tarkoitukseen soveltuva aukko tai aukot. Ideana on asettaa tämä esine jonkin tekstin, numeroiden tai kenties jonkin kuvan päälle niin, että rei'istä näkyvät vain tietyt kirjaimet, numerot, kuvat tai muut asiat. Näin saadaan selville jonkinlainen koodisana, vihje, tietyt numerot ja niin edelleen. Tehtävää suunnitellessasi voit käyttää muotona, kuvana tai tekstinä miltei mitä vain, kunhan pelaajille on jollain tavalla loogisesti selvää se, että nämä kaksi asiaa tulisi asettaa päällekkäin juuri tällä tietyllä tavalla. Tämän voi toteuttaa vaikkapa piirtämällä alempaan asiaan päälle laitettavan asian ääriviivat siinä asennossa kuin sen kuuluu olla. Tämän voi toteuttaa myös etsimällä jokin tietty muoto, sana tai numero ensimmäisestä osasta, asettamalla toisen osan tämän päälle tai alle niin että reiät osuvat oikeaan kohtaan, ja tämän jälkeen piirtämällä tai kirjoittamalla saman muodon, sanan tai numeron toiseen osaan oikeaan kohtaan. Tämän jälkeen jatkossa pelaajien tarvitsee vain asettaa nämä muodot, sanat tai numerot päällekkäin ja reiät osuvat oikeisiin kohtiin.

- **Punertava muovi:** “Red reveal”-nimellä kulkevalla tekniikalla voit luoda netissä eri generaattoreilla kuvan, josta voi lukea salaisen viestin punertavan, läpinäkyvän asian, esimerkiksi muovilevyn tai viivoittimen läpi (muovin tai lasin voi myös värjätä punaisella permanenttitussilla). Tässä linkki yhteen generaattoreista ja ohjeet sen käyttöön <https://www.youtube.com/watch?v=zPa-ukzHilk>
- **Vaaka:** Voit asettaa jonkin tietyn esineen painon vastaukseksi tehtävään. Tehtävästä tulee mielenkiintoisempi, jos vaaka on sellainen, joka vaatii vastapainoja. Varmista kuitenkin että vaaka toimii niin kuin pitääkin, ja vaa’an tulos on varmasti aina sama.

Pulmapelit, lautapelit, palapelit, ristikot

Lautapelit, palapelit ja ristikot lienevät kaikille melko tuttuja. Pulmapeleillä tarkoitan tässä esimerkiksi sellaisia laatikoita, joiden avaamisesta on tehty päättelytehtävä, ja erilaisia puisia ja metallisia päättelytehtäviä joissa kaksi tai useampia osia täytyy erottaa toisistaan. Englanniksi löydät näitä hakusanoilla “wooden/metal logic puzzle/box”. Näitä löytyy hyvin monia erilaisia, joista osa voi olla hyvin helppoja ja osa äärimmäisen vaikeita. Ennen kuin tilaat tai ostat tällaisia peliäsi varten, olisi hyvä jos olisit itse kokeillut kyseistä pulmapeliä, tai katsonut vaikkapa YouTubesta kuinka se ratkaistaan. Näin osaat arvioida, sopiiko se tehtäväksi peliisi ja pystyykö kohderyhmäsi sen ratkaisemaan. Listaan tähän esimerkkejä siitä, kuinka näitä erilaisia pulmapelejä, lautapelejä, palapelejä ja ristikoita voi käyttää.

- **Lautapeleistä** löytyy monenlaisia komponentteja, joista saattaa saada ideoita tai tarvikkeita pakopelin tehtävään. En suosittele lautapelin pelaamista yhtenä pakopelin tehtävistä, sillä sellainen vie liikaa aikaa ja vaatii liikaa keskittymistä ja uuden opettelua. Pelikortit ovat myös erinomainen komponentti tehtäviin, samoin shakkilauta. Pelikorttien eri maita, numeroita ja värejä voi hyödyntää, samoin shakkilaudan koordinaatteja. Kenties kesken jääneen pokeripelin käsikortit muodostavat numerolukon koodin, tai kirjeshakin päätöstuloksessa tietyt numeroidut nappulat ovat ratkaisu.
- **Vanhoja labyrinthipelejä**, joissa palloa ohjataan alustaa kallistamalla reikäisessä labyrintissa, löytyy melko paljon kirpputoreilta. Tällaisen purkamalla saat peliisi lähes valmiin labyrintin, jonka voit halutessasi päällystää vaikkapa niin, ettei labyrintin muotoa enää näe. Labyrinttiin voit laittaa vaikka avaimen, joka täytyy saada sieltä pois esimerkiksi kallistelemalla tai magneettia käyttämällä.
- **Palapelejä** voit käyttää yhtenä tehtävistä, tai osana tehtävää sellaisinaan. Netistä löydät palveluja, joilta voit tilata palapelin valitsemallasi kuvalla. Kuvaan voit digitaalisesti muokata esimerkiksi kirjaimia tai numeroita, jotka liittyvät toiseen tehtävään. Voit myös valita minkä tahansa “tavallisen” palapelin, ja kirjoittaa vihjeesi

sen toiselle puolelle. Askarteluliikkeistä löytyy myös tyhjiä palapelejä. Pelaajien täytyy osata kasata palapeli lukeakseen vihjeen. Voi olla vaikea arvioida kuinka kauan pelaajilla menee palapelin ratkaisemiseen, varsinkin jos palat itsessään on vielä piilotettu jonnekin. Pelin testaaminen auttaa hahmottamaan tätä. Jos palapelin kokoamisessa menee liian pitkään, voit nopeuttaa prosessia seuraavaan testiin liimaamalla osan palapelistä valmiiksi koottuna jollekin alustalle sekä tarjoamalla pelaajille valmiin kuvan malliksi (ilman vihjenumeroita yms). Pleksi on hyvää materiaalia, mikäli alustan tulee olla läpinäkyvä.

- **Pulmapelejä** on monenlaisia, ja jokaisen sopivuus juuri sinun tehtävääsi on sinun itse arvioitava. "Maze tube"-nimellä saatat netistä löytää tuubeja, jotka on avattava labyrinttia ratkomalla. Metallisissa pulmapeleissä täytyy usein erottaa esimerkiksi rengas muista osista: kenties tähän renkaaseen voidaan kiinnittää avain, joka aukaisee jotain muuta. Tällöin tosin täytyy varmistaa, että pulmapeliä tai avattavaa asiaa ei voi vain kantaa toisen luo. Jotkin pulmapelit ovat sellaisia, joissa osat täytyy vain irrottaa toisistaan. Näihin saatat pystyä kirjoittamaan esimerkiksi numerosarjan sellaiseen kohtaan, joka on näkyvässä vain pulmapelin ratkaisun jälkeen. Avattavat pulmapelilaatikot ovat pulmapelivaihtoehdoista kenties helpoimmat integroida pakopeliin: niiden sisälle voit asettaa avaimia, tekstiä, numeroita, esineitä jne. Muista vain tarkistaa, ettei mikään pulmapeli ole pelaajille liian vaikean oloinen.
- **Ristikoita** voidaan käyttää tehtävissä, joissa tarvitaan vastauksiksi sanoja. Kenties ristikon viimeinen, pystyriviin muodostuva sana avaa kirjainlukon, ja ristikon täyttämiseenkin vaaditut sanat voivat olla löydettävissä eri tehtävistä. Varo kuitenkin, ettet vaadi pelaajilta ristikon täyttämiseen sellaista tietoa, jota ei ole pelin materiaaleista löydettävissä. Muista myös, että ristikoissa esimerkiksi pystyrivin sana (jos muut sanat ovat vaakariveillä) on usein hahmoteltavissa ja arvattavissa jo muutaman kirjaimen paljastuttua. Tällöin vaakarivin sanojen ratkaisusta on tullut turhaa. Jos haluat vaikeuttaa ristikköä, toteuta se salakirjoituksella.

Äänen käyttö

Äänien kuuntelemiseen perustuvat tehtävät tuovat mukavasti vaihtelua peliin, joka on pääosin visuaalinen ja fyysinen. Äänen käyttäminen pelissä vaatii sinulta kuitenkin hiukan enemmän panostusta, sillä juuri tehtäviisi sopivia, valmiita ääniraitoja tuskin tulet löytämään, vaan sinun on muokattava tai luotava itse peliisi sopiva ääniraita. Mieti myös, kuinka toistat ääniraidan pelitilanteessa: mitä teknologiaa pelaajat käyttävät ja kuinka usein ääni on kuultavissa. Soiko ääniraita koko ajan, aukeaako se pelaajien toimesta vai täytyykö sinun tarkkailla, milloin ääniraita täytyy soittaa?

- **Ääniraita** voi tuoda peliin tunnelmaa ilman, että se varsinaisesti liittyy mihinkään tehtävään. Tällöin sen tulisi olla melkoisen tasainen, ilman yllättäviä ääniä tai äänimaiseman vaihtoa, koska muutoin pelaajat saattavat luulla sen kuuluvan osaksi tehtävänratkaisua ja hukkaavat aikaa sen tutkimiseen.
- **Taustalla oleva ääniraita** voi soida koko ajan, ja tietyin, tarpeeksi tihein väliajoin, siellä voi soida jotain **tehtävään liittyvää**. Viestistä kannattaa tehdä tarpeeksi selkeä: se voi olla ihmisääni puhumassa, lukemassa tekstiä tai lausumassa kirjaimia tai numeroita. Ääni voi muodostaa kryptisiä viestejä. Ääni voi olla väärinpäin, jolloin se täytyy nauhurilla nauhoittaa ja kääntää. Se voi olla morsekoodin mekaanista piipitystä, erilaisia ääniä (vaikkapa eläinten) aina samassa, sama viesti voi toistua huoneen eri nurkissa, mutta vain joka toinen sana kummassakin, jolloin viestit täytyy yhdistää. Mikä vain tehtävääsi sopii.
- **Ääniraita voi myös olla sellainen, jonka pelaajat löytävät ja avaavat itse**. Tällöin sen ei tarvitse soida koko ajan. Pelaajat voivat esimerkiksi löytää linkin, joka vie YouTubeen piilotettuun videoon, jolloin he voivat soittaa äänen omasta puhelimestaan. Jos pelissäsi käytetään teknologiaa, usb-tikut, kasetit ja cd:t ovat myös vaihtoehtoja. Muista kuitenkin, että nämä saattavat helposti hajota tai naarmuuntua.
- **Äänen kautta voit tuoda esille pelin tarinaa ja upottaa sen sekaan vihjeitä**. Jos pelisi tarinassa on jokin hahmo, mieti sopiiko oma äänesi siihen, vai tarvitaanko ääninäyttelijäksi joku muu
- **Ääniraidassa ei tarvitse kerralla tuoda kaikkea esille**. Ääniraitoja voi olla useampia, tai pitkässä, jatkuvassa ääniraidassa voi olla useampia erilaisia pätkiä, joissa on eri vihjeiden osia. Tällaisessa pitkän raidan tapauksessa sinun kannattaa laittaa ääniraitaan jokin merkkiääni, joka soi aina ennen kuin jotain tehtävään liittyvää on tulossa. Näin pelaajat ehtivät valmistautua kuuntelemaan.

Tunnustelu

Tuntoaistin käyttö pakopelitehtävissä on harvinaisempi metodi. Tarkoituksena on, että pelaaja tunnustelee jotakin esinettä tai asiaa jota ei voi nähdä, mutta joka liittyy jonkin tehtävän ratkaisuun. Tunnusteltava asia voisi esimerkiksi olla tekstiä, numeroita tai pistekirjoitusta. Se voisi myös olla jokin esine, jonka nimi tai funktio liittyy ratkaisuna tai vihjeenä johonkin tehtävään. Esinettä ei ole siis tarkoitus ottaa esille, vaan kaikki informaatio siitä saadaan tuntoaistin kautta.

Haju- ja makuaisti

Haju- ja makuaistin käyttö pakopeleissä on tuntoaistiakin harvinaisempi metodi. Ne ovat ongelmallisia, sillä eivät sovellu kaikille pelaajille tai ole tarpeeksi hygieenisää, ja ne ovat harvoin toistettavissa luotettavasti. Kehotan välttämään.

Liikunnalliset ja toiminnalliset tehtävät

Liikunnalliset ja toiminnalliset tehtävät ovat piristävä lisä pakopeleihin. Niissä aivot saavat levätä hetken ajattelutyöstä ja keho ottaa ohjat. Kaikkein liikunnallisimmat tehtävät soveltuvat parhaiten suuriin tiloihin ja rastimaiseen pelirakenteeseen, mutta kevyemmät, toiminnalliset tehtävät ovat erinomainen lisä kaikkiin pakopeleihin. Tehtävien ei tarvitse olla täysin ajatustyöstä vapaita, mutta kuitenkin tarpeeksi, jotta pelaaja voi toimia osittain automaatiolla.

- **Rastimaisissa pelirakenteissa** erilaiset liikuntatunnin omaiset tehtävät, kuten vaikkapa esterata tai tarkkuusheitto, voivat toimia hyvin.
- **Sisätiloissa perinteisemmissä pakopeleissä** rauhallisemmat, toiminnalliset tehtävät toimivat paremmin: suljettua labyrinttia kallistelemalla täytyy saada avain ulos, palapelin tai jonkin muun asian rakentaminen, labyrinttiputken avaaminen, magneetilla avaimen kalasteleminen, tunnelin läpi ryömiminen jne. Mieti mikä sopii tilaasi ja tarvikkeisiisi. Pienikin määrä käsillä tekemistä tehtävässä, joka muutoin on pelkästään aivoja vaativa, auttaa jo paljon.

Laskutehtävät

Laskutehtävät ovat yksinkertaisia toteuttaa, mutta varo käyttämästä niitä liikaa, ellet ole suoranaisesti tekemässä matematiikkaa opettavaa peliä. Pidemmän päälle pelkät laskutehtävät käyvät puuduttaviksi. Niitä voi kuitenkin piristää naamioimalla niitä muiden tehtävien elementeillä. Matematiikkatehtävät sopivat parhaiten pelin alkupuolelle, pelaajien aivojen käynnisteleminen.

- **Tavallinen laskutoimitus**, josta saadaan vastaukseksi numerosarja, on tylsä mutta ei poissuljettu vaihtoehto

- **Tällaisen tavallisen laskutoimituksen voi yhdistää tehtävään, jossa pelaajien täytyy esimerkiksi yhdistellä oikeat osaset toisiinsa, esimerkiksi kysymys ja vastaus.** Näiden osasten yhdistäminen oikein luo laskutoimituksen, jonka tuloksena on oikea numerosarja. Käytä tätä tekniikkaa kuitenkin säästeliäästi.
- **Voit piilottaa laskutoimituksen kuviin tai symboleihin,** joissa on numeroiden sijasta muotoja, esineitä tai asioita. Tällöin laskutehtävästä tulee samalla logiikka- ja havainnointitehtävä. Tämän voi toteuttaa myös sellaisena tehtävänä, jossa täytyy päätellä osa symbolien arvosta itse: jos kaksi perunaa painaa yhtä paljon kuin viisi kurkkua, kolme porkkanaa yhtä paljon kuin kaksi kurkkua, porkkana painaa 0.2 kiloa, kuinka paljon painaa peruna? Tällaisia tehtäviä tulee joskus sosiaalisessa mediassa vastaan.
- **Käytännössä kykenet luultavasti yhdistämään laskutoimitukset miltei mihin vain pakopelisi tehtävään,** sillä usein vastauksena on nimenomaan numeroita, jotta numerolukot avataan. Suosittelisin kuitenkin keksimään suurimpaan osaan tehtäviä jonkin muun ratkaisun, jotta pelaajien mielenkiinto säilyy paremmin.

Tiedonhaku

Tiedonhakutehtävillä tarkoitan tässä sellaisia tehtäviä, joissa pelaajat tarvitsevat sellaista tietoa, mitä heillä ei ole omasta takaa. Tieto voi olla löydettävissä pelitilasta, kirjasta, esineestä tai myös netistä (mutta muista, että jos pelaajilla ovat kännykät tai tietokoneet käytettävissään, se saattaa vaikuttaa muiden tehtävien suunnitteluun). Tällaisen tiedonhakutehtävän pedagogisena periaatteena ei välttämättä ole opettaa pelaajille vastausta tämän tiedonhaun kysymykseen, vaan opettaa itse tiedonhakua ja sen prosessia.

Yhteistyö

Yhteistyötehtävillä tarkoitan tässä sitä, että kahden tai useamman pelaajan on toimittava yhteistyössä ratkaistaakseen tehtävän. Pakopelit yleisesti rakentavat kommunikaatiota ja yhteistyötä, mutta tällaisissa tehtävissä ratkaisu ei ole edes saavutettavissa, elleivät pelaajat konkreettisesti toimi yhteistyössä. Luokkahuonekoossa osaa näistä saattaa olla hankala toteuttaa.

- **Aseta jokin tehtävä tilaan, jonne ei ulkopuolelta näe, ja tämän tehtävän ohjeet sen ulkopuolelle.** Ulkopuolella olevan pelaajan täytyy ohjeistaa sanallisesti sisällä olevaa pelaajaa. Suljettu tila voi olla myös pimeä ja valaistu pelaajan taskulampulla.
- **Muutamit yhteistyötä vaativat tehtävät sitovat pelaajia käsistä toisiinsa, tai sitovat pelaajien käsiä tai silmiä.** Näkisin tässä itse turvallisuusriskin, varsinkin oppilaiden kanssa toimiessa.
- **Jos pelisi rakenne on sellainen, jossa tämä tehtävä toimisi, voit jakaa pelaajaryhmän kahteen eri tilaan,** ja antaa heidän kommunikoida esimerkiksi radiopuhelimilla. Tämä kuitenkin vaikeuttaa pelin valvomista huomattavasti.

Tehtävien yhdistelmät

Tehtävien yhdistelmällä tarkoitan tässä sitä, että kaksi erillistä tehtävää johtavat yhteiseen ratkaisuun, joka avaa taas seuraavaa tehtävää eteenpäin. Yksinkertaisena esimerkkinä: yhdestä tehtävästä pelaajat saavat esimerkiksi selville nimiä, joissa on numeroita, ja toisesta tehtävästä pelaajat löytävät vieraskirjan, jossa nimikirjaimet ovat järjestyksessä. Nämä yhdistämällä pelaajat saavat numerosarjan. Yhdisteltävien tehtävien täytyy liittyä toisiinsa loogisesti, jotta pelaajat ymmärtävät ne yhdistää. Mitä useampaa tehtävänosasta eri puolilta tilaa täytyy yhdistellä, sitä vaikeammaksi tehtävän hahmotus pelaajille muodostuu. Tehtävien ja niiden osasten yhdisteleminen on kuitenkin pakopeleissä usein pelaajia innostava asia, ja luo yllättävyyttä pelin rakenteeseen.

Teknologian käyttö

Teknologian käyttäminen voi olla tietynlaisten tehtävien rakentamiseen korvaamaton apuväline ja myös pelaajia innostava lisuke. Olen itse kuitenkin omia pelejäni rakentaessa enimmäkseen välttänyt teknologian käyttöä pelivälineenä. Tämä siksi, koska suunnittelemani pelien on tarkoitus kestää vuosia ja niitä on tarkoitus peluuttaa kymmeniä, kenties satoja kertoja. Niitä pidetään peluutusten välissä varastossa, ja pelinvetäjä ei välttämättä tiedä pelistä etukäteen paljoakaan. Pelin täytyy siis luotettavasti toimia joka kerralla. Elektroniset laitteet, jopa paristokäyttöiset, tuovat aina epävarmuutta peliin siitä, toimivatko ne niin kuin niiden pitäisi, toisin kuin täysin mekaaniset komponentit. Minkäänlaista tablettia en käyttäisi ollenkaan, ellei pelinvetäjänä olisi aina sama henkilö, joka todella tuntee pelin. Tableteissa riskinä on se, että juuri ennen pelin alkua tabletista loppuu akku tai siihen täytyy asentaa pakollinen päivitys. Tällöin peliaikaa menee joko hukkaan tai tablettia ei ehditä käyttää pelissä ollenkaan. Jos kuitenkin haluat teknologiaa pelissä käyttäen, tässä muutamia ideoita.

- **Kasettinauhurit:** vanhanaikaiset kasetit ja kasettinauhurit saattavat olla nykynuorille mielenkiintoisia käyttää. Näillä voit nauhoittaa pelaajille viestejä tai vinkkejä ja tuoda tarinaa esille äänen kautta
- **CD-levyt:** CD-levyillä voit tehdä käytännössä saman kuin nauhurilla. CD-levyihin saa tallennettua myös kuvia, mutta tämä saattaa olla sellaista tietoa, jota nykysukupolvella ei ole.
- **USB-tikut:** Muistitikuihin saat tallennettua melkein mitä vain tiedostoja, joten se avaa monia mahdollisuuksia. Muistitikun käyttämiseen tarvitset kuitenkin pelitilaasi myös tietokoneen, mikä tuo omia teknisiä haasteitaan peliin. Tikusta kannattaa olla varalla muutama kopio, jos edellinen hajoaa tai tiedostot sen sisältä ovatkin korruptoituneet..
- **Tabletit:** Tableteista kerroinkin jo tekstissä aiemmin. Jos kuitenkin haluat niitä käyttää, ne toimivat pelissä ikään kuin pieninä tietokoneina, ja niillä voi selata nettiä tai avata tiedostoja. Huomioi, että muistitikku harvoin käy tablettiin. Mikäli tiedosto on muistikortilla, joka laitetaan kiinni tablettiin, muista että kortit ovat usein häviävän pieniä ja pelaajien täytyy silti osata navigoida tabletissa sinne, mistä muistikortin sisältämät tiedostot voidaan avata.
- **Nettilinkit:** Suhteellisen monikäyttöinen ja melko varmasti aina samalla tavalla toimiva ratkaisu on luoda johonkin pitkäaikaiseen, pysyvään palveluun (YouTube,

Google Drive, Soundcloud tms) video, kuva, tiedosto tai ääni jota tarvitset. Voit sitten kirjoittaa tähän johtavan linkin osaksi jotakin tehtävää. Pelaajat voivat avata linkin vaikkapa omalla puhelimellaan. Voit tarvittaessa lyhentää linkkiä netistä löytyvien palveluiden avulla, esim Bitly. Huomioi, että tällaiseen tehtävään tarvitaan puhelin, tabletti tai tietokone, mikä saattaa vaikuttaa muihin tehtäviin Videon tai äänityksen tekeminen ja lisääminen johonkin palveluun ei välttämättä ole kovin yksinkertaista Jos kuitenkin päätät käyttää jotakin palvelua, luo sitä varten uusi käyttäjätunnus, jonka käyttäjätiedot ja salasanat kirjaat ylös. Saattaa olla ongelmallista, jos linkkien takaa löytyvät sinun omat henkilökohtaiset kanavasi tai tietosi. Voit usein asettaa näissä palveluissa mediasia salaiseksi niin, että sitä pääsee tarkastelemaan vain linkin kautta. Näin vältät sen, että peliin kuulumattomat henkilöt löytäisivät tämän median. Poista kuitenkin varmuudeksi mahdollisuuksien mukaan kommentointi pois käytöstä.

- **Sosiaalinen media:** Käytännössä kaikki samat vinkit ja huomiot pätevät sosiaalisen median suhteen kuin aiemmassa nettilinkeistä kertovassa tekstissä. Lisäyksenä on, että mikäli haluat käyttää sosiaalisen median alustoja tehtävän osina ja luoda sinne postauksia, ota huomioon että ne ovat lähtökohtaisesti julkisia ja muut kuin peliin kuulumattomat henkilöt voivat ne myös löytää. Osa sosiaalisista medioista saattaa myös vaatia jonkinlaista tunnistautumista, jotta turhia käyttäjätilejä ei tehtäisi, mutta tämä on usein kierrettävissä.
- **Paristokäyttöiset tavarat:** Paristokäyttöiset, valmiit tavarat ovat usein tarpeeksi yksinkertaisia toimiakseen luotettavasti joka pelikerralla. Muista ohjeistaa pelinvetäjiä lisäämään ennen peliä paristot laitteisiin ja pelin jälkeen poistamaan paristot, jotta paristot eivät kulu tyhjiksi eikä hapettumista tapahdu pelien välillä. Paristot täytyy teipata aina varastoitaessa ja varaparistoja on hyvä hankkia peliin.

Lopuksi

Tämän tehtäväpankin tavoitteena oli herätellä omaa mielikuvitustasi ja antaa sinulle käsitys siitä miten ja mistä lähtökohdista erilaisia tehtäviä kannattaa suunnitella. Toivottavasti se teki tehtävänsä.

Toivotan sinulle hauskoja hetkiä pakopelien parissa!

Kouvolassa 2022

Miikka Virtanen