



**Valo on kadonnut
-digipakopeli**

**Peliohjaajan
käsikirja**





Valo on kadonnut -pakopeli on suunniteltu ja toteutettu Diakonia-ammattikorkeakoulun (Diak) ja Nuorten Akatemian yhteishankkeessa Pakopeli itsenäisyyteen (2024-2026). Hankkeen osarahoitti Euroopan Unioni. Peli on suunniteltu nuorille, jotka ovat pian itsenäistymässä tai hiljattain siirtyneet itsenäiseen asumiseen. Peli on ensisijaisesti suunnattu lastensuojelun sijaishuollosta itsenäistyville nuorille, mutta se soveltuu mainiosti myös muiden nuorten itsenäistymisen ja asumisen tukeen yksilö- tai pienryhmäohjauksessa. Pelistä on kehitetty myös fyysinen versio, joka on levitetty hankkeen toiminta-alueelle Pohjois-Pohjanmaalle sijaishuollosta itsenäistyviä nuoria tukevien ammattilaisten kohderyhmälle.

Pakopelin lisäksi itsenäistymisprosessia tukemaan on kehitetty hankkeessa myös muita työvälineitä: Itsenäistymistaitojen lähtötilanteen kartoitus ja Pakopeli itsenäisyyteen -työkirja nuorille. Suosittelemme hyödyntämään näitä materiaaleja pakopelin ohella nuoren itsenäistymisen tuessa. Kaikki pelin oheismateriaalit, digitaalisen pelin ja hankkeessa kehitetyt muut materiaalit ja oppaat löydät hankkeen sivuilta: www.diak.fi/hanke/kehittaminen/pakopeli-itsenaisyyteen/

Diakonia-ammattikorkeakoulu (Diak) ja Nuorten Akatemia kiittävät pakopelin kehittämiseen osallistuneita nuoria ja ammattilaisia!

Pelin konseptointi hanketiimin kanssa: Pakopeli itsenäisyyteen -hankkeen kokemustaustaisten nuorten pelikehittämisryhmä

Pelin musiikki: Nantti Hurme

Pelin piirroskuvitus: Roope Sorvo

Äänitteiden esiintyjät: Jere Harju & Nuorten Akatemian henkilöstö

Pelin testaamiseen osallistui nuoria ja ammattilaisia Pohjois-Pohjanmaan ja pääkaupunkiseudun lastensuojelun sijais- ja jälkihuollon yksiköistä.

SISÄLLYSLUETTELO

1. Mitä pakopelit ovat	4
2. Pelin pedagogiset lähtökohdat	5
3. Asumisen haasteet käsittelyssä	7
4. Osallisuus pelissä ja itsenäistymiseen valmistautumisessa	9
5. Ohjaajan rooli ja pelaajan rooli kasvatuksellisessa pakopelissä	10
6. Pelikokonaisuuden vaiheet	12
7. Digipakopelistä teknisesti	13
8. Ennen peliä	14
9. Pelin aikana	15
10. Purkutyöpajan ohjaaminen	17
11. Tehtävien ratkaisut	22
12. Esimerkkejä ongelmatilanteista	25
13. Pelin pulmapolku	26
14. Äänitteiden käsikirjoitukset	27
15. Tuki	28

Näistä kappaleista saat taustatietoa pedagogisen kokonaisuuden hyödyntämiseen ennen kuin otat Valo on kadonnut -pakopelin ja purkukeskustelun käyttöön työssäsi.

Nämä kappaleet auttavat sinua valmistautumaan sekä ohjaamaan pakopelin ja purkukeskustelun nuorille.

Nämä kappaleet auttavat sinua pysymään kartalla pelin kulusta ja viemään peliä eteenpäin sujuvasti.

1 Mitä pakopelit ovat?

Pakopelit ovat pulmanratkaisupelejä, joita pelataan usein ryhmässä. Pakopelissä pelaajat ratkovat tarinan saattelemina sarjan loogisia päättelytehtäviä, jotka päättyvät johonkin loppuhuipennukseen, kuten oven aukeamiseen ja kirjaimellisesti pakenemiseen, tai mysteerin ratkeamiseen. Pakopelit ovat peligenre, jonka sisältä löytyy monen tyyppisiä pelejä. Suurelle yleisölle tutuin pakopelin muoto lienee pakuhuone, joka on tosielämän lavastettu pelihuone, josta pelaajat ratkaisevat aikarajan puitteissa tiensä pakoon. Pakopelejä on tehty paljon myös digitaalisina peleinä, lautapeleinä ja korttipeleinä. Pakopeleissä tehtävät seuraavat niin sanottuna pulmapolkuna toinen toistaan, eli ensimmäiset pulmat on ratkaistava, ennen kuin seuraaviin on mahdollista siirtyä. Toisinaan peleissä on useampi rinnakkainen pulmapolku, jolloin useampaa tehtävää on mahdollista ratkaista samanaikaisesti. Pakopeli haastaa pelaajien loogista päättelykykyä, luovaa ongelmanratkaisukykyä, ryhmätyötaitoja ja vuorovaikutustaitoja. Hyvä pakopeli ei vaadi pelaajilta mitään erityistietoa tai -osaamista, kuten eri valtioiden pääkaupunkien muistamista tai edistyneemmän matemaattisen teorian tuntemista. Tehtävät perustuvat päättelykykyyn, havainnointikykyyn sekä yleistietoon ja -ymmärrykseen, kohderyhmän erityispiirteet huomioiden. Pakopeleissä olennaisena osana on taustatarina tai selkeä teema, jotka tarjoavat kontekstin sekä tematiikan pulmatehtävien sisällölle.

Pakopelin innostavuus ja mukaansatempaavuus perustuu flow-tilan luomiseen. Pelin alkuasetelma tunnelmaa luovine elementteineen ja tarinoineen luo jännitystä. Pelaajilla on selkeä päämäärä, joka on huoneesta pakeneminen tai arvoituksen ratkaiseminen. Tieto aikarajasta luo jännitettä toimintaan. Tehtävien vaikeusaste kasvaa pelin edetessä, mikä pitää pelaajan otteessaan. Muiden pelien tapaan pakopelissä pelaajaa koukuttaa jatkamaan myös välitön etenemisestä saatava palaute: pelaaja saa tietää tekevänsä oikeita asioita siitä, että lukko aukeaa tai hän löytää seuraavan vihjeen, joka vie häntä pelissä eteenpäin.



2 Pelin pedagogiset lähtökohdat

Valo on kadonnut -pakopeli purkukeskusteluineen on suunniteltu kokemuksellisen oppimisen viitekehystä soveltaen. Kokemuksellinen oppiminen on ilmiöiden tutkimista eri näkökulmista, oman toiminnan ja näkemysten hahmottamista sekä kriittisen, tutkivan ja rakentavan suhtautumisen harjoittelua. Kokonaisuudessa asumiseen ja itsenäistymiseen liittyvää tematiikkaa pyritään lähestymään havainnoiden, ensin tarinallisuuden kautta, siirtyen siitä luontevasti oman elämän tarkasteluun. Kokemuksellisessa oppimisessa oppijalle pyritään tarjoamaan vahva kokemus tai elämys, jonka kautta hänen on mahdollista liittää tutkittavaan aiheeseen henkilökohtaisia merkityksiä.

Pelkkä kokemus ei kuitenkaan itsessään takaa oppimista ja oivaltamista. Koetun tulisi reflektion kautta muuntua syvälliseksi todellisen elämän ymmärrykseksi, uusiksi sisäistetyiksi ajatteluprosesseiksi ja näkökulmiksi, ja ehkä tärkeimpänä käyttäytymisen ja tapojen mukauttamiseksi. Se vaatii myös kehän toistamista ja opittavan aiheen pariin palaamista useita kertoja. Nämä oppimisen vaiheet ovat kognitiivisesti monimutkaisia aikuisillekin, saati nuorelle. Jokainen askel on siis yhtä tärkeä osa kokemuksellista oppimista ja ohjaajan rooli oppijan tukijana merkittävä.



Kokemuksellisen oppimisen menetelmät seuraavat tiettyä peruskaavaa [nk. ”Kolbin kehä”, kasvatustieteilijä David Kolbin mukaan]:

Kokemus. Tutkittavaan aiheeseen pureudutaan harjoitteen, kokemuksen tai elämyksen kautta. Tämän tavoitteena on herättää osallistujissa tunteita ja ajatuksia sekä rohkaista tarkastelemaan aihetta eri näkökulmista. Tähän pakopeli soveltuu erinomaisesti, koska pelin elementeillä on edellytykset luoda osallistujille vahva elämys. Mitä vaikuttavamman ja merkityksellisemmän kokemuksen onnistuu osallistujille luomaan, sitä paremmin se painuu mieleen.

Reflektointi tai kokemuksen purku. Tässä vaiheessa jaetaan harjoitteen aikana syntyneitä kokemuksia, ajatuksia, tunteita ja tehtyjä havaintoja. Tutkittavaan aiheeseen haetaan keskustellen ja yhdessä työskennellen lisää näkökulmia ja uutta ymmärrystä. Ohjattu reflektio on kokemuksellisessa oppimisessa tärkeä vaihe, koska ilman sitä kokemus saattaa jäädä oppijan mielessä elämään pelkäksi yhteiseksi ajanvietteeksi tai leikiksi. Pakopelien pelaamisen jälkeen purkamista tapahtuu keskustellen usein jo luonnostaan ja ryhmä voi palailla kokemukseen pitkänkin ajan jälkeen. Ryhmä voi keskustella siitä, millaisia onnistumisen tai epäonnistumisen kokemuksia pelissä tuli, mitä oivaltamisen hetkiä koettiin tai miten ryhmä ja yksilöt pelin aikana toimivat. Itsenäistymistä ja itsenäistä asumista käsittelevän pelin kohdalla tähän keskusteluun on mahdollista sitoa luontevasti aiheeseen liittyvät ihmisten kokemat haasteet, joihin pelin pulmatehtävät ja niiden ratkaisut perustuvat. Ohjattuna purku on tehokkaampaa ja siihen voidaan sisällyttää harkiten valittuja näkökulmia opittavasta aiheesta.

Yleistäminen ja käsitteellistäminen. Harjoitteen aikana havaittuja ilmiöitä ja ongelmia käsitteellistetään sekä tutkitaan, millaisia vastineita niille löytyy oikeasta elämästä ja ympäristöstä. Tässä vaiheessa voidaan käsitellä ja hakea tietoa, jäsentää osallistujien tietopohjaa aihepiiristä sekä pohtia uusia toimintamalleja ja ratkaisuja. Valo on kadonnut -pakopelissä tätä vaihetta toteutetaan purkukeskustelun eri harjoitteiden kautta.

Soveltaminen. Oppimismenetelmän kautta syntyneitä uusia ajatus- ja toimintamalleja kokeillaan käytännössä, joko ohjatusti tai luonnollisessa ympäristössä, eli arkisen elämän tilanteissa. Itsenäistä asumista käsittelevän pelin kohdalla tämä voi tarkoittaa esimerkiksi purkukeskustelun osana suunniteltujen minikokeilujen toteuttamista omassa arjessa, kokeilujen toteuttamisen seuranta ja pohdintaa kokeilujen tuloksista, sekä kokeilemisen jatkamista tarvittavin mukautuksin.



3 Asumisen haasteet käsittelyssä

Itsenäiseen asumiseen siirtyminen on nuorelle usein innostava, mutta vaativa elämänvaihe, johon liittyy sekä arjen konkreettisia pulmia että tunteisiin, suhteisiin ja ympäröivään yhteiskuntaan liittyviä haasteita. Pedagoginen pakopelikokonaisuus käsittelee näitä teemoja sekä pelin tarinan ja pulmatehtävien kautta että purkukeskustelussa. Pelissä käsiteltävät haasteet perustuvat Pakopeli itsenäisyyteen -hankkeessa ammattilaisille toteutettuun selvitykseen ja kokemustaustaisten nuorten pelikehittämisryhmän syvempään teematyöskentelyyn, joiden pohjalta pelin tarinalliset ja toiminnalliset valinnat on tehty. Ammattilaisille toteutetun selvityksen tuloksia kuvaa hankkeen Yhdessä yössä aikuiseksi -julkaisu (Yhdessä yössä aikuiseksi - Selvitys lastensuojelusta itsenäistyvien nuorten asumisen haasteista. Laine & Hämäläinen, Diakonia-ammattikorkeakoulu 2025).

Ammattilaisille tehdyn alkukartoituksen perusteella nousi esiin kattoteemoja sekä yksityiskohtaisempia alateemoja, joissa nuoret tyypillisimmin tarvitsevat tukea itsenäistymisen kynnyksellä: taloudenhallinta, rahankäyttö, asumisen vastuut ja velvoitteet, arjen rytmittäminen, viranomaisasioihin liittyvät taidot sekä sosiaaliset suhteet ja rajojen asettaminen. Näitä havaintoja syvennettiin hankkeen pelikehittämisryhmässä, jossa kokemustaustaiset nuoret keskustelivat teemoista, äänestivät niistä tärkeimmät ja auttoivat hanketiimiä muotoilemaan, miten ne olisi mielekästä ja realistista tuoda esiin tarinassa ja tehtävissä. Nuorten näkökulmasta keskeisiksi nousivat erityisesti oman talouden hallinta, arjen sujumiseen liittyvät pienet, mutta ratkaisevat taidot, yksinäisyyden ja epävarmuuden kokemukset, sekä tilanteet, joissa tarvitaan rohkeutta pyytää apua. Myös ammattilaisten ja nuorten arvioimat taustasyyt, kuten mielenterveyden kuormitus, toiminnanohjauksen haasteet, tiedon puute tai epävarmuus omasta osaamisesta, vaikuttivat siihen, mitkä teemat valikoituivat näkyväksi pelissä. Nuoria pyydettiin tärkeimpiä teemoja äänestäessään harkitsemaan, mitkä teemoista ovat sellaisia, joihin on hankalinta käydä itsenäisesti vaikuttamaan, ja joihin nuoret tarvitsevat eniten ammattilaisen tukea.

Teemat muodostavat kokonaisuuden, jossa peli käsittelee haasteita toiminnallisessa muodossa, ja purkukeskustelu tuo näkyväksi niiden taustalla olevia syitä ja merkityksiä. Näin nuori saa mahdollisuuden sekä kokeilla taitoja turvallisessa ympäristössä että pohtia, miten toimia, kun vastaavat haasteet tulevat eteen itsenäisen asumisen koittaessa ja jo ennen omilleen muuttoa. Ohjaajan on tärkeää tiedostaa, että pelissä käsitellyt haasteet eivät ole vain teknisiä taitoja tai tiedollisia sisältöjä, vaan ne kytkeytyvät nuoren elämänhallintaan, itsetuntoon, sosiaalisiin suhteisiin ja luottamukseen itseensä ja muihin. Pelin ja keskustelun tavoitteena ei ole testata nuorta, vaan avata tilaa oivalluksille, tarjota onnistumisen kokemuksia ja vahvistaa nuoren tunnetta siitä, että hänellä on mahdollisuuksia selviytyä ja kehittyä kohti omannäköistään arkea.

PEDAGOGISEN KOKONAISUUDEN KÄSITTELEMÄT TEEMAT JA AIHEET

Pakopeli itsenäisyyteen -hankkeen pelikehittämissryhmän nuoret määrittivät seuraavat itsenäiseen asumiseen kytkeytyvät haasteet ja niiden mahdolliset taustasyyt tärkeimmiksi aiheiksi, joita pelin ja purkukeskustelun tulisi käsitellä. Ryhmä täydensi ammattilaisille toteutetusta alkukartoituksesta nousseita teemoja omilla näkemyksillään. Lopullisesta listauksesta nostettiin nuorten työkirjaan sellaisia teemoja, jotka eivät mahtuneet pelin sisältöihin. Peliohjaaja voi omat ohjattavansa tuntien painottaa tiettyjen teemojen käsittelyä pelin jälkeisessä jatkokyöskentelyssä.

Haasteet

Talous ja raha

- Talousosaaminen ja rahankäytön taidot
- Rahan arvon hahmottaminen ja kulujen ymmärtäminen
- Laskujen ja maksujen hoitaminen sekä etuuksien hakeminen
- Puutteellinen tieto taloudellisesta tuesta ja jälkihuollon tarjoamista mahdollisuuksista

Asuminen ja arjenhallinta

- Vastuu asunnosta, sen kunnossapidosta ja vuokralaisen velvoitteista
- Kodin perushoito ja arjen rutiinit
- Heikot elämänhallinnan taidot
- Tarve perehtyä käytännön huoltotehtäviin
- Laitostumisen vaikutukset omatoimisuuteen

Ihmissuhteet ja sosiaalinen ympäristö

- Rajojen asettaminen kavereille ja sukulaisille
- Yksinäisyys tai etäiset sosiaaliset verkostot
- Kokemukset muiden negatiivisesta suhtautumisesta (esim. naapurit)
- Läheisten tuen puuttuminen

Avun hakeminen ja vastaanottaminen

- Vaikeus pyytää apua tai tunnistaa oikea taho
- Toimintakyvyn puute hakea tai vastaanottaa tukea ajoissa

Taustasyyt

Hyvinvointi ja toimintakyky

- Mielen terveyden ja neurokirjon haasteet
- Toiminnanohjauksen vaikeudet
- Toivottomuuden tunne ja kokemus siitä, etteivät asiat kuitenkaan järjesty

Tiedon ja osaamisen puute

- Epäselvyys asumisen käytännöistä
- Puutteet informaatiolukutaidossa ja kriittisessä suhtautumisessa tietoon
- Henkilökohtaiset uskomukset ohjaavat toimintaa ilman faktantarkistusta

Palvelujärjestelmän haasteet

- Monimutkaiset palvelupolut ja roolien epäselvyys
- Palvelut eivät tunnista nuorten erilaisia tarpeita
- Tukipalveluiden vähäinen yhteistyö ja kokonaisuuden hallinnan puute
- Kokemus siitä, ettei tukea saa ajoissa tai oikealla tavalla

Päihteet ja riippuvuudet

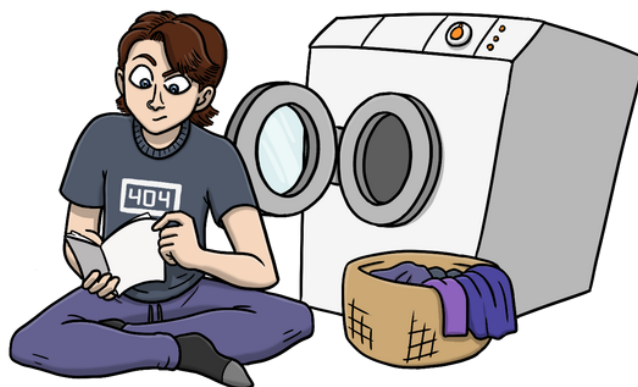
- Vaikutukset arkeen, sosiaalisiin suhteisiin ja toimintakykyyn

Pärjäämisen eetos

- Ajatus siitä, että kuuluu selvitä yksin
- Avun pyytämiseen liittyvä häpeä
- Tuen hakeminen vasta, kun ongelmat ovat kasvaneet suuriksi

4 Osallisuus pelissä ja itsenäistymiseen valmistautumisessa

Nuoren osallisuuden vahvistaminen on keskeistä sekä itsenäiseen asumiseen siirtymässä että Pakopeli itsenäisyyteen -hankkeen menetelmien käytössä. Osallisuus tarkoittaa tässä yhteydessä sitä, että nuori kokee tulevansa nähdyksi, kuulluksi ja arvostetuksi omana itsenään koko prosessin ajan, niin pelin aikana kuin purkukeskustelua käydessä ja arjen päätöksiä pohtiessa.



Osallisuuden eri ulottuvuuksien näkökulmasta ammattilaisen tehtävä on rakentaa ympäristö, jossa nuorella on mahdollisuus saada tietoa, ilmaista itseään, vaikuttaa prosessiin, tehdä itsenäisiä valintoja ja saada tukea omien ajatustensa sanoittamiseen (Nigel Thomasin osallisuuden jäsennystä mukaillen). Itsenäistymisen prosessissa tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että nuorta rohkaistaan asettamaan omia tavoitteitaan, tekemään pieniä mutta merkityksellisiä päätöksiä asumiseen ja arkeen liittyen sekä pohtimaan, millainen elämä omassa kodissa tuntuu hyvältä. Nuorelle annettu tila ja aktiivinen kuuntelu vahvistavat tunnetta siitä, että hänen ajatuksensa ovat tärkeitä ja hänellä on oikeus ja aito mahdollisuus vaikuttaa omaan tulevaisuuteensa.

Pelin aikana osallisuus näkyy konkreettisesti yhteisen toiminnan kautta: nuori saa kokeilla ja oivaltaa sekä valita, millaisia merkityksiä nostaa pelistä. Ohjaajan rooli on varmistaa, että jokaisella nuorella on mahdollisuus osallistua, käyttää omaa ääntään sekä tehdä valintoja, jotka vaikuttavat ryhmän toimintaan. Pelillinen tilanne on luonteeltaan leikkisä ja turvallinen, mikä usein helpottaa myös sellaisten nuorten osallistumista, joiden on muuten vaikeampi ilmaista itseään. Ohjaaja voi tukea osallisuutta esimerkiksi huomioimalla hiljaiset osallistujat, tarjoamalla tarvittaessa pieniä lisävihjeitä tai sanoittamalla tilanteita, joissa ryhmä tarvitsee kannustusta tai rauhoittumista.

Purkukeskustelussa osallisuuden tukeminen syvenee. Osallisuuden ulottuvuudet näkyvät siinä, että nuori saa tietoa asumisen teemoista ja tukea niiden käsittelemiseen, pääsee kertomaan omista ajatuksistaan, voi vaikuttaa siihen, mistä aiheista keskustellaan, ja saa vahvistusta omille näkemyksilleen.

Purkukeskustelu tarjoaa tilan, jossa nuori voi peilata omia kokemuksiaan turvallisesti, ja samalla se tarjoaa ammattilaiselle mahdollisuuden rakentaa luottamusta ja demokraattista kohtaamista ja nuorelle kokemusta siitä, että hänen äänellään on merkitystä. Osallisuuden kokeminen purkukeskustelussa edellyttää sitä, että keskustelutilanne on turvallinen tila, ja että käytävä dialogi on rakentavaa.

Pitkällä aikavälillä osallisuutta tukeva työote lisää nuoren toimijuutta ja vähentää yksinäisyyden ja ulkopuolisuuden riskiä. Kun nuori kokee olevansa osa yhteisöä ja vaikuttavansa omaan elämäänsä, hän suhtautuu myönteisemmin sekä asumisen haasteisiin että omiin mahdolluuksiinsa niiden ratkomisessa. Osallisuutta tukeva ammattilainen toimii näin tärkeänä sillanrakentajana nuoren matkalla kohti itsenäistä asumista ja hyvinvointia. Pitkällä tähtäimellä voidaan ajatella myös niin, että osallisuuden tunne itsenäistymisprosessissa ehkäisee nuorten syrjäytymistä.

5 Ohjaajan rooli ja pelaajan rooli kasvatuksellisessa pakopelissä

Kasvatuksellisessa tai hyötypakopelissä ohjaajan ei ole tarkoitus toimia opettajana, vaan toiminnan ohjaajana, pelin vetäjänä ja fasilitaattorina. Ohjaajan tavoitteena on viedä toimintaa eteenpäin. Kokemuksellisen oppimisen periaatteiden mukaan ohjaaja ei pyri antamaan oppijalle suoria vastauksia, vaan esittää ongelmien ratkaisua tukevia kysymyksiä ja auttaa oppijaa tulemaan itse johonkin päätelmään. Ohjaajan näkökulmasta jokainen ohjattavan antama vastaus tai esittämä kysymys on mahdollisuus tarttua johonkin sellaiseen asiaan, minkä ohjattava on kokenut tarpeeksi merkitykselliseksi ilmaista ääneen. Ohjaajan kannattaa olla valmis myös ottamaan vastaan muuttuvia tilanteita. Onkin hyvä pohtia ennakkoon, kuinka kokonaisuutta voi soveltaa eri osallistujien kanssa käytettäväksi.



Menetelmän tarkoituksena on herättää ajatuksia ja mielipiteitä sekä ravistella ihmisten käsityksiä käsiteltävästä aiheesta. Pelaajan rooli pelikokonaisuuden aikana on omaksua uutta tietoa sekä ennen kaikkea tutkia ja tarkastella aihetta eri näkökulmista, keskustella ja kuunnella muita sekä ilmaista mielipiteitä. Tällainen oppiminen ja tapa käsitellä asioita saattaa tuntua joillekin nuorille vieraalta. Monet saattavat olla ainakin koulun kontekstissa tottuneempia formaaleihin oppimismenetelmiin, joissa oppimisen tavoitteet voivat painottua hieman enemmän tiedollisen sisällön omaksumiseen ymmärryksen ja merkitysten etsimisen sijasta. Pulmapelien osalta oman haasteensa aiheuttaa se, että toisilla ihmisillä deduktiivisen päättelyn prosessi käynnistyy luontevammin, ja toiset taas tarvitsevat sen edistämiseen tukea. Tästä syystä ohjaajan rooli kokemuksellisen pakopelikokonaisuuden vetäjänä on tärkeä. Luomalla tilannetta, jossa annetaan tilaa jokaiselle toimia sekä jokaisen näkemyksille ja muistutetaan, että kenenkään henkilökohtainen kokemus asioista ei voi olla väärin, on mahdollisuus madaltaa kynnystä jakaa ajatuksia ja kokemuksia.



6 Pelikokonaisuuden vaiheet

Vaihe ja tavoite	Välineet	Kesto
<p>Aloitus</p> <ul style="list-style-type: none">• Esitellään aktiviteetin tarkoitus ja vaiheet• Jaetaan osallistujille linkki peliin	<p>Pelin linkki</p>	<p>10 min</p>
<p>Pakopeli</p> <ul style="list-style-type: none">• Ratkotaan pulmatehtäviä digipelissä• Tutustutaan itsenäisen asumisen haasteisiin pelin kautta	<ul style="list-style-type: none">• Digitaalinen peli• Paperia ja kyniä muistiinpanojen tekemiseen• Linkki pelimusiikkiin	<p>1 h</p>
<p>Purkukeskustelu</p> <ul style="list-style-type: none">• Käydään keskustelua yhteisesti, pohditaan itsenäisesti ja kirjataan muistiinpanoja• Puretaan kokemusta• Jaetaan ajatuksia, kokemuksia ja mielipiteitä• Luodaan suunnitelmaa teemoihin palaamiseen	<ul style="list-style-type: none">• Purkukeskustelun ohjeet ohjaajan oppaassa• Nuorten työkirja osallistujille• Kyniä	<p>1 h</p>

7 Digipakopelistä teknisesti

- **Linkin Valo on kadonnut -digipakopeliin** löydät hankkeen verkkosivulta: www.diak.fi/hanke/kehittaminen/pakopeli-itsenaisyyteen/
- **Peli on rakennettu ThingLink-alustalle.** Alustan käyttö tapahtuu **verkkoselaimen kautta.** Tämä tarkoittaa, että pelin pelaamiseen tarvitaan vain linkki peliin sekä toimiva verkkoyhteys. Mitään ohjelmistoja ei tarvitse ladata laitteelle, jolla peliä pelataan. Peli toimii parhaiten ajantasaisilla selaimilla (Chrome, Edge, Firefox, Safari).
- Pelissä eteneminen perustuu 1. Ohjeiden lukemiseen, 2. Tehtävien ratkaisemiseen ja 3. Seuraavaan näkymään siirtymiseen lukkojen kautta
- **Peliin ei tarvitse luoda käyttäjätunnusta, siihen ei tarvitse kirjautua sisään eikä siinä kysyä osallistujan tietoja.** Ainut tieto, jota alustalla kysytään, on ensimmäisessä valintakysymysikkunassa kysyttävä pelaajan rooli. Ohjeista nuoria valitsemaan tässä ikkunassa “nuori”. Mikäli haluat testata tai tarkastella itse pelin sisältöjä, valitse pelin avatessasi tästä ikkunasta rooli “Testaan peliä ammattilaisena”
 - Koska peliin ei luoda käyttäjää tai kirjauduta väliaikaisilla tunnuksilla, **pelaajan eteneminen pelissä ei tallennu.** Sujuvan pelikokemuksen takaamiseksi **selain on siis syytä jättää auki koko pelihetken ajaksi,** vaikka pelin aikana pitäisi tauon, sekä noudattaa kaikkia pelin alusta löytyviä peliohjeita. Sivua ei myöskään tule päivittää pelin aikana.
- **Peliä suositellaan pelattavaksi tietokoneella tai tabletilla.** Pelin sisällöt eivät skaalaudu optimaalisesti näytön muodon ja koon mukaan, ja ne näkyvät huomattavasti paremmin, mitä suurempi näyttö on. Peli on kuitenkin pelattavissa myös puhelimella. Tällöin suurin osa sisällöistä näkyy parhaiten, kun puhelinta pidetään vaakatasossa.
- ThingLink-alustan rajoitteista johtuen **pelin musiikki on erillisenä tiedostona** Diakonia-ammattikorkeakoulun Soundcloud-tilillä. Musiikki kannattaa avata pyörimään erilliseen selaimen välilehteen tai toiselle laitteelle. Linkin musiikkitiedostoon löydät hankkeen verkkosivulta www.diak.fi/hanke/kehittaminen/pakopeli-itsenaisyyteen/
- Pelissä on äänitehtäviä ja tarinallisia äänisisältöjä. Äänien tulisi siis olla käytettävissä laitteella, jolla pelataan.
- Kaikki pelin toiminnot ja tehtävä- ja vihjeikkunat aukeavat ns. “tagien” eli pelin omien kuvakkeiden kautta. Sisällöt eivät siis ole näkyvissä heti, vaan ne avataan kuvakkeita klikkaamalla.
- Jotkin interaktiiviset tehtävät eivät näy sivulla kokonaisuudessaan, vaan erityisesti puhelimella, mutta myös tietokoneella pelatessa, sivua voi joutua vierittämään ylös tai alas nähdäkseen kaikki sisällöt. Tehtävän laajentaminen ikkunan yläreunasta löytyvästä painikkeesta auttaa joidenkin tehtävien kohdalla.

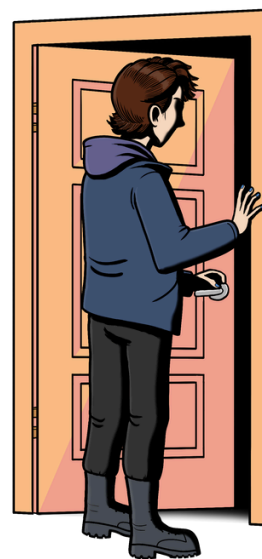
8 Ennen peliä

- On suositeltavaa, että ohjaaja kokeilee peliä itse ennen nuorten kanssa pelaamista, ainakin sen verran, että saa kuvan alustan käytöstä ja esimerkiksi yhden tehtävän ratkaisemista.
- Kerro pelaajille jo ennen pelin peluuttamista, että pelikokonaisuuteen kuuluu purkukeskustelu sekä työkirjan käyttäminen asumisen ja itsenäistymisen teemojen jatkokäsittelyssä. Näin nuori ymmärtää, että pelin ei ole tarkoitus opettaa itsenäisen asumisen taitoja sellaisenaan, vaan että se on osa kokonaisuutta.
- Hankkeessa on muotoiltu työkalu itsenäistymistaitojen lähtötilanteen kartoittamiseen. Kartoituksen tekeminen nuoren kanssa ennen pelin pelaamista auttaa paljon pelin jälkeisessä jatkotyöskentelyssä. Lomakkeen löydät hankkeen verkkosivuilta www.diak.fi/hanke/kehittaminen/pakopeli-itsenaisytyteen/
- Pelin voi antaa nuorelle itsenäisesti pelattavaksi tai ohjaaja/ammattilainen voi olla läsnä pelitilanteessa tukemassa nuorta.
- Suunnittele, peluutatko peliä nuorille yksittäin, vai pelaavatko he parina tai kolmen hengen ryhmässä.
 - Vaikka pelaajat pohtisivat ratkaisuja pulmatehtäviin yhdessä, he voivat tarvittaessa käyttää peliä kukin omalla laitteellaan pystyäkseen helposti tarkastelemaan pelin sisältöjä samanaikaisesti, erityisesti jos pelaavat peliä puhelimella.
- Jos pelaajat pelaavat ryhmässä tai olet itse tukena pelihetkessä, valitse pelaamiseen sopiva tila. Vaihtoehtoisesti nuori voi pelata itselleen sopivalla ajalla ja sopivassa paikassa. Tilan ei tarvitse olla täysin suljettu muulta toiminnalta. Paikan olisi kuitenkin hyvä olla rauhallinen, sillä pulmatehtävien pähkäily vaatii keskittymistä ja monien pelaamista ylimääräiset ärsykkeet voivat häiritä.
- Pelistä ei löydy kenttää, johon kirjoittaa muistiinpanoja. Onkin suositeltavaa käyttää erikseen kynää ja paperia tai puhelinta muistiinpanojen kirjoittamiseen. Tämä voi auttaa hahmottelemaan tehtävien ratkaisuja sekä koodeja lukkoihin.

9 Pelin aikana

Tässä kappaleessa on muutamia ohjeistuksia siihen, kuinka toimia pelin aikana, mikäli olet itse pelitilanteessa läsnä.

- Pelin arvioitu kesto on noin tunnin. Peli-aika riippuu kuitenkin paljon pelaajista.
- Jos nuoret pelaavat yhdessä, luo rauhallista ja kannustavaa ilmapiiriä.
- Ohjeet pelin pelaamiseen ja alustan käyttöön on kirjattu pelin aloitusnäkykseen. Tärkeimmät ohjeet löytyvät myös oman painikkeensa takaa pelin muista näkymistä. Ohjeet tullaan kuitenkin usein unohtumaan pelin viedessä mukanaan. Voitkin alkuun huomauttaa, että peliohjeet on syytä lukea huolella, sekä muistuttaa niistä tarvittaessa pelin aikana.
- Tarkkaile pelin etenemistä, mutta anna tilaa. Jatkuva vierestä katsominen voi häiritä pelaajien keskittymistä ja luoda suorituspainetta.
- Huolehdi pelin teknisestä sujuvuudesta. Avusta pelaajia esim. siinä, miten alustaa käytetään. Teknologian kanssa on aina mahdollista, että vastaan tulee virheitä tai toimintahäiriöitä sovelluksessa. Ohjaaja voi olla hyvänä apuna ratkaisemassa ongelmatilannetta ja pohtimassa, mitä tehdään, jos sitä ei saada selvitettyä. Joskus peliohjaajan on sovellettava toteutusta lennosta.
- Pelaajat lähestyvät pulmia eri tavoin: osa ajattelee ääneen, osa tarvitsee hiljaisuutta, osa innostuu nopeasti ja osa tarvitsee enemmän aikaa.
- On tyypillistä, että pelit herättävät välillä tunteita, kuten turhautumista tai epävarmuutta. Ohjaajan rauhallinen suhtautuminen ja kannustava läsnäolo auttavat pelaajia jatkamaan.
- Osa ihmisistä tarvitsee näin intensiivisen pulmien pohdinnan keskelle mikrotauvoja. Muutaman minuutin tauon ottaminen pelistä ei välttämättä katkaise flow-tilaa liikaa, kunhan taukoa ei käytä siihen, että tekee puhelimitse ihan muita juttuja tai keskustelelee muiden kanssa täysin peliin liittymättömistä asioista.



Pelissä itsessään on joitakin lisävinkkejä tehtäviin. Voit kuitenkin myös itse antaa pelaajille lisävinkkejä tarvittaessa. Vinkkien antamiseen on muutamia hyviä perusohjeita.

- Ensimmäisen 10 peliminuutin aikana ei kannata antaa vielä lisävinkkejä pulmiin. Aivoilla kestää hetken aikaa lämmetä ja päästä parhaaseen keskittymisen ja ongelmien ratkonnan tilaan.
- Kertaa hyviä perusohjeita pelisäännöistä. Pelaajat eivät monissa tilanteissa välttämättä tarvitse vinkkejä tehtävän ratkaisuidean löytämiseen. Useimmiten peli jumauttaa siihen, että peliohjeissa mainittuja asioita ei muisteta toteuttaa pelin aikana: pelaajat unohtavat kommunikoida kaikista löytämistään vihjeistä, eivät kerro ideoitaan ääneen muille tai eivät kokeile, löytyisikö ehdotetulla ratkaisuidealla oikea koodi lukkoon.

- Tue pulmien ratkaisemista, mutta vältä ratkaisemasta puolesta.
 - Hyvä lisävinkki auttaa pelaajan omaa ratkaisuprosessia eteenpäin. Esim. “Mitä lukkoja teillä on näkyvillä? Millaista koodia ne vaativat? Onko täällä mitään, mistä voisi jotenkin saada numeroita?”
 - Ohjaa pelaajan huomiota olennaisiin asioihin. Esim. “Miten nämä asia X ja Y liittyvät toisiinsa? Näissä on värejä ja kuvioita, löysittekö värejä tai kuvioita mistään muualta?”
- Voit tehdä pelin aikana itsellesi muistiinpanoja purkukeskustelua varten. Keskittyessään ja heittäytyessään peliin pelaajat saattavat ilmaista ääneen sen sisältöihin liittyviä ajatuksia, joita eivät suoraan kysyttäessä osaisi kertoa. Voit palata näihin purkukeskustelun yhteydessä.

Lopuksi

- Kiitä pelaajia ja kysele heiltä tunnelmia. Tuoreena tulevat havainnot ja kokemukset kannattaa ohjaajan kirjata ylös myöhempää purkukeskustelua ajatellen.
- Mikäli et ole vielä sopinut pelaajien kanssa, milloin käynte pelin purkukeskustelun, ajankohta kannattaa sopia välittömästi pelin pelaamisen jälkeen.
- Mikäli havaitsite pelissä jotakin teknisiä tai sisällöllisiä vikoja, virheitä tai hämmentäviä asioita, ilmoitathan tästä Nuorten Akatemialle. Jos kyseessä on tekninen vika, joka estää pelin normaalin toiminnan tai pelissä etenemisen, ilmoitathan siitä ystävällisesti mahdollisimman pian, jotta voimme korjata asian.



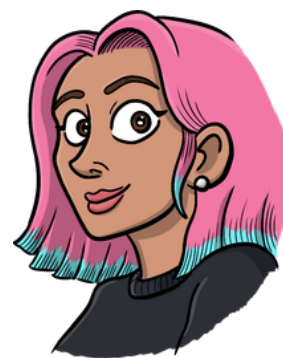
10 Purkutyöpajan ohjaaminen

Purkutyöpaja on oleellinen osa pedagogista pelikonseptia, sekä tosielämän versiota että digitaalista versiota Valo on kadonnut -pakopelistä. Pelin nuorille peluuttanut tai muutoin pelin tunteva ohjaaja/ammattilainen fasilitoi pelaajille purkutyöpajan. Purkutyöpajan ammattilaisen ohjeet löydät tästä kappaleesta. Nuorten omat aineistot purkutyöpajaa varten ja pohjat työpajan tehtäville löytyvät nuorten Pakopeli itsenäisyyteen -työkirjasta. Työkirjan voit ladata ja tulostaa hankkeen sivulta www.diak.fi/hanke/kehittaminen/pakopeli-itsenaisyyteen/.

Purkutyöpaja on suunniteltu kestämään noin tunnin, mutta tilannekohtaisesti sitä voidaan pitää pidemmän tai lyhyemmän ajan. Työpaja voi olla raskas käydä läpi välittömästi pelaamisen jälkeen, sillä pelaaminen itsessään on jo vaatinut paljon pohdintaa. Työpaja olisi kuitenkin hyvä pitää mahdollisimman pian pelaamisen jälkeen, esimerkiksi myöhemmin samana päivänä tai seuraavana päivänä, jotta asiat ovat tuoreena mielessä. Vaikka nuoret pelaisivat digitaalista versiota pelistä yksin, voidaan purku toteuttaa useamman nuoren ryhmässä (n. 2-5 hlö). Tällöin siitä voikin saada enemmän irti, kun kuulee myös muiden näkökulmia käsiteltävistä aiheista. Purkukeskustelun sisällöt voivat nostaa esiin henkilökohtaisia teemoja. Pelillisyyks voi olla voimallinen keino kokemukselliseen oppimiseen, mutta kokemuksen purkaminen vaatii toisinaan sensitiivistä ohjausta.

MATERIAALIT

- Nuorten työkirja kullekin osallistujalle
 - Jos työkirjat eivät jostakin syystä ole saatavilla, voi harjoitteet tehdä myös tavalliselle A4paperille
- Kyniä: kuulakärkikyniä, mahdollisuuksien mukaan eri värisiä kyniä tai tusseja
- Muistiinpanopaperia ohjaajalle oman tarpeen mukaan



VAIHE 1. PELIN TEEMAT

Kesto n. 10-15 min

Ensimmäisessä työpajan vaiheessa käydään keskustellen läpi pelin pulmatehtäviä ja tarinaa vaihe kerrallaan. Nuorten työkirjan sivulla 3 on osio, johon osallistujat voivat kirjata ylös muistiinpanoja teemoista, joita pelistä nousee esiin pelaajien mielestä. Vaikka pelin sisällöt on suunniteltu tiettyjen teemojen ympärille, ei vääriä vastauksia ole, sillä pelaajat voivat tehdä tarinasta ja sisällöistä omia tulkintojaan ja nostaa esiin itselleen merkityksellisiä asioita.

Jos vaikuttaa siltä, että osallistujat eivät lähde kirjoittamaan itselleen keskustelussa esiin nousevia teemoja ylös työkirjaan, ohjaaja voi kirjoittaa niitä ylös esim. tyhjälle paperille. Työpajan seuraavien osioiden työskentelyä voi helpottaa se, että saa esimerkkiä tai voi peilata ajatuksiaan pelin käsittelemiin teemoihin ja aiheisiin.

Keskustelun apukysymykset, jotka löytyvät myös nuorten työkirjasta, ovat:

- Millainen Valon elämäntilanne on? Millaisia haasteita hän pakeni?
- Mitä muuta pelissä käy ilmi hänen elämästään ja ihmissuhteistaan?
- Tunnetko jonkun, jolla on ollut samanlaisia haasteita kuin Valolla?
- Oliko peli realistinen?

Ohjaajan tueksi lista aiheista, joita pelin tarinassa ja tehtävissä ainakin käsitellään:

- Elämän- ja arjenhallinnan taidot, rutiinien puuttuminen
 - Valolla vaikutti olevan tapana esim. pelata paljon, myös pitkin öitä ja pitää itseään hereillä energiajuomilla.
- Talousosaaminen ja rahankäyttö
 - Valolle oli kertynyt vuokratrafiikkaa. Hän oli yrittänyt pyytää rahaa lainaan perheeltään, joka ei pystynyt häntä auttamaan. Toisaalta hän vaikutti myös lainaavan rahaa kavereilleen. Valo olisi myös kaivannut apua tukien hakemiseen, mutta ei ollut sellaista etsinyt.
- Esineistä ja asioista huolehtiminen
 - Asunnosta otettujen valokuvien perusteella Valon kotona on sekaista.
- Rajojen asettaminen ihmissuhteissa
 - Valon kaveri Elsi vaikutti olevan hyvin tarvitseva ja vaativainen.
- Kynnys pyytää apua ja tiedon puute tuista
 - Valo kertoo pelin lopussa itse, että ongelmien paisuttua kynnys hakea apua oli kasvanut, ja että hän oli tuntenut tilanteesta häpeää.
- Kokemukset muiden ihmisten (esim. naapureiden) negatiivisesta suhtautumisesta
 - Naapuri oli valittanut kirjelapulla Valolle asunnosta kuuluneesta melusta. Pelissä ei käy ilmi, oliko naapuri yrittänyt kasvotusten asiallisesti ottaa ongelmaansa puheeksi Valon kanssa.

Lisätehtävä: Voitte pohtia nuorten kanssa, mitä asioita Valo olisi voinut jo aikaisemmin tehdä toisin yksittäisten ongelmien suhteen, jotta ne eivät olisi paisuneet liian suuriksi. Näin nuoret antavat tehtävänannon mukaan Valolle, mutta todellisuudessa itselleen ja toisilleen vaihtoehtoisia, konkreettisia toimintaehdotuksia oikean elämän hankalia tilanteita varten.



VAIHE 2. MIELLEKARTTA: OMAN ASUMISEN TARPEET JA TOIVEET

Kesto n. 10 min

Kukin osallistuja piirtää työkirjan sivulle 4 ohjeistuksen mukaisesti miellekartan, johon kirjataan ylös sellaisia tarpeita ja toiveita, joita itsellä on omalle kodille.

- Ensin sivun keskelle piirretään tai kirjoitetaan ”koti”. Osallistujia pyydetään seuraavaksi kirjoittamaan ”kodin” ympärille asioita, jotka heille tekevät kodista kodin, eli sellaisia asioita, joita he tarvitsevat tai toivovat siellä olevan.
- Halutessaan nuori voi peilata näitä asioita tämänhetkiseen tai tulevaan kotiin. Tarkoituksena on kuitenkin ajatella sitä kotia, jossa he asuvat itsenäisesti.
- Tarkoituksena ei ole keskittyä tavaroihin tai kalusteisiin, vaan sellaisiin asioihin, jotka tekevät asumisesta miellyttävää ja toimivaa. Tällaisia asioita voisivat jollekulle olla esim. rauha, turvallisuus, sijainti, oma tila ja aika tai muiden ihmisten seura, siisteys ja järjestys, kalusteiden kunto ja toimivuus jne.
- Jos osallistujan on todella hankala saada mistään muista ajatuksista kiinni kuin tavaroista ja kalusteista, voit kehottaa tai auttaa häntä pohtimaan, millaisia asioita ne edustavat. Esim. ”hyvä tietokone” = minulle on tärkeää, että koti on paikka, jossa voin toteuttaa lempiharrastuksiani. Tai ”sellainen sohva, jonka haluan” = toivon, että kodissani on mukavuutta tuovia asioita, ja että se on tilana viihtyisä.
- Kun asioita on kirjoitettu rauhassa itsekseen omaan ajatuskarttaan, voit kehottaa osallistujia jakamaan muille jonkin yhden asian omasta miellekartastaan. Voi jakaa myös useamman, jos haluaa ja jos ilmapiiri on jo keskusteleva. Pakko ei ole jakaa mitään: muille voi kertoa vain sen, mikä itsestä tuntuu mukavalta jakaa ääneen.

VAIHE 3. TEEMAT: MIKÄ HAASTAA MINUA?

Kesto n. 10-15 min

Osallistujia ohjeistetaan nyt pohtimaan pelissä esiin nousseiden teemojen kautta, mitkä ovat sellaisia asioita, jotka häntä voivat henkilökohtaisesti haastaa miellekarttaan kirjoitettujen tarpeiden ja toiveiden täyttämässä. Ne voivat olla itsestä tai ulkoisista tekijöistä aiheutuvia.

- Apukysymyksinä tehtävissä esitetään: Oliko Valolla joitakin haasteita, joihin voit samaistua? Tuleeko miellekarttan kautta mieleen muita sellaisia haasteita, joita sinulla voisi olla?
- Haasteet kirjoitetaan toiveiden ja tarpeiden viereen miellekarttaan, vaikkapa eri värisellä kynällä.
- Jälleen, kun näitä asioita on ensin kirjoitettu rauhassa itsekseen, jaetaan omaan mukavuuteen perustuen jokin omista haasteista muille.

VAIHE 4. MINIKOKEILUT

Kesto n. 10-15 min

Seuraavaksi kukin valitsee yhden niistä haasteista, jonka kirjoitti edellisessä kohdassa ajatuskarttaan. Haasteeseen liittyen kukin suunnittelee minikokeilun, jota voi lähteä toteuttamaan omassa arjessaan. Kokeilun kautta testataan, voisiko uusi tapa auttaa ylittämään haastetta tai estää sitä muodostumasta isommaksi asumisen tai arjen ongelmaksi. Tämä kokeilu kirjoitetaan valitun haasteen viereen ajatuskarttaan.

- Kokeilun pitäisi olla niin helppo, että sen suorittamisen kynnyks on todella matala. Ainakaan alkuun sen tekemiseen ei pitäisi mennä enempää aikaa, kuin 5 minuuttia, ja sen voisi vaikka tehdä jo saman päivän aikana.



- Esimerkki: Tarve omalle kodilleni on järjestys ja siisteys. Haasteena on se, että en saa laitettua tavaroita paikoilleen. Kokeilu: Joka ilta samaan aikaan käytän 5 minuuttia siihen, että tyhjennän pöydät ja laskupinnat (kuten lipastojen päälliset) ylimääräisistä tavaroista.
- Kokeiluja voidaan pohtia yhdessä, jos niitä on itsenäisesti hankalaa keksiä.
- Kokeilujen keksimisen jälkeen pohditaan, pystyisikö toteuttamaan kokeilua joka päivä 5 min esim. parin viikon ajan? Ohjaajan kanssa voidaan sopia jatkokeskustelu sen tarkastelemiseen, millaisia kokemuksia kokeilusta on tullut.
- Kokeilun ei ole tarkoitus korjata ongelmaa tai olla loppuelämän tapa. Se on vain kokeilu. Sen tarkoituksena on edistää pikkuhiljaa haasteen ylittämistä ja katsoa, voisiko keksitty ratkaisu olla hyödyllinen itselle.
- Kokeiluja voi ottaa omaan tilanteeseen sopien useamman saman aikaisesti toteutettavaksi, mutta liikaa ei kannata ahnehtia kerralla, jotta ne eivät jää tekemättä tai käy tuottamaan paineita.

JATKO: MINIKOKEILUJEN SEURANTA

Esim. 2-3 viikon päästä kokeilujen aloittamisesta

Voitte sopia nuoren kanssa minikokeilun seurannan viikon tai useamman viikon päähän kokeilujen aloittamisesta. Ohessa apukysymyksiä, jotka voivat auttaa seurannassa.

Miten minikokeilu on sujunut käytännössä?

- Kuinka usein olet tehnyt minikokeilun viime viikkoina?
- Miltä minikokeilun tekeminen on tuntunut eri päivinä?

Mitä olet huomannut omasta arjestasi ja tavoistasi?

- Onko arjessasi tai omissa rutiineissasi noussut esiin jotakin uutta tai yllättävää?
- Oletko huomannut muutoksia ajatuksissasi tai tavassasi suhtautua arjen tekemisiin?

Mitä muutoksia tai hyötyjä olet huomannut?

- Onko jokin asia arjessa helpottunut tai tullut selkeämmäksi minikokeilun myötä?
- Tapahtuuko jokin aiemmin hankalampi asia nyt hieman automaattisemmin?

Mikä auttoi sinua pysymään kokeilussa mukana?

- Oliko jokin tietty hetki, tapa, muistutus tai rutiini, joka tuki onnistumista?

Mikä teki minikokeilusta ajoittain vaikeaa?

- Milloin ja miksi kokeilu jäi tekemättä?
- Oliko jokin osa kokeilusta liian haastava tai liian iso?

Millaisena näet seuraavat viikot?

- Haluatko jatkaa samaa kokeilua, muokata sitä tai kokeilla kokonaan toista?
- Tarvitseeko kokeilun olla pienempi, suurempi tai muuten erilainen, jotta se sopii arkeesi paremmin?

11 Tehtävien ratkaisut

Tehtävä 1 – Laskujen priorisointi

Valon äiti on lähettänyt tälle sähköpostia. Sähköpostissa äiti luettelee joitakin laskuja, joita ihmisillä voi olla huolehdittavanaan, ja kehottaa Valoa laittamaan laskut tärkeysjärjestykseen. Toisen ikkunan takaa pelaajat löytävät interaktiivisen tehtävän, jossa on neljä laatikkoa, joissa lukee samat laskut, kuin Valon äiti oli luetellut. Pelaajat voivat raahata laatikot haluamaansa järjestykseen aloittaen vasemmalta tai ylhäältä sillä laskulla, joka on kaikista tärkein maksaa. Tarkistamalla tehtävän peli kertoo, onko järjestys oikea. **Laskujen oikea järjestys on: vuokra, sähkölasku, vakuutukset, kuntosalikortti.** Kun laskut ovat oikeassa järjestyksessä, pelaajan tulee tarkistaa kutakin laskua edustava numero (1-4) Valon äidin sähköpostista.

Pelaajat saavat oikeasta järjestyksestä numerokoodin 4123.

Tehtävä 2 – Naapurin heippalappu

Osa naapurin heippalapusta on kirjoitettu koodikielellä. Pelaajien tulee kääntää koodikieli suomeksi saadakseen kolme koodisanaa.

Koodikielen avain on, että jokainen kirjan vastaa aakkosissa seuraavaa kirjainta. Esim: A = B, B = C, C = D. Aakkosten viimeinen kirjan Ö = A. Mukaan lasketaan kaikki suomen kielen aakkosten kirjaimet, ml. ruotsalainen Å. Kirjoittamalla salakielestä saamansa sanat heippalapun alta löytyviin tyhjiin tekstilaatikkoihin pelaajat voivat tarkistaa, ovatko he kääntäneet sanat oikein. Sanat on kirjoitettava laatikoihin oikeassa taivutusmuodossa. Muutoin peli ei hyväksy vastausta oikeaksi.

Koodikielen kääntämällä pelaajat saavat neljä koodisanaa: ”kuutta”, ”viittä” ja ”seitsemän”. **Koodisanoista he saavat lukkoon numerokoodin 657.**

Tehtävä 3 – Tavarat hukassa

Pelin puhelinnäkymästä löytyvässä Valon ja Elsin viestikeskustelussa Elsi on lähettänyt Valolle ääniviestin, jonka pelaajat kuuntelevat. Elsi kertoo tarvitsevansa takaisin tavaroita, joita on jättänyt Valon asunnolle. Elsi antaa vihjeeksi myös, että Valon kannattaa kirjoittaa hänen luettelemansa tavarat ylös.

Elsi luettelee Seitsemän tavaraa. Kun pelaajat vertaavat samassa viestiketjussa Valon lähettämiä valokuvia ja Elsin mainitsemia tavaroita, heidän tulee huomata, että mainituista tavaroista neljä löytyy valokuvista ja kolme ei. **Tavarat, jotka löytyvät kuvista, ovat taskupeili, unimaski, kitaraplektra ja iltalääkkeet.** Tavarat, jotka eivät löydy, ovat sukat, kirja ja huppari.

Toisesta ikkunasta pelaajat löytävät sanaristikon. Ristikko pyytää neljää sanaa. Sanojen kirjanmäärät on kirjattu ristikon alle tai oikealle puolelle. Pelaajien tulee hoksata, että ristikkoon tulevat ne tavarat, jotka ovat sekä Elsin ääniviestissä että valokuvissa. Kirjoittamalla oikeat sanat ristikkoon ristikko poimii niistä neljä seuraavan lukon koodiin tulevaa kirjainta. Oleellista on kirjoittaa tavarat ristikkoon niillä sanoin kuvattuna, kuin Elsi ne mainitsee (esim. Taskupeili, ei Peili). **Oikea kirjainkoodi lukkoon on TUKI.**

Tehtävä 4 - Mihin aikaan energiajuomat korkattiin?

Pulmatehtävässä on kuva herätyskellosta, joka kellotaulussa on pieniä symboleja. Tehtävässä on myös kuvat kolmesta energiajuomatölkistä sekä tunti- ja minuuttiaikoja laatikoissa, joita voi raahata energiajuomatölkkien kuvien viereen. Kellonaikoja on tarjolla enemmän, kuin niille tarkoitettuja paikkoja tölkkien vieressä. Tölkeissä on myös samoja symboleja, kuin kellotaulussa.

Pelin puhelinnäkymästä löytyvässä Valon ja Elsin seuraavassa viestikeskustelussa Elsi kysyy, kuinka monta energiajuomaa Valo joi ja mihin kellonaikoihin. Tämä vihjaa siihen suuntaan, että energiajuomatölkit tulee yhdistää kellonaikoihin.

Viestien lähettämisajat kertovat, että Valo on juonut energiajuomat illalla ja yöllä. Ensimmäinen askel on löytää kussakin energiajuomatölkissä olevat kolme symbolia kellosta. Pelaajien tulee pohtia, mitä kellonaikaa herätyskellon minuutti- ja tuntiviisarit osoittaisivat, jos viisarit asetettaisiin niille kohdille, joissa kustakin tölkistä löytyvät symbolit ovat. Pidempi minuuttiviisari osuu sekä sisä- että ulkokehällä oleviin symboleihin, tuntiviisari taas osuu vain sisäkehällä oleviin symboleihin.

Esimerkiksi: Punaisessa tölkissä on kuva sydäimestä, lumihiutaleesta ja ruksista. Lumihiutale ja ruksi ovat kellonajan 12 kohdalla. Sydän on kellonajan 9 kohdalla. Kellonaikaa 9 ei kuitenkaan ole tarjolla ja tiedetään, että Valo joi energiajuomia illalla/yöllä. Tällöin oikea kellonaika on 21:00. Muiden tölkkien oikeat kellonajat ovat 01:30 (vihreä tölkki) ja 04:15 (sininen tölkki).

Kun kaikki kellonajat on raahattu oikeille kohdilleen, peli antaa pelaajille numerokoodin 2135.

Tehtävä 5 – Palapeli ja ostoslista

Seuraavasta tehtäväikkunasta pelaajat löytävät palapelin. Palapelin kokoamalla esiin tulee esite, jossa kerrotaan, millaiset asiat yleisesti kuuluvat välttämättömiin elämisen kuluihin, ja että tällaisiin asioihin on haettavissa taloudellista tukea.

Pelaajat löytävät toisesta ikkunasta Valon ostoslistan, jossa mainitaan lukuisia asioita, joihin Valon täytyy tai hän haluaa käyttää rahaa, sekä näiden kustannukset euroina. Vertaamalla elämisen välttämättömiä kuluja käsittelevää esitettä Valon ostoslistaan voidaan listasta poimia asioita, jotka ovat elämisen kannalta välttämättömiä, ja toisaalta hahmottaa, millaiset kulut eivät ole välttämättömiä. Pelaajien tulee laskea yhteen välttämättömät kulut saadakseen kolminumeroisen koodin. Tällaisia kuluja ovat listalta vaatteet, ruoka, bussikortti, paistinpannu ja lääkkeet.

Summasta muodostuu numerokoodi 223.

Tehtävä 6 – Kalenteri: Minne Valo lähti?

Pelaajat löytävät Valon kalenterin, johon on merkitty erilaisia menoja ja muistettavia asioita eri värisillä teksteillä. Kalenterin lopussa on kuva Suomen kartasta. Karttaan on merkitty eri kaupunkeja ja kunkin kaupungin vieressä on numero. Kalenterista löytyy myös valokuva Valosta perheineen takanaan Helsingin tuomiokirkko, joka on yleisesti tunnistettava maamerkki.

Pelin puhelinnäkymässä on lukko, joka kaipaa neljää numeroa. Pelin viimeisessä vuorovaikutteisessa tehtäväikkunassa on lueteltu neljä väriä, joiden kunkin vieressä on tekstilaatikko. Pelaajien tulee etsiä kalenterista kutakin väriä vastaava päiväkirjamerkintä ja kirjoittaa näiden numerot tekstilaatikoihin. Sinisellä merkittyä päiväkirjamerkintää ei löydy. Pelaajien tulee päätellä, minkä kartasta sinisellä merkityn paikan numero heidän tulee asettaa lukkoon. Kuvavihje tuomiokirkosta viittaa Helsinkiin, ja kartassa Helsinki on merkattu numerolla 8, joten tämä numero on asetettava tekstikenttään. Asetettuaan kaikki numerot tekstikenttiin pelaajat voivat tarkistaa, ovatko numerot oikein.

Tehtävästä pelaajat saavat lukkoon koodin 4891.

12 Esimerkkejä ongelmatilanteista

Pelialusta

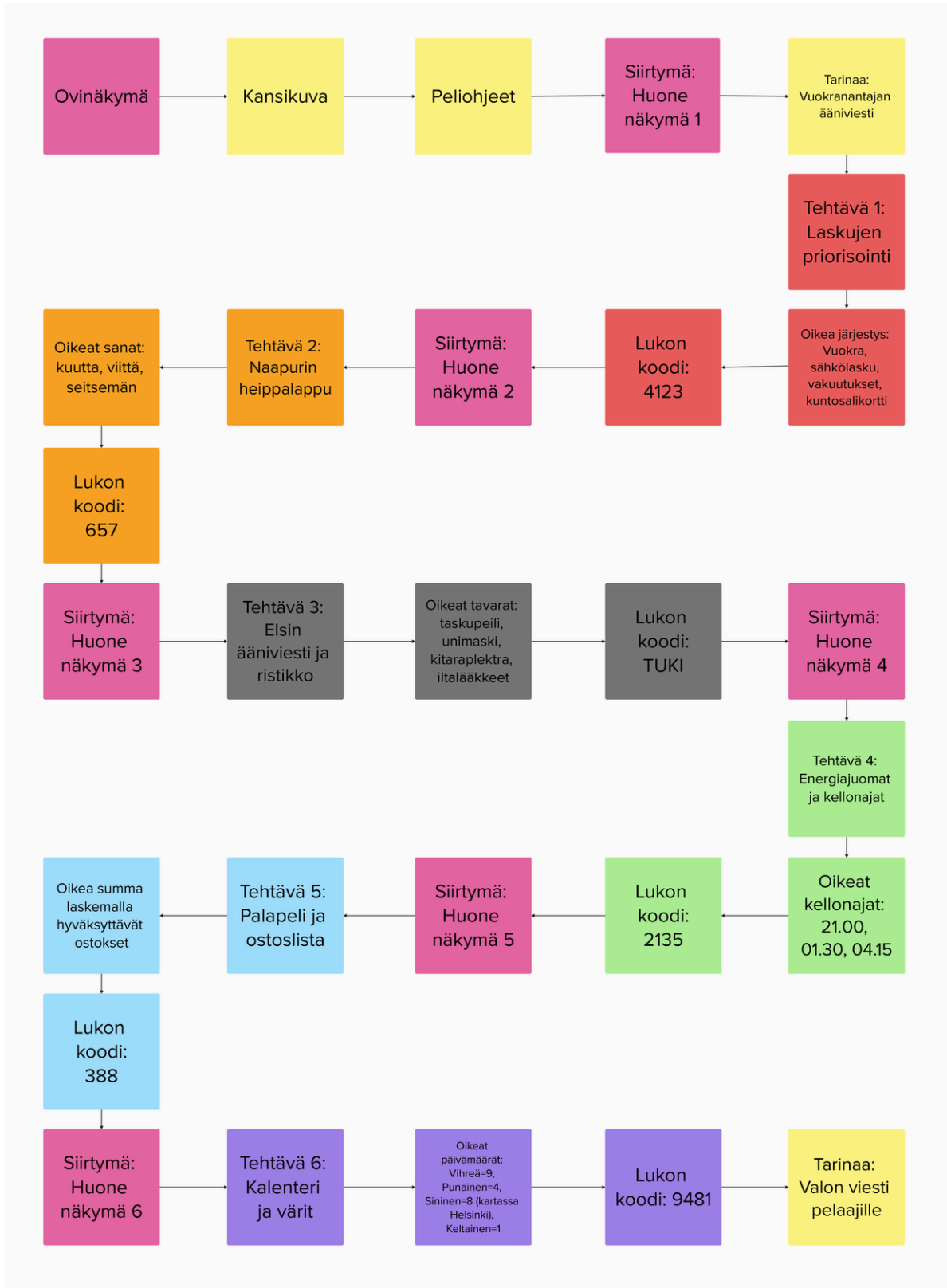
- Peli ei lataudu tai latautuu hitaasti: Mahdollinen syy on hidas tai epävakaa verkkoyhteys. Harvinaisissa tilanteissa ThingLinkin palvelussa voi olla tilapäisiä häiriöitä. Tämä voi näkyä pelaajille siten, että näkymä jää lataamaan, sisältö näkyy vain osittain, tai pelin tagit eivät avaudu. Tarkista ensin käyttämäsi verkkoyhteys. Voit myös kokeilla avata peliä eri selaimilla ja eri laitteilla. Mikäli toiminnassa on häiriötä selaimesta ja laitteesta huolimatta, on häiriö palvelussa, ja peliä on kokeiltava uudelleen toisena ajankohtana.
- Tagit (kuvakkeet) eivät avaudu: Selain ei välttämättä ole ajantasainen, painallus ei rekisteröidy heti tai näkymä on suurennettu tai vieritetty niin, että painallus ei kohdistu tagiin. Pyydä pelaajaa kokeilemaan uudelleen rauhassa ja kohdistamaan klikkaukset tarkasti kuvakkeeseen. Myös näkymän pienentämistä tai suurentamista voi kokeilla.
- Äänitteet eivät lähde käyntiin: Syynä voi olla, että laitteen ääniasetukset tai selaimen äänioikeudet voivat estää äänen. Tarkista nämä vaihtoehdot ensin. Mikäli näistä ei löydy ongelmaan ratkaisua, voit toistaa äänitteet toisella laitteella menemällä pulmapolku-kaaviossa olevia lukkojen koodeja hyödyntäen niihin kohtiin pelissä, joissa äänitteitä on. Äänitteiden käsikirjoitukset löytyvät myös käsikirjan kappaleesta 14. Voit lukea ne ääneen tai antaa pelaajille luettavaksi.
- Laitteen näyttö rajaa vihjekuvan niin, ettei se näy kokonaan: ThingLink -alusta ei harmillisesti skaalaa sisältöjä eri näytöille sopivaksi. Näkymä kuitenkin toimii näytön kääntyessä vaakatasoon. Kääntämällä siis puhelimen tai tabletin vaakasuuntaan sisältöjen tulisi näkyä kokonaan.

Ryhmä

- Joku ei osallistu toimintaan: Jos joku ryhmäläisistä puuhaa omiaan tai keskittyy muuhun, voit kysyä, onko hän vilkaissut jotakin tiettyä tehtävää tai saanut jotakin ajatusta tehtävän ratkaisemiseen. Joillekuille voi olla suuren kynnyksen takana työskennellä muiden kanssa tai vastahakoisuutta lähteä ratkomaan loogisia tai luovia pulmatehtäviä. Tällöin osallistumisen tavoitteeksi voi riittää se, että hän seuraa aktiivisesti työskentelyä ja tarkastelee materiaalia.
- Ryhmän jäsenet eivät työskentele toistensa kanssa: Voit vinkata, että pelissä on paljon helpompi päästä eteenpäin jakamalla ajatuksia ja ideoita muiden kanssa. Toinen saattaa keksiä ajatuksen pulmaan, jonka kanssa itse on jumissa, ja päinvastoin. Ryhmässä kaikkien hoksottimia tarvitaan.
- Ryhmä ei keskity peliin tai keskusteluun: Ryhmä saattaa olla jäänyt jumiin johonkin tehtävään tai he eivät usko olevansa hyviä pulmanratkontatehtävissä. Heitä ryhmälle kysymyksiä, jotka antavat uusia ideoita tehtävään. Oivalluksen saaminen ja lukon aukaiseminen yleensä kannustaa pelaajia jatkamaan.

13 Pelin pulmapolku

Pulmapolku auttaa sinua seuraamaan pelin kulkua ja voit tarkistaa siitä oikeat koodit pelin lukkoihin.



14 Äänitteiden käsikirjoitukset

Vuokranantaja Risto Kokkosen ääniviesti pelin alussa

Hei Valo! Tässä Risto Kokkonen, sinun vuokranantajasi.

Kuten varmaan olet huomannutkin, olen yrittänyt tavoitella sinua puhelimella ja sähköpostilla tässä muutaman viikon ajan. Ilmoitin myös molemmilla välineillä tulevani tällä päivämäärällä käymään vuokra-asunnolla. Nyt kun tänne asunnolle tulini – niin jotta tiedät, että olen täällä käynyt, kuten ennakkoon ilmoitin – kävin ihan vain eteisessä pyörähtämässä. Halusin tarkistaa, ettei vuokra-asunnossa ole mitään merkkejä siitä, että pitäisi olla vuokralaisen terveydestä tai turvallisuudesta huolissaan, tai vaikka ole mitään onnettomuutta täällä sattunut, kun en ole tavoittanut sinua.

Nyt olisi tärkeää, että pääsisin kanssasi keskustelemaan vuokraan liittyvistä asioista. Meillähän on aina aikaisemmin viestittely sujunut ihan hyvin, ja uskon itse neuvottelemiseen ja ongelmien ratkaisemiseen juttelemalla. Hyvässä hengessä haluaisin siis asioita selvittää.

Luonnollisesti vuokranantajan on vietävä asioita eteenpäin toisella tavoin, jos vuokralaiseen ei saa yhteyttä. Tämä on kuitenkin viimeinen ratkaisu, johon haluaisin ryhtyä. Toivottavasti asiat ovat hyvin, ja otathan minuun yhteyttä mitä pikimmiten saatuasi tämän viestin. Hei hei!

Elsin ääniviesti tekstiviestiketjussa

Moi Valo!

Nii voisitkohan tulla tuomaan ne muutamat mun tavarat mitkä multa on jäänyt sinne? Tarvisin niitä tosiaan mielellään jo tänään nii pystytkö vaikka tuomaan niitä K-marketille tossa joskus kolmen aikaa? Näit on hei muuten aika monta ni varmaan sun kannattaa kirjoittaa nää johonki ylös. Mul on varmaan siellä sun kämpällä...

- Sukat, ne on sellaset raidalliset pitkät
- Jaaa taskupeili
- Sit se Lord of the Rings -kirja mikä mun piti lainaa
- Sit mun unimaski, joo älä naura mun on vaikee nukahtaa jos ei oo ihan ihan pimee
- Sitte tota... se mun harmaa huppari jos on kuva
- Ja hei mun kitaraplektra, mä hävitän ne kaikki paitsi sen mikä on siinä rasiassa ja huomen on soittotunti niin sen mä tarvin
- Ja öö, no mun iltaläkkeet mut ei haittaa et en eilen ottanu mut tänää tarvis ottaa ne

Kiitos tosi paljon jos voit olla niin ihana ja tuoda nää!

Valon ääniviesti pelin lopussa

Moi! ihan hyvä että laitoitte viestiä mun äidille. anteeks mun ei ollut tarkoitus aiheuttaa mitään huolta kenellekään.

Oon nyt mun perheen luona Helsingissä. En ees tiä miks en kertonu kelleen mut kotona oli vaan niin monta asiaa solmussa, et en enää tienny mistä ees alottaa. Väsyttää kans vähä koko ajan. Tuli vaan sellanen olo et pakko päästä hetkeks pois kaikesta. Perhe on ollu tosi ymmärtäväinen mut ei niillä oo mahiksii auttaa rahallisesti. Eikä mulla oo enää rahaa kotimatkaan, kaikki meni jo siihen et pääsin tänne.

Joo oon lukuun kans sen esitteen, että taloudellista tukea kai vois saada. Mut en mä oo kehdannu ottaa yhteyttä ees mihinkään nuorten palveluun ja pyytää apua tukien hakemiseen. Ei oo tollasis palveluis ketään ketä tuntisin jo etukäteen. Ja sit ku tää kaikki lähti niin käsistä ni hävetti vaan liikaa. Mut jos te kerran voisitte olla mukana ku soitetaan tai laitetaan viestiä nii se ois iso helpotus. Kiitti ku ehdotitte.

Laitoin heti viestiä sille vuokranantajalle ja se sano et kaikki ok kunhan maksu tulee viikon sisällä. Tuntuu et kyl tää kaikki varmaan pikkuhiljaa ratkee ku alottaa jostain. Kävin jo vähän mieltii et onks keinoja mistä voisin säästää ja hankkii vähän lisärahaa. Ehkä voisitte kans mieltii mun kanssa?

Tuntuu jotenki tosi hyvältä et ei tarvi yksin mieltii tätä kaikkea. Kiitos oikeesti. Nähdään pian.

15 TUKI

Nuorten Akatemia on vastannut Pakopeli itsenäisyyteen -hankkeessa pakopelin kehittämisprosessista sekä kouluttaa pakopeli ohjaajia ja tarjoaa ohjaajille tukea pakopelien käytössä. Mikäli pakopelin käytössä tai purkukeskustelun ohjaamisessa on jonkinlaisia haasteita tai haluaisit neuvoja aiheesta, voit ottaa yhteyttä Nuorten Akatemiaan. Nuorten Akatemia toimii myös pakopelin teknisenä tukena. Ota yhteyttä Nuorten Akatemiaan, jos pelin toiminnassa ilmenee ongelmia.

Ensisijainen yhteyshenkilö Nuorten Akatemialla:

Sonja Hämäläinen

sonja.hamalainen@nuortenakatemia.fi

www.nuortenakatemia.fi

Tarvittaessa voit ottaa yhteyttä sähköpostitse myös: **info@nuortenakatemia.fi**