

Tee itse pakopeli - tai luo yhdessä ryhmäsi kanssa!

Helpompaa kuin luulet...

Joonas Mattila ja Jouni Piekkari, Metropolia Ammattikorkeakoulu

CONNEXT for Inclusion –hanke & Creating Positive Future FUTU –hanke

1. Mikä on pakopeli?

- Pakopeli on peli, jossa etsitään ja ratkaistaan joukkueina arvoituksia, tehtäviä tai ongelmia aikaa vastaan. Niitä ratkaisemalla saadaan avain, jolla avataan lukko tai tehtävä, jotta pelissä päästään etenemään seuraavaan tehtävään. Tavoitteena on saada tehtävät ratkaistua, jotta pelistä pääsee “ulos vapauteen”.
- Pakopelit tarjoavat luonnollista liikuntaa tilassa usein huomaamatta (ks. Esimerkki alla lähteissä: Horroskapseli-peli). Siten ne ovat mainio tapa aktivoida vähän liikkuvia.
- Pakopeli on suosittu pelilaji, joista monet tuntevat parhaiten pakohuonepelin sen alatyypinä. Vaikka pakohuonepelin suunnittelu ja toteutus vaatii paljon resursseja ja välineitä, kiinnostavan *pakopelin* voi luoda lähes ilman välineitä ja erityistä tilaa.
- Tässä esitelty malli on yksinkertaisempi. Pelin tehtävät luodaan ilmaisen [Google Forms](#) -kyselylomakkeen pohjalle. Pakopelin voi sijoittaa mihin tahansa tilaan – esimerkiksi koulurakennukseen tai metsään. Osallistujat etsivät tilaan sijoitettuja vihjeitä käyttämällä peliä kännykältään.

2. Miksi pakopelejä kannattaa käyttää?

- Pakopeliä pelataan joukkueina, mikä tekee ongelmanratkaisusta hauskeempaa ja samalla opitaan tiimityötä.
- Pelottaako pakopelin luominen? Yksin sellaista ei kannata tehdä, vaan pakopelien ideointi yhteistoiminnallisesti on mukavalla tavalla luovaa puuhaa. Voit haastaa esimerkiksi nuorten ryhmän ideoimaan pakopelin jollekin toiselle ryhmälle.
- Pakopelin voi tehdä mistä tahansa teemasta, ja siihen voi sisällyttää esimerkiksi opiskeltavan aiheen. Peliä luodessa ryhmä saa tutkia teemaa usein syvällisesti - ja innostavasti.
- Pakopeli on ideana oikeastaan tuttu ja helposti omaksuttava. Olet ehkä itse tehnyt lapsena yksinkertaisia pakopelejä: ensimmäinen arvoitus antaa vihjeen paikasta, josta seuraava tehtävä löytyy. Sieltä taas löytyy seuraava vihje jne. Pelillä oli ehkä teemakin, vaikkapa “Kadonneen mummon aarteen metsästyks”. Muistatko? Pakopeli toimii samalla periaatteella erilaisin lisämaustein.

3. Teema ja pelin maailma

Voit etsiä lisää vihjeitä [Hurahda pelilliseen työotteeseen](#) -oppaasta. Pakopelissä luonnollisesti yritetään päästä ulos jostakin “ansasta”. Esimerkiksi pelissä nuori voi joutua pakenemaan tukiviidakosta, tai oikea tieto pitää pelissä tunnistaa väärästä. Pelissä voidaan ratkaista myös jokin haaste, vaikka opinnäytteen tekeminen tai työnhaku. Pelissä voidaan myös opiskella vaikkapa jonkin tilan turvallisuusohjeet.

Pelistä tehdään kuitenkin hauskenpi ja koukuttavampi, kun tylsä aihe viedään pois arkitodellisuuteen. Esimerkiksi:

- Paha vahtimestari on lukinnut osallistujat etsimään tietä ulos kemiallisesta laboratorion (teema: kemian tehtävät)
- Avaruusalus matkalla Marsiin (teema: tiimityö)
- Tulevaisuuden toipuva kaupunki ekokatastrofin jälkeen (teema: vihreä kaupunkisuunnittelu)?
- Sukellusvene matkalla masennuksen sokkeloista ulos

Kehystarinan luomista ei kannata jännittää liikaa. Monissa pakopeleissä se voi olla aika viitteellinen ja yksinkertainen ja itse tehtävät voivat olla hyvinkin asiakeskeisiä. Pelimaailman ideointi yhdessä ryhmän kanssa peliä kehittäessä on yleensä tosi kivaa ja ideat syntyvät siitä kuin itsestään. Sitä voi tehdä esimerkiksi piirtämällä paikan kartan.

4. Tehtävät

Pakopeleissä tehtävät ovat usein arvoituksen kaltaisia. Yksinkertaisimmillaan voit kertoa mihin tehtävä on kätkeyty. Esimerkiksi: “Punaisten verhojen katveesta löydät salaisen viestin”. Viesti voi olla esim. turvallisuusaiheisessa pelissä Kysymys – etsi tilasta laite, jolla käynnistetään sydän? Oikea vastaus: Fibrilaattori. Oikea vastaus arvoitukseen on koodi/avain lukkoon, joka avaa seuraavan arvoituksen tai tehtävän.

Löydät lisää malleja tehtävistä liitteenä olevasta esimerkkipelistä Horroskapseli.

5. QR-koodeihin kätkeytyt vihjeet rikastavat peliä

Löydettävät viestit voi olla kätkeyty myös QR-koodien taakse (ks. Alla). Tässä pakopelin mallissa voit luoda piilotettuja etenemiskoodia esimerkiksi koulurakennuksen tiloihin. Voit kätkeä tehtävät QR-koodin taakse, joka aukeaa puhelin QR-lukijalla. Sellaisen voi ladata sovelluskaupasta tai usein sellainen on jo valmiina kännykälläsi. Voit myös lukea niitä ilman sovellusta näiden [ohjeiden](#) mukaan.

QR-koodeja voit luoda peliin itse helposti. Tässä [helpot ohjeet QR-koodien luomiseen](#)

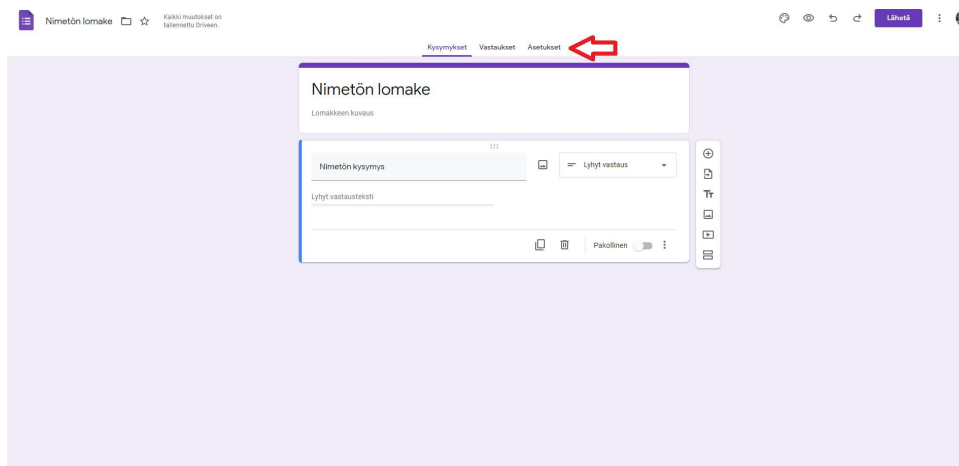
Toinen mahdollisuus on, että piilotat tekstiksi kirjoitetut koodit sellaisenaan tilaan arvoituksesi osoittamaan paikkaan, mutta QR-koodit luovat peliin lisää pelin tuntua.

Seuraavilla vinkeillä pääset alkuun.

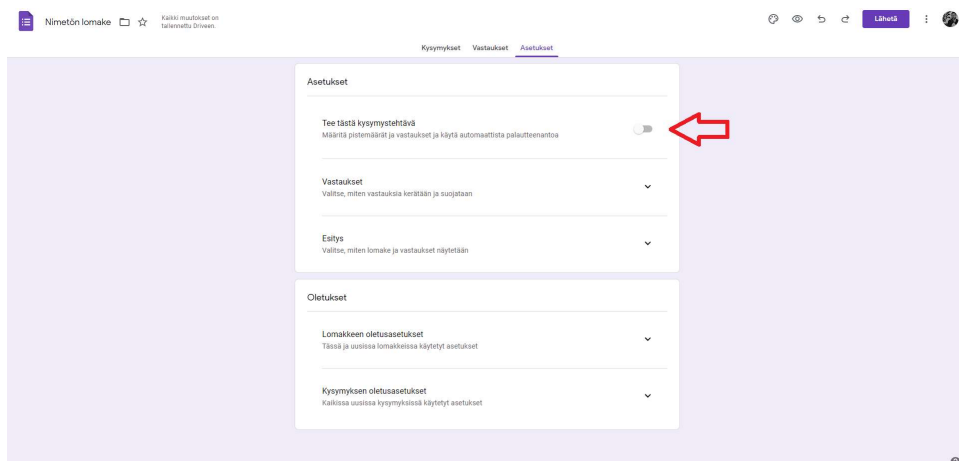
6. Google Formsin valmistelu pakopeliä varten

Miten sitten niinkin tylsän kuuloista alustaa kuin [Google Forms](#) –verkkokyselylomaketta voi käyttää jännittävän pakopelin luomiseen? Forms on palveluna käytössäsi ilmaiseksi, jos sinulla on google-tili. Pakopelin pohjan tekeminen on teknisesti varsin helppoa, ja seuraavassa ohjeistamme sinua pelin luomiseen.

1. Mene Google Formsin **asetuksiin**.



2. Klikkaa kohta **tee tästä kysymystehtävä** aktiiviseksi.



3. Klikkaa kohdat, **väärin vastatut kysymykset, oikeat vastaukset ja piste arvot** pois päältä.

Asetukset

Tee tästä kysymystehtävä
Määritä pistemäärät ja vastaukset ja käytä automaattista palauteantia

JULKAISE ARVOSANAT

☒ Heti kun lomake on lähetetty
☐ Myöhemmin manuaalisen tarkistuksen jälkeen
Laittaa pilalle Vastaukset → Kerää sähköpostiosoitteet

VASTAAJAN ASETUKSET

Välillä vastatut kysymykset
Vastajat voivat nähdä, mihin kysymykseen on vastattu väliin

Oikeat vastaukset
Vastajat voivat nähdä oikeat vastaukset, kun arvosanat on annettu

Pistearvot
Vastajat voivat nähdä kunkin kysymyksen kokonaispistemäärän ja saadun pistemäärän

KYSYMYKSEN YLEISET OLETUSASETUKSET

Kysymyksen oletuspistemäärä
Kunkin uuden kysymyksen pistemäärät: 0 pistettä

Vastaukset
Valitse, miten vastauksia kerätään ja suojataan

- Kohdasta **esitys** kannattaa laittaa Formsiin **edistymispalkki**, jotta pelaaja näkee, miten hän edistyy pelissä.

Esitys

KYSYMYKSEN YLEISET OLETUSASETUKSET

Kysymyksen oletuspistemäärä
Kunkin uuden kysymyksen pistemäärät: 0 pistettä

Vastaukset
Valitse, miten vastauksia kerätään ja suojataan

LOMAKKEEN ESITYS

Näytä edistymispalkki ☒ →
 Toista kysymykset satunnaisesti ☐

LÄHETTÄMISEN JÄLKEEN

Vahvistusviesti
Vastaukset on tallennettu Muokkaa

Lähetä toinen vastaus avoimella linkillä ☒

Näytä tulosten yhteenveto
Jaa tulosten yhteenveto vastaajille ☐

RAJITUKSET

Poista automaattinen tallennus käytöstä kaikilta vastaajilta ☐

- Näin esivalmistelut on tehty.

Yksinkertaisen tehtävän luominen.

- Valitse Google Formsin tehtävä muodoksi **lyhyt vastaus**.

Nimeton lomake

Lomakkeen kuvaus

Nimeton kysymys

Lyhyt vastauskysymys

☒ Oikeat vastaukset (0 pistettä)

Lyhyt vastaus →

Kappale

Monivalinta

Valintaruudut

Avattava

Tiedoston lataus

Lineaarinen asteikko

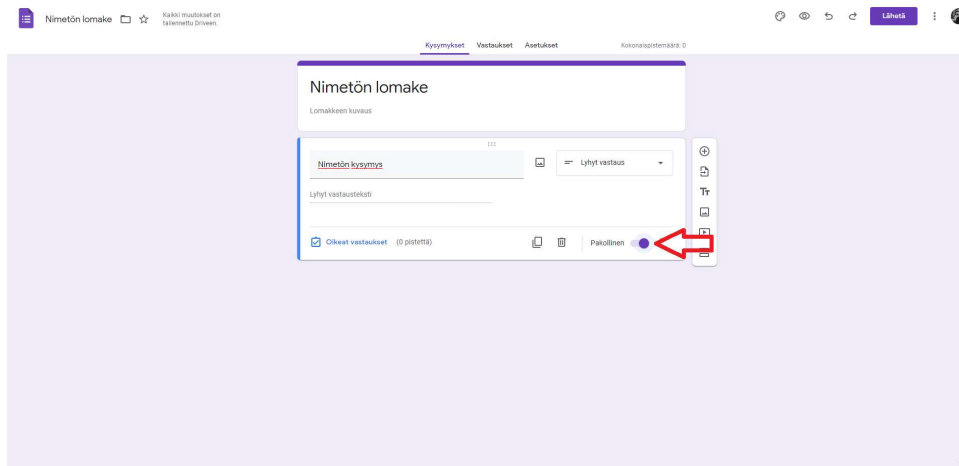
Monivalintaruudukko

Valintaruudukko

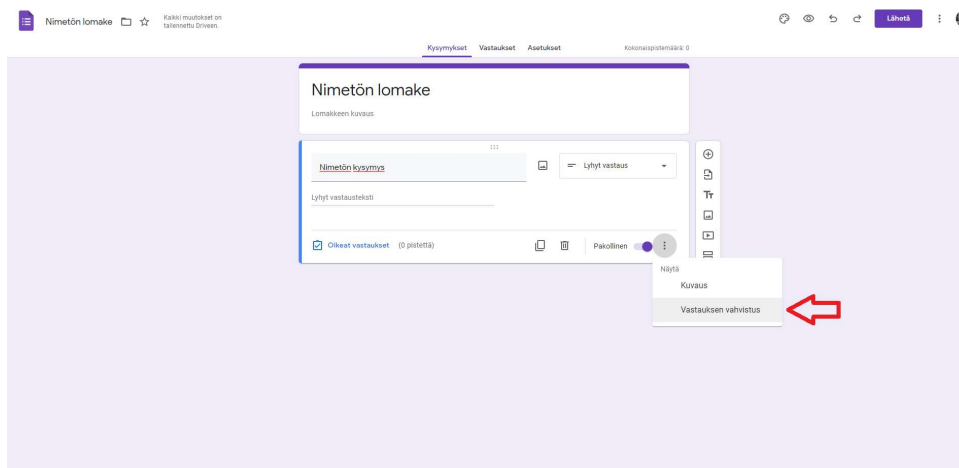
Päivämäärä

Aika

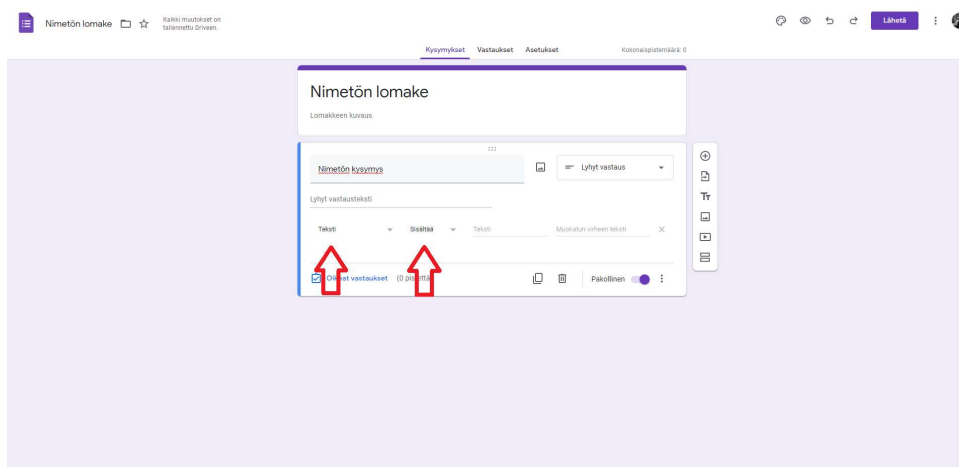
2. Tee tehtävästä **pakollinen**.



3. Lisää tehtävään vastauksen vahvistus.

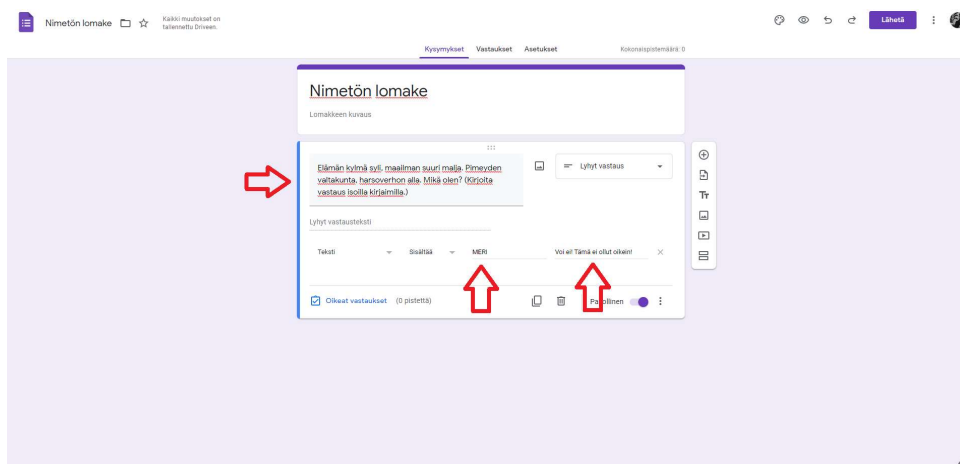


4. Vaihda ensimmäiseen kohtaan vastauksen muodoksi **teksti** ja toiseen **sisältää**. Näin Forms hyväksyy vastauksen tekstimuodossa ja vaatii tietyn vastauksen. (Vastaus voi sisältää myös numeroita.)

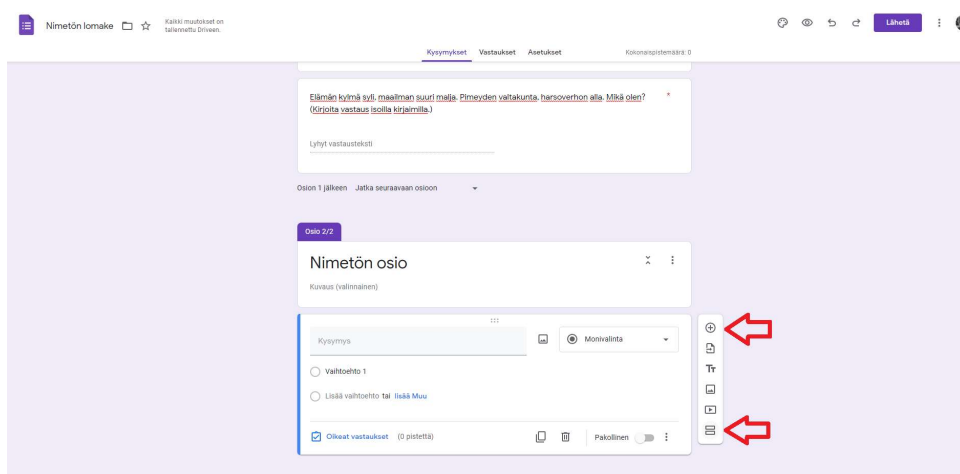


5. Kirjoita seuraavaksi tehtävän **kysymys (tai kuvaus)**, oikea vastaus (tai koodi) kohtaan **teksti** sekä **muokatun virheen teksti**. **Muokatun virheen teksti** on teksti, joka näkyy, jos pelaaja antaa väärän vastauksen. (Vinkki: Epäselvyyksien

vähentämiseksi kannattaa tekstivastaus pyytää isoin kirjaimin. Tämä kannattaa kertoa pelaajalle jo pelin alussa!)



6. Jos haluat lisätä uuden tehtävän, täytyy klikata kohtaa **lisää osio**. Tämän jälkeen voit lisätä uuteen osioon tehtävän **plussymbolista**. Näin edelliseen tehtävään on pakko vastata ennen kuin seuraava tehtävä tulee näkyviin.



7. Näin saat tehtyä simppelin, lineaarisen pakopelin.

8. Google Formsin hyvät ja pahat

Hyvät	Pahat
• Ilmainen ja helppokäyttöinen • Toimii pienen budjetin pakopelille • Helposti jaettava pelkällä linkillä • Pakopeleissä keskeisessä roolissa ovat avaimet ja lukot. Nämä voi korvata Formsilla. • Formsiin voi lisätä kuvia ja videoita.	• Formsiin ei voi lisätä interaktiivisia tehtäviä • Ulkonäköä voi muokata vain väriteemaa vaihtamalla ja neljällä eri fontilla. • Pelille ei voi asettaa pelille aikarajaa • Formsin sisällä ei voi kommunikoida pelaajien kanssa.

	• Formsiin sopii parhaiten lineaarinen eteneminen.
--	--

YHTEENVETOA:

9. Vinkkejä Formsien käyttämiseen pakopeleissä

- Jos ympäristöön on vaikea sijoittaa tehtäviä, aseta niitä Formsien sisälle esimerkiksi kuvina, YouTube-videoina tai teemaan liittyvinä arvoituksina. Yritä pitää peli kuitenkin mahdollisimman paljon Formsien ulkopuolella oikeassa tilassa.
- Lisää kuvia (tai videoita) tukemaan pelin teemaa ja parantaaksesi pelin visuaalista ilmettä.
- Jos haluat lisätä uppoutumisen tunnetta (immersiivisyyttä), etkä voi esimerkiksi lavastaa tilaa, jossa peli pelataan, yhdistä peliin yksinkertainen tarina. Tarina kannattaa pitää mahdollisimman yksinkertaisena, vähäsanaisena ja teemaltaan sellaisena, joka luo itsessään kiireen tunteen.
- Pakopeleissä ovat keskeisessä roolissa avaimet ja lukot. Ajattele Formsien osioita lukkoina, jotka voi avata löydettävillä koodeilla tai vastauksilla (eli avaimilla).
- Käytä QR-koodeja, jos haluat tarjota erilaisen tavan lukea koodeja.

10. Yleisiä vinkkejä pakopelien tekemiseen

- Mitä enemmän erilaisia taitoja hyödyntäviä tehtäviä, sitä parempi. Vaihtelevuus on hyvää!
- Tehtävien kannattaa liittyä jotenkin pelin keskeiseen teemaan.
- Aseta aikaraja, jotta pelaajille tulee kiireen tunne.
- Pelaajilla täytyy olla mahdollisuus saada vihjeitä, etteivät he jää jumiin vaikeaan tehtävään.
- Käytä tunnelmaa luovaa musiikkia, jos se on mahdollista.
- Kiireen tuntu on keskeistä pakopeleissä. Kiireen tuntua luovat esimerkiksi aikaraja, tiivistunnelmainen musiikki ja teema.
- Rajaa huoneesta tai muusta tilasta alueet, lokerot tai huonekalut, joita ei käytetä pelissä. Näin välttyy liialta härväämiseltä ja voi helpottaa pelin pelattavuutta: ei ole tarkoituksenmukaista, että luokkahuoneen jokainen kaappi käännetään pelin aikana ympäri.
- Kerro alussa, miten peli toimii. Ohjeista selkeästi, mitä saa tehdä ja mitä ei saa tehdä. Jos vaikkapa tiettyjä esineitä saa liikutella huoneessa ja toisia ei, tee tämä selkeäksi pelin alussa.
- Yksinkertaisuus tehtävissä on valttia! Älä tee liian monimutkaisia tehtäviä, jotta pelaajat voivat keskittyä yhteen asiaan kerrallaan.
- Laita helpoimmat tehtävät aluksi ja vaikeammat lopuksi. Näin peliin tulee hyvä haastavuuden kaari. Pelaajat kokevat näin myös onnistuvansa ja edistytävänsä. Jos vaikein tehtävä on ensin, se rikkoo pahasti pelin ja pelaajien flowta.

11. Yksinkertaisia esimerkkitehtäviä, joista lähteä liikkeelle

- Huoneeseen nähtävälle piilotettu QR-koodi.
- Selvästi huoneeseen kuulumaton esine, jonka pohjassa on koodi.

- Matemaattinen tehtävä, jossa tietyt symbolit vastaavat tiettyjä numeroita.
- Kartta, jonka avulla löytää seuraavan avaimen/koodin luokse. Koodi voi olla myös piilotettuna itse karttaan!
- Opittavaan aiheeseen liittyvän tiedon etsiminen googlaamalla

LÄHTEITÄ JA MATERIAALEJA esim.:

Horroskapseli – My Active Campus-hankkeessa kehitetty liikuntaan innostava pakopeli (tekijät Joonas Mattila ja Helinä Savolainen)

Huom. Tämä on selattava versio tehtäväideoiden katsomista varten, et tarvitse etenemiskoodeja!



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi6ON5J1k26hCSK0FFRJZoc2l8LUe_kJpIV9CZcOvNFh5Ggg/viewform?usp=sf_link

Tässä versio Horroskapselistä, johon tarvitaan koodit.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnmk6Xtyay20a65nfAEQhI_4G3p9Rcy7-wJrE-Zo92x1OKg/viewform?usp=sf_link

Oikeat koodit löydät tästä linkistä:

https://docs.google.com/document/d/16WByeLPRTUpzOEaZUQpaFQ_VV6l4eGszSYNk_uP5ShQ/edit?usp=sharing

Minne katosi Kuisma? - My Active Campus-hankkeessa kehitetty tarinapohjainen orientaatiopeli:



Muita vinkkejä:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScTyzoY83HgeeDr9bZghRv34kqbDL7jj7LIbNlXyZVByE_f8Q/viewform?usp=sf_link

<https://www.kirjavinkit.fi/arvostelut/pedagogiset-pakopelit-opas/>

<https://peda.net/joensuu/jm/lightabot-luonnos/pakopelit>

<https://peda.net/joensuu/jm/lightabot-luonnos/pakopelit/gfi>

https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/23258/urn_nbn_fi_uef-20201111.pdf?sequence=1&isAllowed=y