

Aikahyppy

pakohuoneseikkailun ohjeistus



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

LAPSET ENSIN

Tervetuloa vetämään pakohuonetta!

Olemme tähän kirjanneet ohjeet mahdollisimman yksinkertaisesti. Tutustu ohjeisiin etukäteen. Pelaa huone ensin itse, jotta tiedät, miten pakohuone toimii.

Pakohuoneen pelaamisessa kestää noin 20 minuuttia.

Varaa aikaa pakohuoneen alkuvalmisteluihin. Aikaa kuluu materiaalien tulostamiseen ja paikalleen laittamiseen, laitteiden ja qr-koodilukijan avaamiseen, sekä tilan valmisteluun.

Anna lasten oivaltaa itse, älä neuvo liian herkästi. Tue tarvittaessa.

Pakohuone on lapsia motivoiva työskentelymuoto.

Toivotamme riemukkaita hetkiä pakohuoneen parissa!

Oveton-tiimi



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO



Alkuvuvalmistelu ennen pelaamista

Tila

Pakohuone voidaan toteuttaa sisällä tai ulkona. Sisätiloissa aikahypyn tunnelman luominen on helpompaa.

**Osan materiaaleista
voi kiinnittää
esimerkiksi käytävään**

(lukko 4. museokuvat)

Tulostaminen

Tulosta kuvamateriaalit tiedostosta mieluiten väritulosteina ja yksipuoleisena. Tässä on kaikki tiedostot, jotka tulostuvat:

Aloitus
qr-koodi

Ohjaajalle
vastauskortti ja
alkutarina

Lukko 1.
mainokset
(myyntijuliste 4
erilaista)

Lukko 2.
päiväkirjan sivut *
(kolme erilaista)

Lukko 4.
museokuvat
(neljä erilaista)

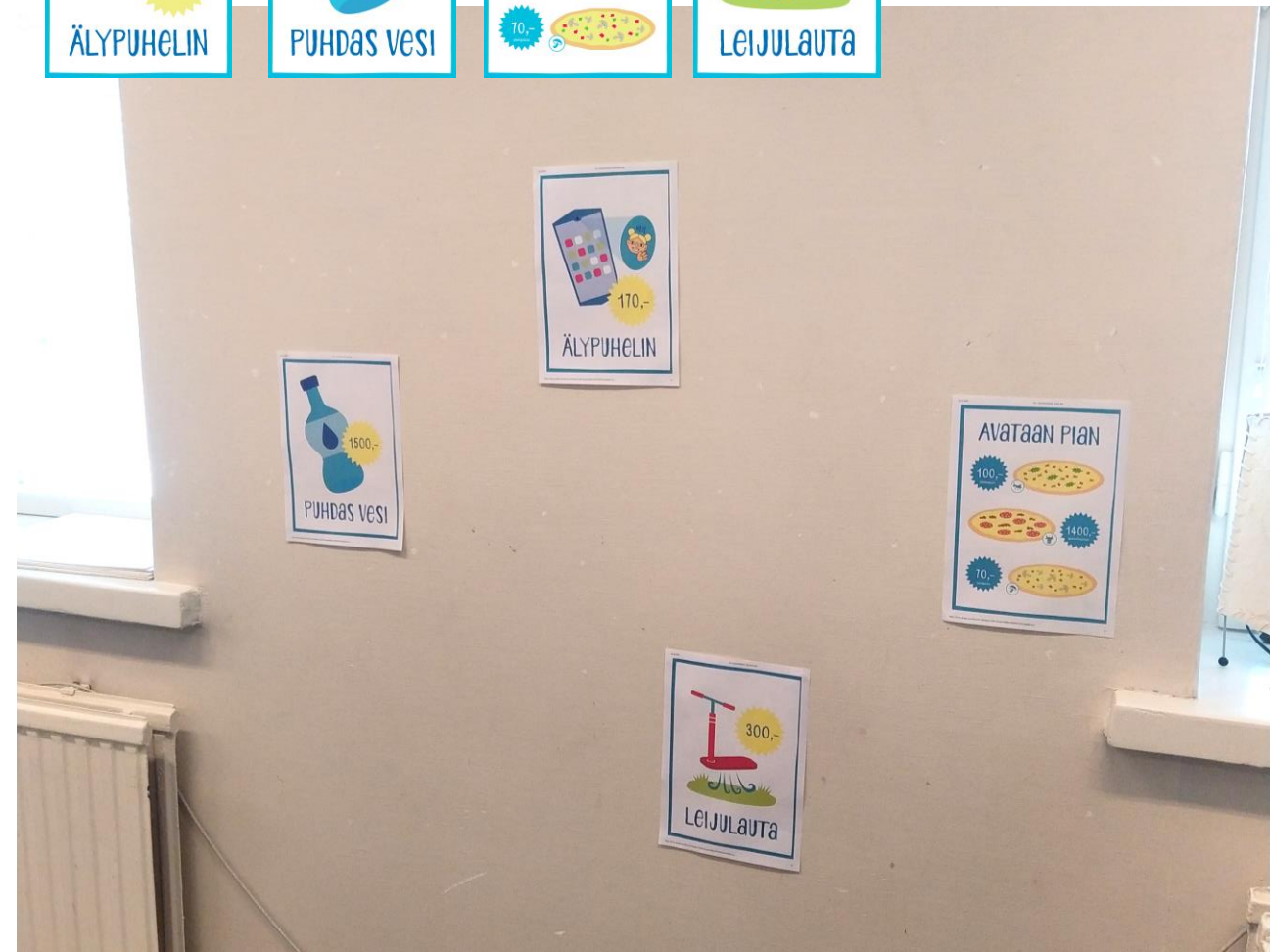
Lukko 5. palapeli *

*** Näitä tarvitaan jokaiselle ryhmälle omat.**
Jokaisen ryhmän päiväkirjan sivut voi tulostaa eriväriselle paperille, näin ne eivät mene sekaisin.
Esim. ryhmä 1. siniset sivut, ryhmä 2. punaiset sivut, ryhmä 3. keltaiset sivut jne.

*** Näitä tarvitaan jokaiselle ryhmälle omat.**
Jokaisen ryhmän palapeli voi tulostaa eriväriselle paperille, näin ne eivät mene sekaisin.
Esim. ryhmä 1. sininen , ryhmä 2. punainen ryhmä 3. keltainen jne.

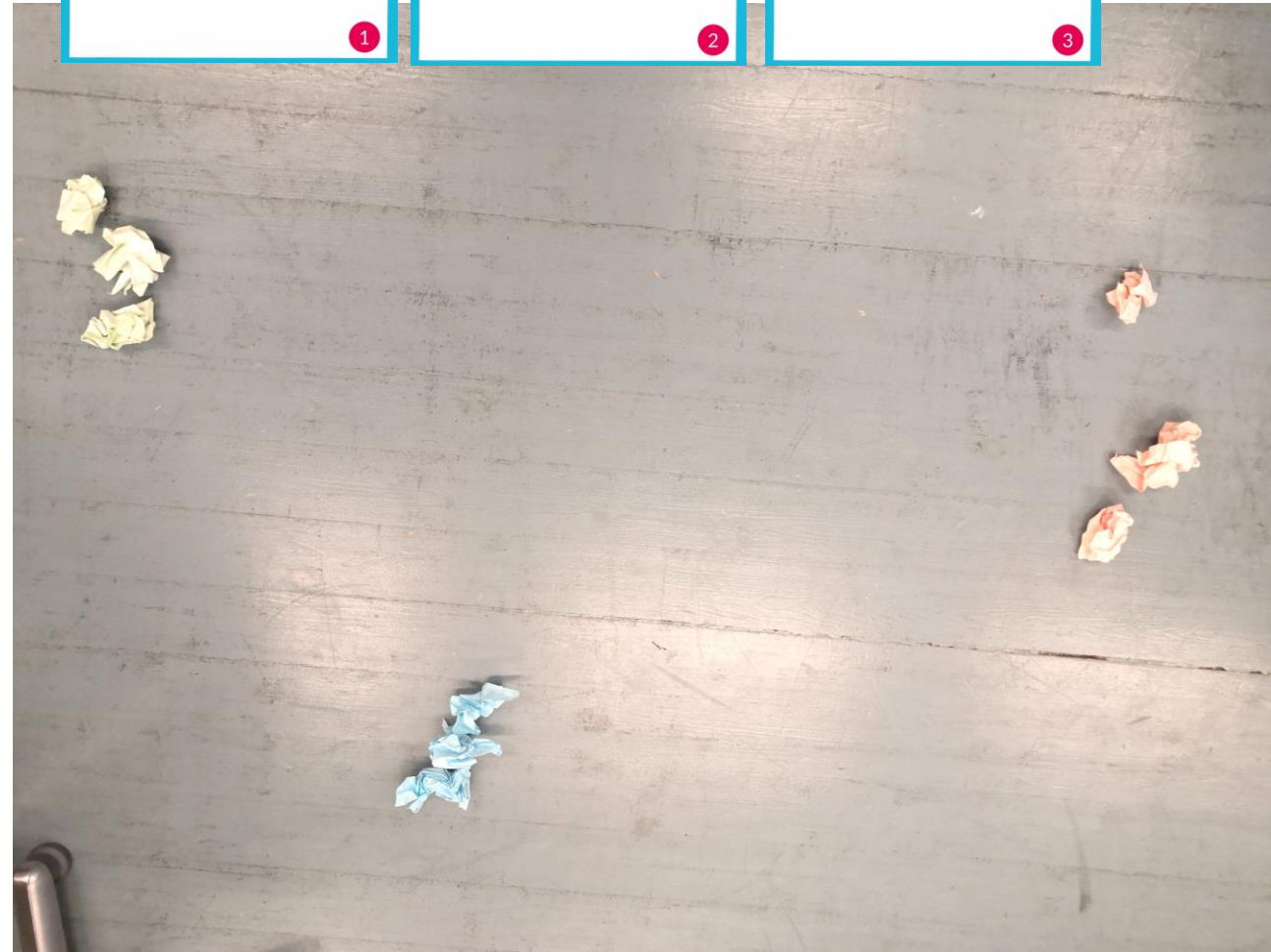
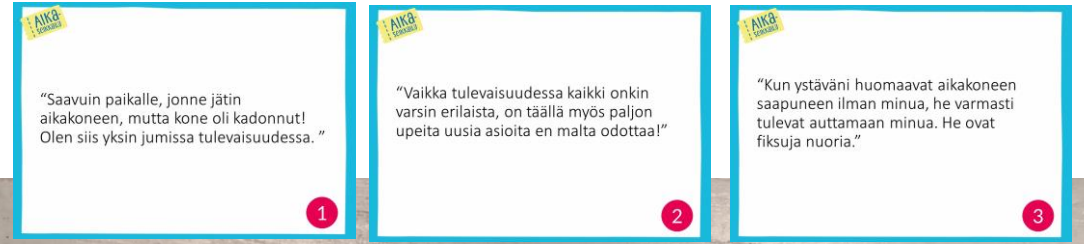
Lukko 1.

Laita tulostetut myyntijulisteet seinälle. Myyntijulisteet näkyvät myös digitaalisessa lukossa.



Lukko 2.

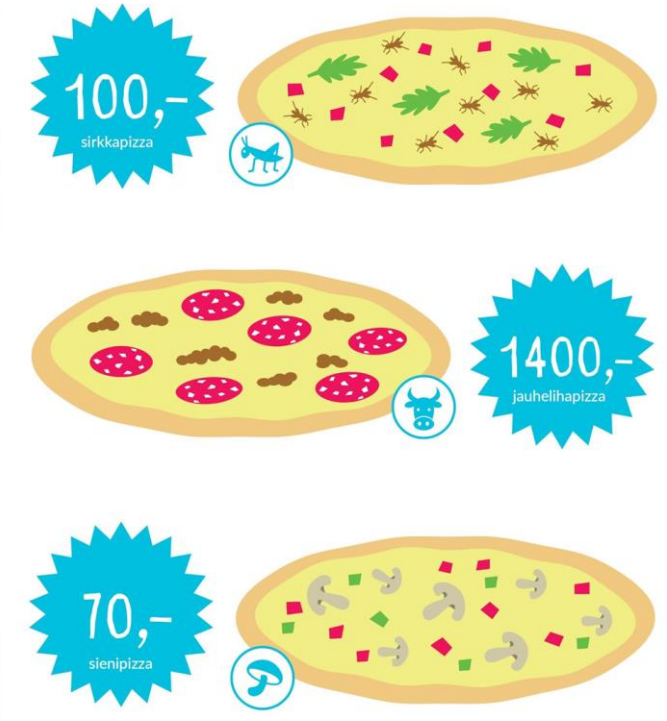
Rypistä tulostetut päiväkirjan sivut ja levitä ne ympäri käytössä olevaa tilaa. Laita saman väriset päiväkirjan sivut (esim. siniset 1, 2, 3) samaan kasaan.



Lukko 3.

Lukko 3 on täysin digitaalinen. Siinä käytetään ensimmäisessä lukossa vastaan tullutta pizzamainosta.

AVATAAN PIAN



100,-
sirkkapizza

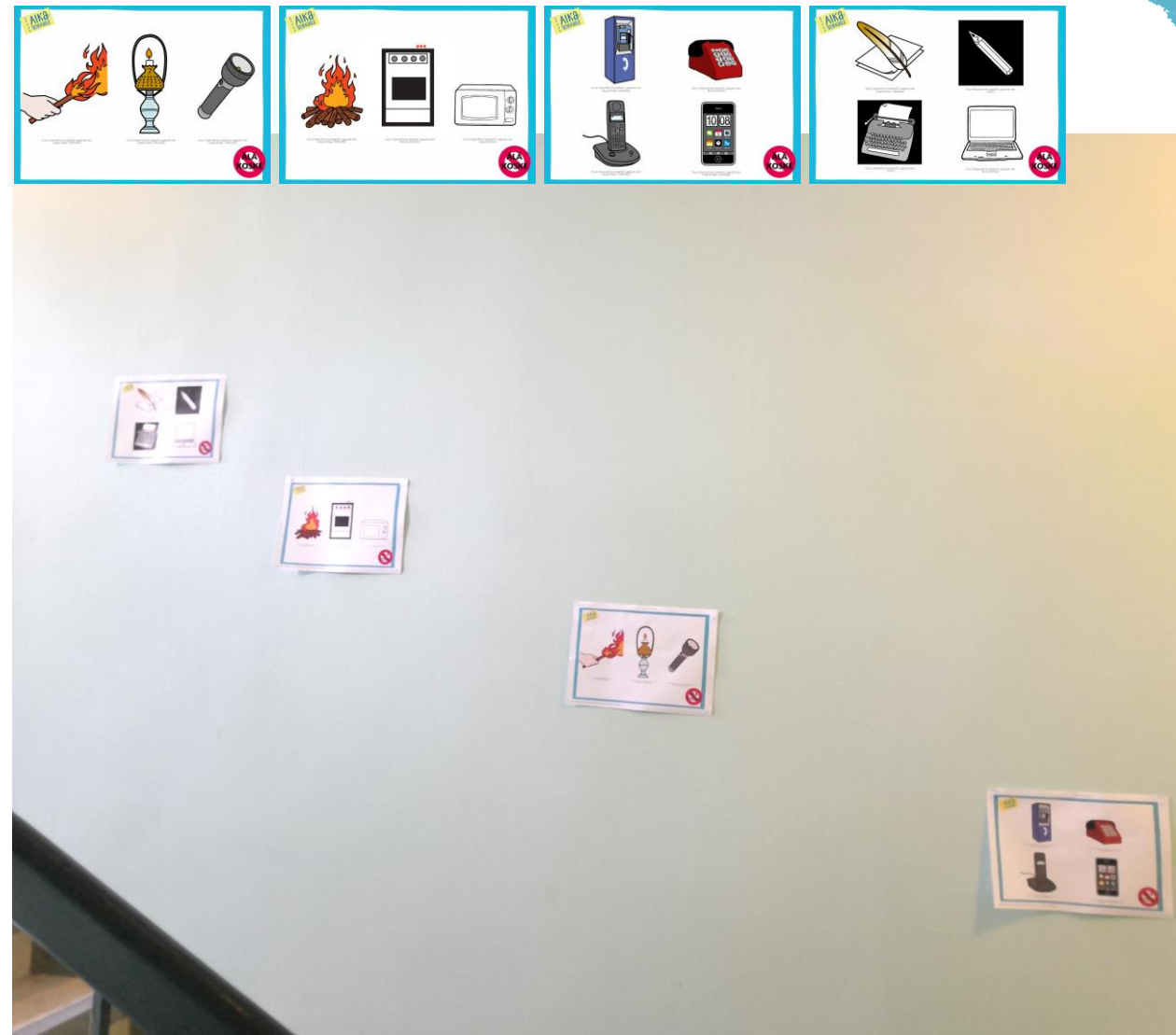
1400,-
jauhelihapizza

70,-
sienipizza

The image shows three pizzas arranged vertically. The top pizza is topped with green herbs and red squares, with a price tag of 100,- and a small dog icon. The middle pizza is topped with pepperoni and mushrooms, with a price tag of 1400,- and a small cow icon. The bottom pizza is topped with mushrooms and green squares, with a price tag of 70,- and a small mushroom icon.

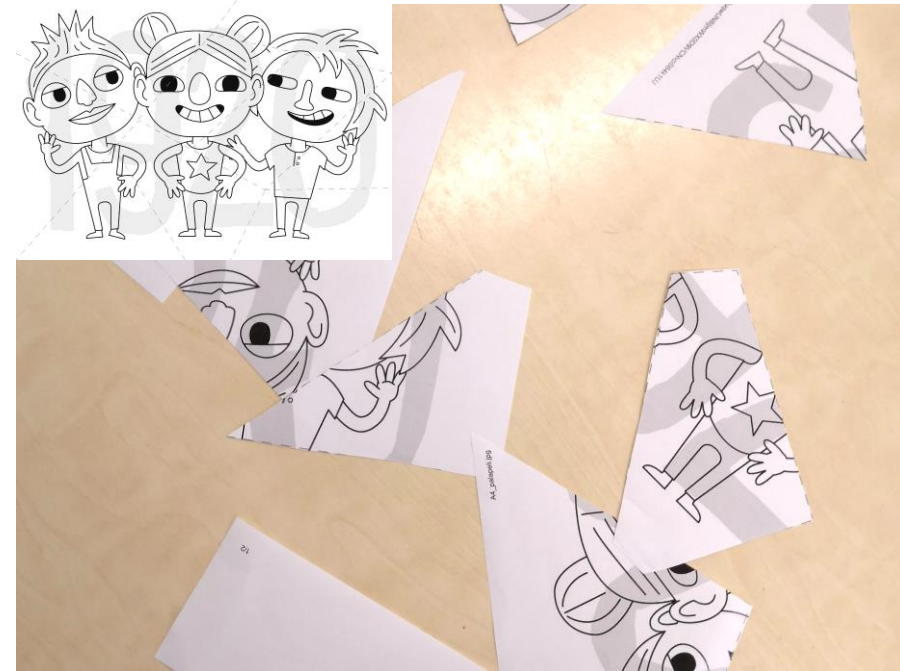
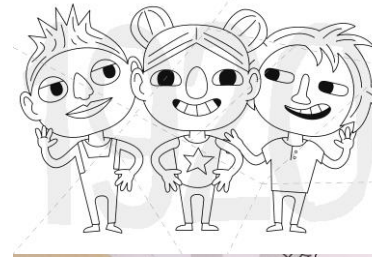
Lukko 4.

Levitä tulostetut kuvat tilan seinälle. Kyse on ns. museotilasta, joten ne voi levittää seinille selkeästi väljästi rinnakkain. Nämä voisi laittaa myös esimerkiksi käytävään.



Lukko 5.

Leikkaa palapelit valmiiksi viivoja pitkin.
Suosittelemme laittamaan jokaisen
palapelin omaan kirjekuoreen tai
Minigrip-pussiin. Kirjekuoret voi jättää
esimerkiksi pöydälle ja halutessaan
kirjoittaa kirjekuoren päälle lukko 5,
muista värikoodata kuoret.



QR-koodin avaaminen

Tarkista laitteet

Jokainen **ryhmä** tarvitsee **oman laitteen** (chromebook/tabletti/kännykkä).

Laitteessa pitää olla **kamera** qr-koodin avaamista varten.

Kokeile itse ja ohjeista

Kokeile itse ensin qr-koodilukijan käyttöä, jotta osaat ohjeistaa myös lapset. Tämä vaihe kaikkien kannattaa tehdä yhtä aikaa.

Avaa qr-lukija valmiiksi koneelle seuraavasta linkistä:

<https://www.the-qr-code-generator.com/scan>

Huomio

Usein qr-lukijan käyttö vaatii kameran käytön sallimisen.

Jos käytössä ei ole kamerallisia laitteita, voi ohjaaja avata jokaiselle laitteelle valmiiksi tämän linkin takana olevan forms-kyselyn:

<https://forms.gle/Mm17HRBzZHx716vR7>

Ryhmiin jakaminen

- **Mieti etukäteen** minkälaiset ryhmät teet (3-4 lasta/ryhmä). Ryhmät kannattaa muodostaa niin, että jokaisessa ryhmässä olisi ainakin yksi taitava lukija.
- Pakuhuone on **yhteistyötä lisäävä työskentelymuoto**, joten myös toisille vieraat lapset intoutuvat yhteistyöhön.
- **Rakenna matkakoneen matkustamo** luokan lattialle esim. tuoleista. Jaa nimetyt kerhovihot paikoille ryhmittäin peliryhmäjaon mukaan.



Taustamusiikki

Tunnelmaa luomaan taustalle
kannattaa laittaa soimaan
musiikkia.

Esimerkiksi: [Epic Music Mix- A
NEW BEGINNING](#) (youtube)

**Huom! Anna musiikin vain soida
taustalla, älä näytä videota. Tällöin
tekijänoikeudet ovat kunnossa.**

Aikahyppy pelaaminen

Ohjeistus lapsille

- 1) Ohjeista lapset etsimään oma vihkonsa ja istumaan sille paikalle.
- 2) Toivota lapset tervetulleeksi pelaamaan pakohuonetta.
- 3) Kerro lapsille etukäteen, miten laajalle vihjeet on piilotettu, mikä alue on (esim. luokkatila ja käytävät)
- 4) Seinillä olevia asioita ei saa irroittaa.
- 5) Kaikki kirjaimet Forms-lukkoihin pienellä.
- 6) Lukekaa kaikki ohjeet ääneen ryhmälle. Yksi ryhmän jäsenistä lukee ääneen ohjeen.
- 7) Mikäli joku menee pieleen, aloita tarkistamalla kirjoitusasu.

- 8) Lue alkutarina ääneen.
- 9) Jaa ryhmille laitteet.
- 10) Tue lapsia qr-koodin lukemisessa. Ohjelman on tärkeää olla jo valmiiksi auki laitteilla, jotta tämä vaihe sujuu helpommin. Mikäli mahdollista, avaa Forms jo valmiiksi jokaiselle laitteelle. Lue qr-koodi itse laitteelle.
- 11) Muistuta lapsia, että puhuvat hiljaa oman ryhmän kanssa, etteivät muut ryhmät kuule ratkaisuja. Näin jokainen ryhmä saa oivaltaa itse.
- 12) Muistuta, että Formsin tekstit on hyvä lukea tarkasti ja toivota onnea!



Ryhmien ohjaaminen

Aikahypyssä on tarkoitus on, ettei ohjaaja tee asioita lasten puolesta vaan auttaa lapsia oivaltamaan itse.

Mikäli jokin ryhmä on jumissa, aloita tarkastamalla, onko heillä lukon kirjoitusasussa kirjoitusvirhe, tämä on yleisin syy jumiin jäämiselle. Itse lukkojen ratkaisemisen kanssa älä neuvo.



**Toivotamme
riemukkaita hetkiä
pakohuoneen parissa!**