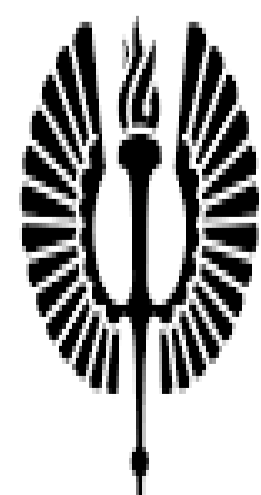


# POLKU

Positiivisen lukijuuden kautta  
aktiiviseen lukijayhteisöön

## Joulu Pakopeli



**TURUN  
YLIOPISTO**



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO



# PETTERIN JUNAKUONO O KADONNUT

---

JOULUINEN PAKOPELI

ANNI VALTONEN & MARIA-LOVIISA  
KAURILA

# Teoreettista taust

Pakopelin idea on alun perin lähtöisin Crimson Room -tietokonepelistä. Tietokonepelin pohjalta kehittyi fyysinen pakopeli, jossa etsitään yhdessä vihjeitä, joiden avulla pelissä pääsee etenemään. Ratkaistujen vihjeiden avulla pyritään ratkaisemaan jokin ongelman tietyssä ajassa.

Koulumaailmassa opettaja voi rakentaa pakopelin esimerkiksi luokkahuoneeseen. Opettajan tehtävänä on tehdä pelin käsikirjoitus, valmistaa pelimaailma, lava-tila ja ohjata pelitilanne. Lisäksi opettaja suunnittelee, miten pelitilanteen arviointi tehdään. Opettaja voi halutessaan myös osallistaa lapsia pakopelin suunnitteluun. Oppilaat voivat olla esimerkiksi suunnittelemassa pakopelin tehtäviä tai käsikirjoitusta.

# Teoreettista tau

Pakopeli on draamallinen työtapa, jossa korostuu oppimisen tarinallisuus ja eläytyminen. Pelissä oppilaat ovat aktiiv toimijoita, ja yhteistyö oppilaiden välillä tärkeää. Tämän työtavan yhtenä tavoitteena onkin ryhmässä toimimisen taitojen harjoittelu ja osallisuuden vahvistaminen.

Yhteistyötaitojen harjoittelun lisäksi pakopeli kehittää päättelykykyä, muovuuutta, virheiden sietämistä ja heittäytymistä. Kun pakopeli laaditaan koulumaailmaan ja lukukipinän sytyttämisen kontekstiin, on pelin tarkoituksena tietysti myös kehittää lukutaitoa.

# Teoreettista tau

Pakopelissä kaikella lukemisella on tarkoitus  
Pakopelin teema kannattaa rakentaa  
käsiteltävän aiheen ympärille. Se voi liittyä  
esimerkiksi jakson kertaukseen,  
kirjallisuuteen tai tekstien tulkintaan.

Tehtävätyyppejä voivat olla esimerkiksi  
sanaristikko, virhetarina, päättelytehtävä,  
tekstin tulkinta tai kuvallinen tehtävä.  
Tehtäviä laatiessa on tärkeää pohtia, mitkä  
tehtävät tukevat oppimista, miten  
tehtävätyypistä toiseen siirtymiset sujuvat  
minkälaiset tehtävät tukevat ryhmän  
toimintaa.

Lähde: Aerila, J.-A. & Kauppinen, M. 2019.  
Lukukipinä. Jyväskylä: PS-Kustannus.

# Käytännön toteutus

Opettaja on tulostanut liitteenä olevat materiaalit etukäteen. Hän on hakenut tehtävissä tarvittavat välineet ja asetellut luokkaan oikeille paikoille.

Pakopeli on suunniteltu 3. luokkalaisille.

Pakopelin kesto on n. 45 min.

Luokka jaetaan 3-4 hengen ryhmiin, joissa ratkovat vihjeitä. Joka ryhmällä on oma joulu-merkki, joka kertoo mikä purkki tms. milloin pitää ottaa.

Merkit ovat liitteenä.

# Tarvittavat välin

- liitteenä olevat materiaalit tulostettuina
- iPadit (1/ryhmä)
- erilaisia koreja, laatikoita tai purkkeja, n. yhteensä n. 10 kpl (tietyissä kohdissa purkeissa pitää olla ryhmän merkki)
- nenät, esim. punaiset askartelutupsut (1/ryhmä)
- pienet palkinnot

Tulostettavat materiaalit löytyvät seuraavasta linkistä

<https://drive.google.com/drive/folders/1UfqBUpfkVwdpUkeLUJOYBpaOqyQlWk?usp=sharing>

# Aloituskertomus

Ope eläytyy tontuksi ja kertoo aloituskertomuksen, josta käy ilmi että Petteri Punakuonon punainen nenä on kadonnut. Oppilaiden tehtävä on löytää punakuono, jotta Petteri pääsee matkaan.

Taustalla voi käyttää jouluista musiikkia luomaan sopivaa tunnelmaa. Voidaan näyttää myös kuvaa punanäntömästä Petteristä.

Aloituskertomus ja kuva Petteristä ovat liitteinä.

Aloituskertomuksen jälkeen ryhmät saavat ensimmäisen vihjeen, eli tarinan.



# Pakopelin vaiheet

# 1. Vihjetarina

Vihjetarina pitää lukea yhdessä. Tarinasta on  
ympyröity kirjaimia ja kun ne yhdistää virkke  
ne muodostavat vinkin seuraavan vihjeen  
sijainnista.

(Kirjaimista muodostuu: *Sano opelle taikas  
Korvatunturi.*)

Vihjetarina on liitteenä.

# 2. Palapeli

Palapeli, joka kootaan ja sen takapuolelle muodostuu seuraava vihje. Vihjeessä on neljä kirjainmerkkiä. Niitä vastaavat kirjaimet löytyvät luokan taululla olevasta koodiavaimesta. Koodiavain avulla pitää selvittää ratkaisusana (iPad). Koodiavain ratkaisusana on selvitetty, ryhmä hakee itse ratkaisusana luokan edestä iPadin.

Palapelin kuva ja koodiavain ovat liitteenä

# 3. iPad

Opettaja on laittanut iPadiin valmiiksi sivun, on Youtube-videon tietty kohta (Petteri Punakuono -laulu englanniksi).

Päidin vieressä on lisäksi laulun sanat, joista puuttuu yksi sana (sleigh).

Tehtävänä on laulua kuunnellen ja sanoja seuraten löytää puuttuva sana.

Luokkaan on etukäteen tuotu kolme laatikkoiden kyljissä on kuvat ja nimet englanniksi (sukset, moottorikelkka).

Ryhmä avaa laatikoista oikean (reki-laatikon) ja ottaa sieltä yhden käärön.

Laulun sanat, linkki Youtube-videoon ja laatikoiden kuvat liitteenä.

# 4. Porofaktaa ja ristikko

Laatikosta tullut käärö on tietoteksti, jossa faktaa poroista. Ryhmän pitää ensin lukea tietoteksti ääneen virke kerrallaan. Tekstin loppu on vihje, jonka mukaan ryhmän pitää hakea tietotekstiin liittyvä tehtävä luokan oven takana. Oven takana olevassa korissa on ristikko, josta ratkaisut löytyvät tietotekstistä etsimällä. Ratkaisusanoiksi muodostuu *oma merkki*.

Tietoteksti poroista ja ristikko ovat liitteinä

# 5. Nenä

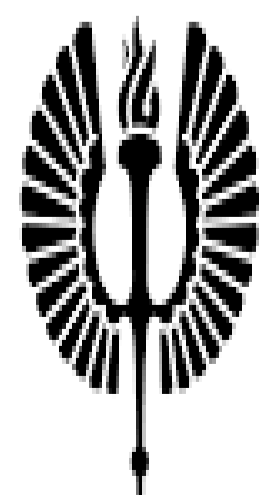
Ristikön ratkaisusanat johdattavat ryhmämerkillä varustetun purkin luo. Purkissa on Petterin kadonnut punakuono, viesti ryhmälle pieni löytypalkkio jokaiselle. Nenän voi viettää tulostetulle punanenättömälle Petterille.

Viesti ryhmälle liitteenä.

# POLKU

Positiivisen lukijuuden kautta  
aktiiviseen lukijayhteisöön

# Kiitos



**TURUN  
YLIOPISTO**



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO