

SAVUISEN MÖKIN MYSTEERI

Perusselvitys-pakopelin tarvikkeet:

- Pääletku, jakoliitin, työletku, suihkuputki, murtovälineet koodimerkattuina (ohje merkkaukseen alempana)
- Sammutuspeite, kattila, hella (tai hellaa "esittävä" pöytä)
- Liitteet tulostettuna
- Sakset, teippiä, maalariteippi, tussi, kyniä
- Tietokone/tabletti ja tv/videotykki
- Jokaiselle ryhmälle puhelin tai tabletti QR-koodien lukemista varten
- Mahdolliset palkinnot pakopelin suorittaneille (esim. tikkarit, limut ja munkit)

Pakopelin valmistelut:

- Valmistaudu pakopeliin hyvissä ajoin (varaa valmisteluihin noin 1 h). Lue ohjeet huolellisesti.
- Tulosta ohessa olevat liitteet.
 - Leikkaa roolinjakokortit irti toisistaan (liite 1).
 - Laita ensimmäiseen (mökkiä esittävään) pelihuoneeseen mökkitaulu (liite 2) seinälle.
 - Vie keittiokuva (liite 4) kalustohalliin ryhmänjohtajan löydettäväksi selvitystä tehdessään.
- Etsi ja nosta valmiiksi tarvittavat palokuntavälineet (ei järjestykseen) tai anna nuorten etsiä ne autosta. Valmiiksi nostettujen välineiden sekaan voi laittaa myös "hämäysvälineitä" tehtävän vaikeuttamiseksi.
 - Välineet: pääletku, jakoliitin, työletku, suihkuputki ja murtovälineet
 - Lisää välineisiin numerot esimerkiksi maalarinteipillä: pääletku (L), jakoliitin (E), työletku (T), suihkuputki (K) ja murtovälineet (U).
- Laita valmiiksi kattila ja sammutuspeite (hellalle, jos mahdollista tai hellaa esittävälle pöydälle).
- Laita videotykki/tv ja tietokone sekä PowerPoint valmiiksi.



Pakopelin ohjeet:

1. Peliä kannattaa pelata enintään 6 hengen ryhmänä. Peliä voidaan pelata myös siten, että ensin pelaa yksi ryhmä 45 min (ja toinen/toiset ryhmä(t) tekevät jotain muuta sillä aikaa), sitten laitetaan kaikki tavarat ja vihjeet alkuperäisille paikoille ja toinen ryhmä aloittaa pelaamisen.
2. Pakopeli alkaa PowerPoint-esityksellä. Ensimmäisellä dialla on aloitustarina ja toisella dialla on peliohjeet pelaajille sekä käynnistettävä ajastin.
3. Jaa nuoret ryhmiin liitteellä 1 olevien roolikorttien avulla. Voit arpoa roolit tai valita nuorten kokemuksen mukaan tietyn henkilön esimerkiksi ryhmänjohtajan rooliin.
4. Laske pelaajat etsimään "mökkitaulua". Tarkoituksena on löytää seinälle kiinnitetty "mökkitaulu" (liite 2), josta selviää lisäohjeet. Mökkitaulussa lukee osoitteena nro 5 ja QR-koodin takaa löytyy kartta, josta pelaajien pitäisi hoksata osoitteen olevan Niemitie 5. Kun osoite on selvinnyt, QR-koodin takaa tulee ohje esittää kouluttajalle hätäpuhelu. Kouluttaja ottaa "hätäpuhelun" vastaan ja hyväksyy sen, kun osoite on oikein ja puhelu on muutenkin hyväksyttävästi esitetty. Jos osoite ei mene oikein, lähetetään joukkue uudelleen tutkimaan mökkitaulua. Kun puhelu on hyväksytty, kouluttaja antaa paperin, jossa on matkapuhelimen kuva (liite 3).
5. Matkapuhelimen viestiä tutkittaessa pitäisi hoksata, että osa numeroista on eri värisiä kuin muu teksti. Näistä numeroista muodostuu koodi, joka syötetään QR-koodin kautta avautuvaan salasanasuojattuun sivuun.



6. Koodin kautta selviää, että seuraavaksi täytyy siirtyä kalustohalliin ja ryhmänjohtajan tulee tehdä tiedustelu. Tiedustelussa löydetään kuva keittiöstä ja tehtävä: Mitä paloturvallisuuden kannalta tärkeää keittiöstä puuttuu: pariton olavi ja pussitee tumma, eli? _____ ja _____. QR-koodin kautta päästään syöttämään ”palovaroitin ja sammutuspeite” (anagrammit) Syötä ilman välilyöntejä ja muista oikeinkirjoitus, jotta saadaan seuraava tehtävä auki.
7. Hae listanmukaiset välineet: pääletku, jakoliitin, työletku, suihkuputki, murtovälineet, ja järjestä ne oikeaan järjestykseen pumpulta ykköseen. Välineisiin laitetuista numeroista syntyy koodi LETKU. Kouluttaja antaa seuraavan tehtävän, kun koodisana LETKU on kerrottu.
8. Kiinnittäkää letku paloautoon ja tehkää tarvittavat käsimerkit lappujen avulla. Kolmonen käsimerkki konemiehelle, konemies vastaa kolmoselle, ykkönen antaa käsimerkin kolmoselle, kolmonen vastaa lisää painetta. Järjestäkää samalla käsimerkkilaput oikeaan järjestykseen. Niistä syntyy koodi KELA, joka syötetään QR-koodin kautta ja saadaan seuraava tehtävä.
9. Tehtävä: alkusammutuksen suorittaminen oikeaoppisesti kattilan ja sammutuspeitteen avulla. Kouluttaja tarkkailee, että toimenpiteet tulevat suoritettua: tukahdutus sammutuspeitteellä, siirto kuumalta levyltä pois, levyn sammutus, liesituulettimen silmämääräinen tarkistus. Kouluttaja hyväksyy tai pyytää suorittamaan uudelleen.
10. Kun kouluttaja hyväksyy suorituksen, hän antaa viimeisen tehtävän: tunnista lisävesiselvitykset (liite 6). Kun tehtävä on oikein ratkaistu, aukeaa viimeinen linkki, josta selviää, että peli on pelattu läpi. Mikäli halutaan, voidaan jemmata kolminumeroisen koodilukon taakse esim. kettingillä tai naruilla ja koodilukolla lukittuun pahvilaatikkoon palkinto (herkkuja tms.) läpäisystä. Koodina tähän voi käyttää viimeisessä linkissä näkyneessä Onneksi olkoon -kuvassa olleen paloauton tunnusta 753.

