

Kalle Ålander

YHTEISTUUMIN VAPAUTEEN!

Huonepakopelipaketti Oulaisten seurakunnan nuorisotyöhön

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö
Joulukuu 2019**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Joulukuu 2019	Tekijä/tekijät Kalle Ålander
Koulutusohjelma Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		
Työn nimi YHTEISTUUMIN VAPAUTEEN!. Huonepakopelipaketti Oulaisten seurakunnan nuorisotyöhön		
Työn ohjaaja Sari Virkkala	Sivumäärä 55 + 2	
Työelämäohjaaja Nuorisotyönohjaaja Johanna Saarela, Oulaisten seurakunta		
<p>Opinnäytetyön tarkoitus oli selvittää, kuinka hyvin huonepakopelitoiminta sopii Oulaisten seurakunnan järjestämään rippikouluun. Huonepakopeliä kokeiltiin Oulaisten rippikoulun ryhmäyttämiskeinona ja intensiivijakson loppukokeena. Opinnäytetyö on hankkeistettu Oulaisten seurakunnalle.</p> <p>Opinnäytetyössä kerrotaan, kuinka suunnitella, toteuttaa ja ohjata onnistunut huonepakopeli. Opinnäytetyö toimii nuorisotyöntekijöille sekä muille kasvatustieteen ammattilaisille työkalupakettina.</p> <p>Osallistuvat nuoret täyttivät palautelomakkeen huonepakopeleistä. Tuloksista kävi ilmi, että huonepakopeli ei täysin sovellu nykyisessä muodossaan uusien ryhmien ryhmäyttämistoimintaan, vaan enemmänkin syventämään jo olemassa olevan ryhmän ryhmätoimintaa, viestintää ja loogista ajattelua. Huonepakopeli myös edistää ryhmän yhteishenkeä. Huonepakopeli toimii erittäin hyvänä toiminnallisena kokeena, jossa testataan, ovatko ryhmäläiset sisäistäneet opitut tiedot ja pystyvätkö he tuomaan niitä käytäntöön pienen paineen alla.</p>		
Asiasanat Huonepakopeli, huonepakopelipaketti, kirkon nuorisotyö, rippikoulu, ryhmäytyminen.		

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date December 2019	Author Kalle Ålander
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis LET'S GET FREE TOGETHER!. A room escape package for parish youth work in Oulainen		
Instructor Sari Virkkala	Pages 55 + 2	
Supervisor Youth worker, Johanna Saarela, Oulainen parish.		
<p>The objective of this thesis was to find out how well room escape would fit to Oulainen parish's confirmation school. Room escape was tested as a means of grouping the participants of the confirmation school and see if room escape can be used as a final exam to the confirmation school.</p> <p>Youth workers and other education professionals can use this thesis as a guidelines of how to create room escape and how to oversee one room escape game.</p> <p>The participants filled in feedback forms before and after the rooms escapes and through those feedback forms we formed conclusions of the viability of the rooms escape. The results showed that room escape does not work as such as it is straight to being a good tool for new group members to get to know each other. Room escape works better as a tool to improve an existing group teamwork, logical thinking and inner communication. Room escape improves the group team spirit. In addition Room escape cannot replace a paper test but works as a perfect way to test participants knowledge and what they have learned throughout the confirmation school in action. The participants must tolerate the time pressure and at the same time remember what they were studying about.</p>		

<p>Key words Church youth work, confirmation school, grouping, Room Escape, Room escape package.</p>

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

- Brute force** Tapa, jonka kautta ratkaistaan epätyypillisellä tavalla pulma sääntöjä noudattaen. Kyseessä ei ole kuitenkaan nimensä mukaisesti väkival-
lan käyttö, vaan ennemminkin oikopolun tai kiertopolun keksiminen.
Esimerkiksi kolminumeroisen numerolukon voi avata tätä tekniikkaa
käyttämällä, jos on jo tiedossa kaksi numeroa koodista. Viimeisen
koodin saa pyöräyttämällä kaikki 10 vaihtoehtoa läpi. Sen sijaan lu-
kon rikkominen tai tiirikointi olisi sääntöjen vastaista. (Kortesuo 2018,
11.)
- Flow** Tunnetila, joka syntyy siitä, kun kaikki sujuu juuri niin kuin pitää.
Flow-kokemus syntyy, kun tekee jotain taitojensa rajamailla. Annettu
tehtävä ei ole liian haastava, mutta ei myöskään liian helppo. (Järvi-
lehto 2013, 35.)
- Huone** Huonepakopelejä tarjoavilla yrityksillä ja yhdistyksillä on tarjolla mo-
nenlaisia huoneita. Jokaisella huoneella on oma teemansa, tarinansa
ja pulmansa. Huoneet tarkoittavat erilaisia huonepakopelejä.
- Huonepakopeli** Huonepakopeli on tosielämän seikkailupeli. Nimensä mukaisesti pe-
lissä lukitaan ryhmä ihmisiä huoneeseen tai tilaan, joista heidän pitää
paeta. Huone sisältää paljon erilaisia pulmia ja vihjeitä. Näitä rat-
kaisemalla ryhmä pääsee pelissä eteenpäin ja lopulta tie avautuu ulos.
Pelissä on pakenemiselle määrätty tietty aika, jossa on huoneesta sel-
vittävä ulos. (Pilli & Saarinen 2016, 8.)

Intensiivijakso	Seurakunnassa yleensä rippikoulun leirijaksosta puhutaan sanalla intensiivijakso. Intensiivijakso sisältää yleensä 1-2 lähipäivää, jonka jälkeen alkaa itse leiri/päiväleiri. (Suomen evankelisluterilainen kirkko 2019a.)
Proppi	Sisustuksen pikkutavaroita. Ne ovat luomassa tunnelmaa, mutta voivat olla myös osa pulman ratkaisemista ja voivat toimia työkaluna tai vihjeenä. (Kortesuo 2018, 11.)
Pulma	Ratkaistavissa tai arvattavissa oleva haasteellinen kysymys tai tehtävä.
Red herring	Tahallinen hämäys. Tarkoitus on huijata pelaajaa. Huonepakopelien kirjallisuus ei suosittele käyttämään hämäyksiä, koska ne vain turhauttavat pelaajia eivätkä ne ole kiinnostavia älyhaasteita. Red herringsit ovat helppoja tehdä. Tämän tyyppisiä hämäyksiä voi olla esimerkiksi lukittu rasia, jonka avaamiseen pelaaja käyttää aikaa, mutta rasia onkin tyhjä ja pelin kannalta aivan turha. (Kortesuo 2018, 11.)

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT.....	3
2.1 Miten huonepakopeliä voi käyttää kirkon nuorisotyössä?	3
2.2 Toimiiko huonepakopeli työvälineenä kirkon nuorisotyössä?	4
3 MIKÄ ON HUONEPAKOPELI?	5
3.1 Huonepakopelin historia.....	6
3.2 Huonepakopeli nykypäivänä	6
4 KIRKON NUORISOTYÖ.....	8
4.1 Oulaisten seurakunnan rippikoulutyö	8
4.2 Oulaisten seurakunnan nuorisotyö	9
5 RYHMÄ JA RYHMÄN ROOLIT	11
5.1 Erilaiset ryhmät.....	11
5.2 Ryhmäläisten roolit.....	12
5.3 Vuorovaikutus	13
5.4 Vuorovaikutus huonepakopelissä	14
6 ELÄMYSPEDAGOGIIKKA.....	16
6.1 Elämyspedagogiikan toimintaympäristöt	16
6.2 Elämyspedagogiikka ja huonepakopeli	17
7 HUONEPAKOPELIN SUUNNITTELUN ERI VAIHEET	18
7.1 Säännöt.....	18
7.2 Kohderyhmä.....	19
7.3 Kehitysvaiheiden huomioiminen	20
7.4 Teema.....	21
7.5 Tarina.....	21
7.6 Huoneen rakenne	23
7.7 Pulmat.....	24
7.8 Metapulma.....	25
7.9 Lukot.....	25
7.10 Pelaajien hämääminen	26
8 HUONEPAKOPELIN OHJAAMINEN	28

8.1 Huonepakopelin alustus.....	28
8.2 Pelin seuraaminen.....	29
8.3 Vihjeiden antaminen.....	29
8.4 Suorituksen yhteenveto	30
9 HUONEPAKOPELI RYHMÄYTTÄMISKEINONA	31
9.1 Omat havainnot	31
9.2 Alkukyselyn tulokset	33
9.3 Loppukyselyn tulokset.....	37
10 HUONEPAKOPELI RIPPIKOULUN LOPPUKOKEENA	42
10.1 Omat havainnot	42
10.2 Loppukyselyn tulokset.....	43
11 HUONEPAKOPELIN VAHVUUDET JA HEIKKOUEDET NUORISOTYÖSSÄ.....	48
11.1 Huonepakopelin vahvuudet	48
11.2 Huonepakopelin heikkoudet.....	49
12 POHDINTA	52
LÄHTEET.....	54
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Sukupuolijakauma.....	33
KUVIO 2. Nuoren aikaisempi kokemus huonepakopeleistä.....	34
KUVIO 3. Kuinka paljon nuori on toiminut ryhmässä.....	35
KUVIO 4. Kuinka paljon nuori tuntee olevansa osa peliryhmää.....	36
KUVIO 5. Nuoren rooli ryhmässä	37
KUVIO 6. Kokiko nuori ryhmän sopivan kokoiseksi	38
KUVIO 7. Oliko huonepakopeli nuoren mielestä hauska tapa tehdä tiimityöskentelyä ja ryhmäytyä	39
KUVIO 8. Vaihtoiko nuori valitsemaansa roolia pelin jälkeen	40
KUVIO 9. Tunteeko nuori olevansa osa peliryhmää	41
KUVIO 10. Huonepakopeli nuoren mielestä oli.....	44
KUVIO 11. Oppiko nuori huonepakopelin aikana aiheesta	45
KUVIO 12. Testasiko nuoren mielestä huonepakopeli opittuja taitoja	46
KUVIO 13. Minkä arvosanan nuori antoi huonepakopelille	47

1 JOHDANTO

Kokeilin ensimmäistä kertaa huonepakopeliä ennen yhteisöpedagogiopiskelujani vuonna 2016. Kokemus oli aivan mahtava ja tuntui, että olin heti koukussa. Aloin miettimään opinnäytetyön aiheitani jo 2017 vuoden alussa ja yksi vahvimista vaihtoehdoista oli huonepakopelin käyttäminen työvälineenä kirkon nuorisotyössä. Todellinen innostuminen huonepakopeliin syntyi vieraillessani Oulaisten seurakunnan nuorten illassa, jossa kirkon nuorisotyöntekijä Johanna Saarela kertoi, että hän pitää heidän nuorilleen huonepakopelin tyylistä peliä. Tästä innostuneena ryhdyin toteuttamaan heille huonepakopeliä vapaaehtoistyönä. Tämä oli ensimmäinen kosketukseni itse huonepakopelin suunnitteluun ja toteutukseen. Peli oli menestys ja tästä alkoi urani sivutoimisena yrittäjänä opiskelun ohella.

Yritykseni tarjoaa ostopalveluna huonepakopelejä seurakunnille, partioille ja muille järjestöille tai hankkeille. Asiakas tilaa pelin, minkä jälkeen alkaa tiedustelu tapahtumasta, nuorten iästä ja määrästä. Tämän jälkeen ryhdytään yhdessä ideoimaan teemaa ja tarinaa huonepaolle. Näiden vaihteiden jälkeen itse huoneen ja pulmien suunnittelu siirtyy minulle. Seuraavat vaiheet ovatkin huoneen rakentaminen, huoneen peluuttaminen asiakkaiden tiloissa ja sen purku.

Menestyksen myötä päätin tehdä opinnäytetyöni huonepaosta. Uskon, että huonepakopeli on todella hyvä työväline kirkon ja muiden tahojen nuorisotyössä. Huonepakopeli kehittää ryhmän tiimityöskentelyä, kommunikointitaitoja ja tuo yhteenkuuluvuuden tunnetta. Huonepakopeli myös toimii mahtavana ryhmäyttämisen välineenä sekä virkistystoimintana. Nuoret myös voivat löytää itsestään uusia puolia pelin aikana. Huonepakopeli sopii täydellisesti seurakunnan nuorisotyöhön johtuen sen helposta integroinnista pulmien suhteen. Pulmat ovat helposti muokattavissa rippikoulun ulkoläksyjen mukaiseksi tai johonkin teema vuoteen liittyen (esim. reformaation vuosijuhla). Tämän lisäksi nuoret voivat itsekin ryhtyä suunnittelemaan ja toteuttamaan huonepakopelejä varainkeruuna.

Opinnäytetyöni päätavoitteena on tutkia huonepakopeliä työvälineenä kirkon nuorisotyössä. Opinnäytetyössäni kokeilin huonepakopeliä ryhmäyttämiskeinona rippikoulun ensimmäisessä kaupunkiopetuspäivässä ja rippikoulun leirijakson loppukokeena. Käyn opinnäytetyössäni läpi sitä, mikä on huonepakopeli, ja huonepakopelin historiaa. Opinnäytetyöni antaa myös perustan kirkon nuorisotyönohjaajille sekä muille nuorisoalalla toimiville työntekijöille, miten huonepakopeli suunnitellaan ja toteutetaan. Opinnäytetyössäni opastan miten huonepakopelin suunnittelu alkaa, mitä vaiheita suunnittelussa on ja miten onnistua huonepakopelin pitämisessä.

Opinnäytetyöni sisältää myös kaksi valmista huonepakopelipakettia kirkon nuorisotyöhön, joita seurakunnat ja muut toimijat voivat käyttää vapaasti. Yksi huonepakopeli on suunniteltu rippikouluryhmän ryhmäytymistä varten ja toinen rippikoulun loppukokeeksi. Ohjasin nämä kyseiset huoneet Oulaisten seurakunnalle rippikoululaisryhmän tapaamispäivänä ja kesällä rippileirijakson päätteeksi. Näiden huoneiden tarkoitus oli testata, miten huonepakopeli toimii työvälineenä kirkon nuorisotyössä. Molemmat huoneet on testannut niin, että ne eivät tarvitse ammattivälineistöä tai -ohjelmistoja.

2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT

Kehittämistehtäviksi valikoitui kaksi erilaista näkökulmaa huonepakopeliin kirkon nuorisotyössä. Ensimmäiseksi tehtäväksi valitsin luontevan kysymyksen eli miten ja minkälaiseen tarkoitukseen huonepakopeliä voi käyttää kirkon nuorisotyössä. Toiseksi kehittämistehtäväksi valikoitui sen tarkastelu, miten huonepakopeli toimii yhtenä työvälineenä juuri seurakunnassa ja sen tekemässä nuorisotyössä.

2.1 Miten huonepakopeliä voi käyttää kirkon nuorisotyössä?

Opinnäytetyön tarkoituksena oli hahmottaa, miten huonepakopeliä voisi käyttää kirkon nuorisotyössä. Opinnäytetyössä tein kaksi eri huonepakopeliä kahteen eri tarkoitukseen. Toisen tarkoitus oli edistää ryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta ja ryhmäytymistä. Tämä huone pidettiin heti ensimmäisenä kaupunkiopetuspäivänä. Ryhmäytymisen edistymistä seurattiin osallistujille tehdyn kyselyn perusteella. Kyselyssä oli kaksi osaa, ennen peliä ja sen jälkeen tehtävä osio.

Toisen huoneen tarkoitus oli testata rippikoululaisten oppimia aiheita rippikoulun aikana. Näitä asioita olivat esimerkiksi raamatun käyttö, kymmenen käskyä ja Isä meidän -rukous. Kyseistä huonepakopeliä voisi sanoa tulikokeeksi leirijakson lopussa. Ryhmän tehtävä oli siis soveltaa oppimiaan asioita pulmien ratkaisemiseen. Kyseisen huoneen jälkeen rippikoululaiset vastasivat kyselyyn, jonka perusteella pohdittiin huonepakopelin soveltuvuutta rippikoulussa opittujen asioiden testaamiseen.

Huonepakopeli nähdään yleensä virkistystoimintana, joten sen tuominen osaksi rippikoulua heti ensimmäisenä kaupunkiopetuspäivänä ryhmäytymistä varten ja loppukokeeksi leirijaksonle on riskialtista, johtuen siitä, että sitä ei ole koskaan aikaisemmin kokeiltu.

2.2 Toimiiko huonepakopeli työvälineenä kirkon nuorisotyössä?

Toisena kehittämistehtävän oli tarkastella huonepakopelin käytettävyyttä ja toimivuutta kirkon nuorisotyönohjaajan työvälineenä. Huonepakopelin suunnittelu, huoneen rakentaminen ja pelien vetäminen vie huomattavan määrän aikaa. Tämän lisäksi yleensä yksi ohjaaja voi vetää kerralla vain yhden pelin, jonne mahtuu 2 – 5 nuorta ja yksi peli voi kestää 30 – 60 minuuttia. Kysymyksesi nousee, mitä muut nuoret tekevät sen aikaa. Tästä johtuen huonepakopeli ei välttämättä ole aina paras vaihtoehto.

Toisaalta taas huonepakopeli voi olla johonkin tiettyyn toimintaan juuri sopiva vaihtoehto. Tämän tyyppisiä tilanteita voisivat olla esimerkiksi isoskoulutus, virkistystoiminta vapaaehtoisille toimijoilla tai varainkeruu. Kuitenkin huonepakopeliä varten täytyy koota innokas tekijäryhmä, jotta saadaan toimiva huone ja mieleenpainuva toiminta aikaiseksi.

Toteutuksen aikana pohdin ja reflektoin omaa kokemustani huonepakopeliyrittäjänä. Tämän lisäksi keskustelin nuorisotyönohjaajan kanssa erilaisista mahdollisuuksista käyttää huonepakopeliä nuorisotyössä ja pohdimme yhdessä erilaisista vaihtoehdoista, jotta huonepakopelistä tulisi käytettävä työväline.

3 MIKÄ ON HUONEPAKOPELI?

Huonepakopeli tunnetaan monella eri nimellä. Eniten käytettyjä nimityksiä ovat huonepakopeli, pakohuonepeli, Room Escape ja Escape Room. Huonepakopelejä tarjoavat yritykset käyttävät suurimmaksi osaksi näitä neljää nimitystä. Huonepakopeli pähkinäkuoressa on elämyksellinen seikkailu.

Huonepakopeli rakentuu erilaisten pulmien ratkaisemisesta. Pulmat voivat olla vaihtelevia. Yleisimpiä pulmia ovat avainten etsiminen tai yksinkertaisten matemaattisten laskujen ratkaiseminen. Näiden pulmien ratkaiseminen taas avaa erityyppisiä lukkoja, joiden kautta edetään seuraavaan pulmaan, kunnes saavutetaan pelin päämäärä. Pulmat muodostuvat yleensä kohderyhmän ja käytettävien välineiden mukaan. Yleisin suositeltava pelaajamäärä yhteen peliin on 2 – 6 henkilöä. Suositukset riippuvat paljon yrityksistä ja huoneista.

Huonepakopelien elämyksellinen puoli tulee siitä, että pelit noudattavat jotain teemaa ja miljöötä, jonka ympärille on rakennettu tarina. Pelaajatiimi saattaa olla palavassa talossa, putoavassa lentokoneessa tai räjähtävässä ydinvoimalassa. Pelaajat asettautuvat tarinan päähenkilöiksi ja heille annetaan tehtävä, jonka heidän täytyy suorittaa annetun aikamäärän sisällä. Aikamäärä vaihtelee huoneen mukaan. Yleensä aika on 45 – 60 minuuttia. Tämä kyseinen tehtävä on yleensä pakeneminen huoneesta pelin nimensä mukaisesti. Tämän lisäksi kuitenkin on mahdollista, että tehtävä onkin etsiä jotain pelihuoneesta tai löytää huoneesta jotain, minkä jälkeen päästä vielä huoneesta karkuun. Pelin tarina ja käytettävissä olevat tilat yleensä määrittävät pelin tehtävän.

Eläytyminen ei kuitenkaan vaadi pelaajilta näyttelemistä, vaan tarina on tausta ja keino luoda flow-tilaa. Pääpaino on yleensä ongelmanratkaisussa tai elämyksessä. Kyseessä ei ole roolipelelaaminen. (Kortesuo 2018, 10.)

3.1 Huonepakopelin historia

Huonepakopelille ei voi sanoa kovin tarkkaa syntymäaika ja sen syntymisen ajankohdasta on liikkeellä monia ristiriitaisia tietoja. Huonepakopelin aikaisin syntymäkohta löydetään vuodelta 2007, kun SCRAP Entertainment perusti ensimmäisen virallisen huonepakopelin kuluttajille Japanissa. Idea syntyi huonepakopeliin yrityksen perustajalta Takao Katolta, kun hän näki luokkatoverinsa pelaamassa klassisia osoita ja klikkaa -seikkailupelejä, joissa pelaajan täytyi löytää erilaisia vihjeitä huoneista päästäkseen eteenpäin. Takao pohti, kuinka tämän konseptin pystyisi tuomaan oikeaan elämään ja näin syntyi huonepakopeli. (Essa 2015.) Huonepakopeli on ollut laajasti kasvava ilmiö jo vuodesta 2008. Suomeen huonepakopeli rantautui kuitenkin vasta vuonna 2014. (Pilli & Saarinen 2016, 3.) Suomeen ensimmäisen pelin toi Insideout Escape Game (Kortesuo 2018, 13).

3.2 Huonepakopeli nykypäivänä

Vaikkakin huonepakopeli rantautui Suomeen hyvin myöhäisessä vaiheessa, se on levinnyt nopeasti. Huonepakopelien yritysten tai huoneiden tarkkaa määrää on vaikea arvioida. Elämyslahja.fi -sivuston mukaan huonepakopelihuoneita ympäri Suomea on 176, kun taas pakopelit.fi sivuston mukaan huoneita on 223. Kirjassaan ”Pakohuone, suunnittele, toteuta, pakene” Kortesuo arvio huoneita olevan 248. Tulokset eroavat huomasti toisistaan, eikä näissä ole edes merkattu kaikkia yrityksiä. Listoilta puuttuu muuan muassa Ylivieskan ja Kalajoen huonepakopelit, jotka ovat uusimpia tulokkaita alalla. Tämän lisäksi listoilla eivät näy pienet yksityisyrittäjät tai yhdistykset, kuten oma yritykseni, joka tarjoaa lähinnä tilauksien kautta pelejä.

Vuotta 2010 kutsutaan huonepakopelien ensimmäiseksi aalloksi. Silloin pelit olivat kovassa suosiossa ulkomailla ja pelit keskittyivät pääosin pulmanratkaisuihin ja lukkotehtäviin. Elämme tällä hetkellä huonepakopelin toista aaltoa, joka alkoi vuonna 2017. Toisen aallon mukana on tullut kauhuhuoneita, teknisiä vimpaimia ja huoneita, joissa käytetään näyttelijöitä.

(Korteso 2018, 13). Huoneet siis toisessa aallossa keskittyvät enemmän elämyksellisyyteen. Koska Suomi tuli huonepakopeli kuvioihin sen verran myöhässä, elämme vielä voimakkaasti ensimmäisen aallon aikaa, vaikkakin toinen aalto on alkanut näkymään jo jossain yrityksissä tai yhdistyksissä hyvin voimakkaasti.

Vaikka huoneiden ja yrittäjien määrä on jo kasvanut huimasti, siitä huolimatta uusia yrittäjiä näyttää tulevan alalle lisää ja lisää. Huonepakopelistä näyttää pikkuhiljaa myös muodostuvan franchising-yrityksiä. Ketju.fi -sivustolle on ilmestynyt yritys nimeltä HUONEPAKOPELI, joka etsii seitsemää uutta yrittäjää seitsemälle eri paikkakunnalle. Myös yhdistykset ja seurakunnat ovat alkaneet ottamaan koppia huonepakopelialasta ja ovat ruvenneet tekemään ja pitämään omia huonepakopelejä varainkeruutapana. Oulaisten 4H-yhdistys toimii hyvänä esimerkkinä, sillä he ovat suunnitelleet ja pitäneet huoneita yhdessä nuorten kanssa ja käyttäneet saadut tuotot 4H-yhdistyksen tekemään nuorisotyöhön. Iisalmen seurakunta taas toimii erilaisena esimerkkinä. Iisalmen seurakunnan huonepakopelihuoneen suunnittelivat ja toteuttivat itse nuorisotyönohjaajat. Tästäkin saatu tuotto kohdistui suoraan seurakunnan omaan nuorisotyöhön. Hankkeetkin ovat ottaneet huonepakopelin mukaan omiin toimintoihinsa. OSAVA- ja Mitä sinulle kuuluu? -hankkeet ovat tarjonneet kohderyhmilleen huonepakopelejä ostopalveluiden välityksellä.

4 KIRKON NUORISOTYÖ

Suomen evankelisluterilainen kirkon seurakunnat tekevät paikallisesti nuorten parissa nuorisotyötä. Yleisintä nuorisotyötä, jota tehdään Suomessa kirkon sisällä, on tilatyöskentely avoimien ovien muodossa, tapahtumien ja leirien järjestäminen ja luonnollisesti rippikoulujen pitäminen. Seurakunnat järjestävät myös monen tyyppisiä koulutuksia nuorille, joiden kautta he voivat toimia vapaaehtoisina seurakunnassa. Näitä koulutuksia ovat esimerkiksi kerhonojaja- ja isoskoulutus, jonka jälkeen nuoret voivat ohjata seurakunnassa kerhoa varhaisnuorille tai toimia isosena rippikouluissa tai lastenleireillä.

4.1 Oulaisten seurakunnan rippikoulutyö

Suomen evankelisluterilaiset seurakunnat järjestävät joka vuosi rippikouluja, jotka kestävät noin puolivuotta. Rippikoulu on tarkoitettu kristillisen kasteen saaneille tai siihen valmistuville nuorille. Rippikoulu käydään yleensä sinä vuonna, kun nuori täyttää 15 vuotta. Nuorista noin 80% käy rippikoulun. Rippikoulun aikana nuoret osallistuvat oman seurakunnan toimintaan ja samalla he pohtivat yksin ja yhdessä muiden kanssa kysymyksiä uskosta ja elämästä. (Suomen evankelisluterilainen kirkko 2019b.) Rippikouluprosessiin sisältyy yhteensä neljä osaa: teemapäivät, Jumalanpalvelus ja nuorisotoiminta, intensiivijakso ja konfirmaatio. Näiden osien toteutus ja järjestely suunnitellaan paikallisissa seurakunnissa. (Kirkkohallitus 2018.)

Oulaisten seurakunta, kuten muut seurakunnat, järjestää myös joka vuosi rippikouluja. Oulaisten seurakunta järjestää vuodessa noin kolme rippikoulua: yhden hiihtolomalla ja kaksi kesällä. Oulaisten seurakunnassa työskentelee kaksi kirkon nuorisotyönohjaajaa, jotka ovat jakaneet rippikoulujen vetovastuun keskenään. Vuoden 2020 rippikoulut tullaan järjestämään aikaisempiin vuosiin verrattuna eri tavalla, nimittäin osissa rippikouluissa molemmat nuorisotyönohjaajat tulevat osallistumaan kaikkiin rippikouluihin opetuksesta vastaavan papin

kanssa (Saarela 2019). Oulaisten seurakunnan järjestämässä rippikouluissa osallistujien määrä vaihtelee 20 – 27 henkilön välillä.

4.2 Oulaisten seurakunnan nuorisotyö

Oulaisten seurakunta järjestää myös nuorisotyötä rippikoulun ulkopuolella. Seurakunta järjestää isoskoulutuksen ja kerhonojajakoulutuksen joka vuosi. Koulutukset järjestetään erikseen toisistaan. Isoskoulutus sisältää yhteensä 4 viikonloppua ja kerhonojajakoulutus järjestetään yhteistyössä Oulaisten 4H-yhdistyksen kanssa. Kerhonojajakoulutuksessa on yhteensä kolme kokoontumiskertaa niin että yhteisiä kokoontumisia on kaksi ja molemmat koulutuksen järjestäjät pitävät erikseen yhden kokoontumiskerran, jossa käydään oman organisaation ja sen takana olevien aatteiden perusteita läpi. (Saarela 2019.)

Oulaisten seurakunta järjestää myös tilatyöskentelyä avoimien ovien malliin. Nuorten avoimien ovien nimi on Gospel. Gospelissa nuoret voivat viettää aikaa keskenään turvallisessa ympäristössä seurakunnan tiloissa. Gospeli järjestetään kaksi kertaa viikossa, torstaisin klo 18:00 – 21:00 ja perjantaisin 19:00 – 23:00. Gospelissa nuorille tarjotaan pientä välipalaa, lautapelejä, hengellistä musiikkia ja nuorisotyönohjaajan seuraa. Gospelin aikana on raamatun lukuhetki, jossa tutkitaan tiettyä kohtaa Raamatusta ja pohditaan lukemisen perusteella sitä yhdessä. Gospelit päätetään aina hartauteen. Yksi tai kaksi kertaa vuodessa järjestetään yögospel-tapahtuma. Yögospelissa periaate on sama kuin normaalissa gospelissa, mutta yögospel kestää illasta aamuun asti. Yögospel yleensä aloitetaan jumalanpalveluksella kirkossa. Yögospel yleensä sisältää jotain erilaista ohjelmaa joka vuosi. Muutamana vuonna yögospelissa on pelattu huonepakopelejä.

Oulaisten seurakunta järjestää myös retkiä seurakunnan nuorille. Perinteisin retki, joka on toteutettu jo monena vuonna, on matka Maata näkyvissä -festivaaleille. Maata näkyvissä -festivaalit järjestetään marraskuussa ja Oulaisten seurakunta on yleensä lähialueiden seurakuntien kanssa tilanneet yhteisen bussikyydin tapahtuma-alueelle.

Oulaisten seurakunta tekee myös paljon yhteistyötä kaupungin kanssa nuorisotyön saralla. Yhteistyökuvion yksi osa-alueista on lastenleirien järjestäminen yhteistyössä. Tämän lisäksi seurakunta tekee kaupungin kanssa yhteistyötä tapahtumien järjestämisessä ja 6P-toiminnassa. 6P-toiminta tarkoittaa kuutosten päihteetöntä toimintaa. Toiminnassa 6. luokkalaiset sitoutuvat vuoden ajan päihteettömyyteen. Sitoutumisen myötä he saavat jäsenkortin, jolla saa lukuisia alennuksia paikkakunnan liikkeistä ja uimahallista. Oulaisten seurakunta järjestää kyseistä toimintaa kaupungin kanssa.

Oulaisten seurakunta toimii myös paikallisen partiolippukunnan taustayhteisönä. Seurakunta tarjoaa partiolippukunnalle tilat, jossa partio pystyy järjestämään viikoittaista toimintaansa. Seurakunnan yksi kirkon nuorisotyönohjaajista toimii partiolle ”Seppona” eli yhteistyöhenkilönä. Sepon tehtäviin kuuluu myös tehdä yhteistyötä viikoittaistoiminnan suhteen. Esimerkiksi joku partioryhmistä saattaa haluta vieraila kirkossa, jolloin he ottavat Seppoon yhteyttä ja Seppo tulee partiokerralle mukaan.

5 RYHMÄ JA RYHMÄN ROOLIT

Ryhmään kuulumisen meillä jokaiselle jokapäiväinen asia. Ihminen on kasvanut ja kehittynyt perheryhmässä ja hän toimii joka päivä erilaisissa kouluryhmissä ja harrastustoiminnan ryhmissä. Ryhmää määriteltessä yhdestä asiasta ollaan yksimielisiä: vuorovaikutus kuuluu keskeisenä ryhmän ominaisuuksiin. Ryhmän jäsenten täytyy pystyä kommunikoimaan toisten ryhmän jäsenten kanssa. (Kauppila 2011, 85.) Toimivia ryhmän määrittelyjä löytyy jo yli 50 vuoden takaa. Homans [1950] määritteli, että ryhmä on joukko ihmisiä, jotka kommunikoivat sulavasti keskenään. Ryhmä muodostuu niin vähäisestä määrästä ihmisiä, että jokainen heistä voi kommunikoida ryhmään kuuluvan jäsenen kanssa, ei toissijaisesti vaan suoraan kasvotusten. (Kauppila 2011, 85.)

5.1 Erilaiset ryhmät

Olemme hyvin usein satunnaisissa ihmisryhmissä: elokuvateatterissa, linja-autopysäkillä, konsertissa tai muussa tapahtumassa. Näissä tilanteissa läsnäolon tavoite ja osallistujien henkilöllisyys jää toisille tuntemattomiksi. Usein tilanteet määrittelevät käyttäytymisen roolit, eikä elävää vuorovaikutusta pääse juuri syntymään. Satunnaisissa ryhmissä ihmiset toteuttavat yleensä vain yksilöllisiä tavoitteitaan. Monet suunnitellutkin tapaamiset sisältävät joitain piirteitä satunnaisista ryhmätilanteista, sillä osallistujat voivat olla ennalta-arvaamaton joukko. (Kopakkala 2011, 32 – 33.) Yleensä rippikouluissa ja sen tapaamisissa nämä ryhmät ovat ennalta määrättyjä ja ryhmän jäsenet ovat toisilleen tuntemattomia.

Kuitenkin usein, kun puhumme ryhmistä, puhumme pienryhmästä, jonka jäsenet ovat intensiivisesti tekemisissään keskenään. Ryhmällä on yleensä yksi yhteinen tavoite ja jokainen jäsen

tiedostaa olevansa osa kyseistä ryhmää. Tämän tyyppisiä ryhmiä ovat esimerkiksi luokkaryhmä, työryhmä tai harrasteryhmä. Jäsenten kesken roolit, kuten johtajuus syntyvät vuorovaikutuksen kautta nopeasti. (Kopakkala 2011, 36.)

5.2 Ryhmäläisten roolit

Jokaisella ryhmän jäsenelle muodostuu oma roolinsa ryhmän sisällä. Roolien sisältö määräytyy ryhmän tavoitteiden ja päämäärien mukaan. Yleensä johtajan rooli on sellainen, joka täytetään heti ensimmäisenä. Amerikkalainen Meredith Belbin on nimennyt ryhmälle yhdeksän eri roolia, jotka ovat takoja, kokooja, keksijä, tiedustelija, arvioija, asiantuntija, diplomaatti, tekijä ja viimeistelijä. Tuoja innostaa muita, on energinen ja tekevä. Kokooja jakaa töitä, etsii jäsenten vahvuuksia, vastustaa tehottomuutta. Keskijä on luova, mielikuvituksellinen ja pohtii yksinään. Tiedustelija on utelias, pitää ryhmän ajan tasalla ja hänen mielenkiinto vaihtuu nopeasti. Arvioija ei innostu helposti, arvioi suunnitelmia ja etsii riskejä. Asiantuntija on määrätietoinen, itseohjautuva ja omaa harvinaista tietoa. Diplomaatti kannustaa muita, tukee ja sovittelee. Tekijä toimii vastuutuntoisesti ja ahkerasti. Viimeistelijä on huolellinen, tarkka ja omaa hyvän paineensietokyvyn. (The nine belbin team roles 2019.)

Tämän lisäksi Kortesuso on määritellyt omat roolit huonepakopelejä varten. Nämä roolit on jaettu kahteen ryhmään: pysyviin ja vaihtuviin rooleihin. Pysyvissä rooleissa täytyy kyetä istumaan jotenkuten läpi koko pelin ajan ja vaihtuvissa rooleissa on muutettava omaa roolia tehtävien mukaan. Pysyviä rooleja ovat johtajan, etsijän, näppäräsormen ja kirjurin roolit. (Kortesuso 2018, 95 - 96.)

Johtaja on luonnollisesti se, joka ohjaa huonepakopelin aikana toimintaa. Johtajan roolia voi verrata vaikkapa valmentajan rooliin jalkapallossa: jonkun täytyy tarkkailla kauempaa, eikä hän saa koskea pelipalloon. Johtaja huolehtii siitä, että kaikki tiimin jäsenet eivät ole yhtä aikaa

samassa nurkassa saman lukon kimpussa. Etsijä taas on tarkkasilmäinen ja pitkäjänteinen henkilö, joka pystyy tutkimaan huonetta järjestelmällisesti. Hän on se, joka löytää piilotetut avaimet ja huomaa pienellä kirjoitetut viestit. Mitä enemmän etsijöitä on, sitä parempi, sillä yleensä etsiminen on 50% – 70% osa peliä. Näppäräsormi on nimensä mukaisesti se henkilö, joka saa nopeimmin laitettua jumittavan koodilukon numerot paikoilleen. Näppäräsormella on yleensä joukkueen pienimmät sormet. Kirjurin erottaa joukkueesta helpoiten, sillä hänellä on mukanaan kirjoitusvälineet. Kirjurin tehtävä on kirjoittaa pulmat ja vihjeet ylös ja yhdistellä ja ratkoa niitä, sillä aikaa kun muut etsivät lisää vihjeitä ja pulmia ratkaistavaksi. Kirjurin ansiosta joukkue huomaa, jos heillä on jokin vihje käyttämättä tai pulma ratkaisematta. (Kortesuo 2018, 95 - 98.)

Vaihtuvia tai lyhytaikaisia rooleja ei ole tarkasti määritelty, vaan ne riippuvat täysin annetuista tehtävistä. Tämä tarkoittaa sitä, että se henkilö saa tehtävän, jonka taidot sopivat annettuun tehtävään parhaiten. Tämän tyyppinen tehtävä voisi olla esimerkiksi mausteiden tai öljyjen nimeäminen hajuaistin perusteella tai tehtävät, jotka vaativat sävelkorvaa, pituutta tai pientä kokoa. Lyhytaikaiseihin rooleihin kuuluu myös tukirooli. Tukiroolilla tarkoitetaan henkilöä, joka näyttää valoa tai lukee koodin ääneen. Monet ajattelevat, että juuri lukon avaaminen on motivoivaa ja tukirooli taas on tylsää avunantamista. Toimivan joukkueen merkki on kuitenkin se, että jokainen pystyy vuorollaan ottamaan tukiroolin itselleen antaen jonkun muun olla pääsuorittaja. (Kortesuo 2018, 98.)

5.3 Vuorovaikutus

Vuorovaikutus on tietyssä paikassa ja tiettyyn aikaan liittyvää yksilön ja ryhmien välistä sosiaalista toimintaa vaihtelevissa ympäristöissä. Vuorovaikutustaitoja pidetään yleensä synnynäisenä. Joko synnyt niiden kanssa tai ilman niitä. Vuorovaikutustaitojen hallintaa ja osaamista voi oppia, harjoitella ja ohjata. Vuorovaikutustaitojen oppiminen tukee ja rakentaa nuo-

ren omaa identiteettiä, edistää oppimista, luo ystävyyssuhteita ja luo tunneilmapiiriä. Kasvatuspsykologiassa vuorovaikutusta lähestytään yksilön kehityksen ja oppimisen sekä näiden ohjausten näkökulmasta. Oppimiseen liittyvässä vuorovaikutuksessa viitataan yleensä yhteisölliseen tai yhteistoiminnalliseen oppimiseen. (Lehtinen ym. 2016, 241.)

Sosiaalista ihmistä erehdytään usein pitämään sosiaalisilta taidoiltaan taitavana. Sosiaalisuus on kuitenkin synnynnäinen temperamenttipiirre, kun sosiaaliset taidot taas opitaan vuorovaikutusmallien avulla. Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan yksilön kykyä tulla toimeen toisten ihmisten kanssa. Ihminen voi olla hyvinkin sosiaalinen, mutta sosiaalisilta taidoilta kyvytön. Yksilö, joka on sosiaalisiltaan taidoiltaan taitava, on vuorovaikutustilanteissa empaattinen, joustava, ymmärtävä ja oivaltava. Hän osaa arvioida ja ennakoida toimintansa seurauksia ja osaa ilmaista tunteitaan tilanteeseen sopivalla tavalla. (Lehtinen ym. 2016, 242.)

Vuorovaikutteisia oppimistilanteita voidaan myös joskus kuvata neuvotteluprosesseiksi, joissa tieto tuotetaan ja merkityksiä neuvotellaan osana vuorovaikutusta. Silloin syntyy oivalluksia, ymmärrystä ja mahdollisesti toiminnan muutosta. Näin vuorovaikutteisessa ympäristössä oppilaat ovat osallisia tiedon ja ymmärryksen rakentamisessa. (Lehtinen, Vauras & Lerkkanen 2016, 243.)

5.4 Vuorovaikutus huonepakopelissä

Huonepakopelin aikana ryhmä joutuu vaativaan vuorovaikutustilanteeseen. Ryhmän tehtävä on varmistaa, että viesti kulkee sujuvasti ryhmän jäseneltä toiselle samalla, kun aika kuluu jatkuvasti taustalla ja ryhmän jäsenet tuntevat painetta etsiessään ratkaisuja edessä oleviin pulmiin. Huono vuorovaikutus huonepakopelissä aiheuttaa turhautumista ja väärinymmärryksiä pelaajien kesken. Tämä hidastaa huomattavasti pelin sujuvuutta ja on yksi isoimmista syistä, miksi pelaajat eivät pääse huoneesta ulos. Huonepakopeliä voi myös kutsua erääksi ryhmän

vuorovaikutustaitojen testiksi. Mitä parempaa on kommunikaatio, sitä nopeammin pelaajat suoriutuvat huoneesta.

Vuorovaikutusta ihmisten välillä voi kehittää. On tärkeää tiedostaa, minkälaiset vuorovaikutustaidot ovat itsellä ja miten viestii toiselle henkilölle verbaalisesti ja nonverbaalisesti. Keräämällä palautetta ja refleктоimalla omia kokemuksia voi kehittyä vuorovaikutustilanteissa. Hyvinä esimerkkeinä toimii pitkään toimineet tiimit tai kaveriryhmät, jotka suorittavat huonepakoylejä. Jokainen ryhmän jäsen on oppinut tuntemaan muiden jäsenten tavat viestiä ja kommunikoida ryhmän sisällä. Oma taito viestiä ja kommunikoida paineen alla on myös hyvin usein ryhmän keskustelun aiheena.

6 ELÄMYSPEDAGOGIIKKA

Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka liitetään vahvasti toisiinsa. Siitä huolimatta ne ovat kaksi eri asiaa. Seikkailukasvatuksessa yhdistyy nimensä mukaisesti seikkailu ja kasvatus. Elämyspedagogiikassa yhdistyvät elämys ja kasvatus. Elämyspedagogiikkaa ei ole määritelty kasvatukseksi Suomessa eikä kansainvälisessä kasvatustieteellisessä kirjallisuudessa. Nämä kaksi käsitettä, seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka, voidaan määritellä eri filosofisista lähtökodista. (Karppinen & Latomaa 2015, 45.) Elämyspedagogiikalla tarkoitetaan ihmisen kasvua ja oppimisen mahdollistamista elämysten kautta, jotka koskettavat ihmistä kokonaisvaltaisesti. Yksilölle tarjotaan haasteita, joiden kohtaamisen ja voittamisen avulla yksilölle tarjoutuu mahdollisuus oppimiseen ja kehittymiseen. Kokonaisvaltaisuus ja kokemuksellisuus kulkevat käsikädessä elämyspedagogiikassa. (Elämyspedagogiikka 2019.)

6.1 Elämyspedagogiikan toimintaympäristöt

Puhuttaessa elämyspedagogiikasta yleisin mielikuva on se, että puhutaan toiminnasta, joka tapahtuu luonnossa esimerkiksi melomisen tai kiipeilyn muodossa. Kuitenkin seikkailu, ryhmätehtävät ja erätaitojen opettelu eivät ole suoraan elämyspedagogiikkaa, vaan ne ovat kasvatuksen ja oppimisen välineitä. Elämyksiä voi kokea kaikkialla, ei pelkästään luonnossa. Elämyksellistä toimintaa on myös draama ja taidetta sisältävät toiminnot. (Elämyspedagogiikka 2019.) Seikkailupedagogiikassa tyypillinen piirre on, että sen kiehtovuus ja voima perustuu yllätyksellisyyteen, rikkauteen ja aitouteen. Elämyspedagogiikassa tapa kasvattaa, sosiaalistaa, opettaa ja opastaa korostuu laaja-alaisten, maltillisten ja toiminnallisten kasvatusten menetelmien käyttö, eikä niinkään jännitystä tuova fyysinen seikkailu. Sekä seikkailukasvatuksen että elämyspedagogiikan kasvun ja oppimisen prosessit perustuvat elämyksiin, toimintaan, kokemuksiin ja niiden analysointiin refleктоimalla ja jäsentämällä tapahtunutta. (Karppinen & Latomaa 2015, 47.)

6.2 Elämyspedagogiikka ja huonepakopeli

Huonepakopeli ja elämyspedagogiikka risteytyvät jonkin verran keskenään. Huonepakopelin ryhmätehtävät eivät itsessään ole elämyspedagogiikkaa vaan sen tuoma elämys ja haasteet ryhmälle ovat. Elämyspedagogiikan ydinkäsityksiin kuuluu, että ihmisluonteen syvyys ja voima pohjautuvat ihmisen henkisiin voimavaroihin. Ihmiset paljastavat itsensä vasta, kun he joutuvat normaalista elämäntilanteesta poikkeaviin olosuhteisiin, josta selvitäkseen he joutuvat turvautumaan henkisiin resursseihin (Karppinen & Latomaa 2015, 48). Huonepakopelissä ryhmälle asetetaan pelin tarinan kautta tavoite, joka heidän täytyy saavuttaa ryhmänä ja haasteet peliin tuovat pelissä olevat pulmat, jotka ryhmä joutuu ratkaisemaan päästääkseen tavoitteeseen. Tämä tuottaa sekä ryhmälle että ryhmän jäsenille yksilötasolla omia haasteita ja oppimismahdollisuuksia. Peli tarjoaa myös syvemmän elämyksellisen puolen pelin tarinan kerronnan ja pulmien kautta.

Yksi elämyspedagogiikan toimintamalleista on refleктоiva toiminta, jossa jokainen jakso päätetään ryhmän ja ohjaajan väliseen palautekeskusteluun. Toiminnassa saatujen kokemusten refleктоiva purkaminen auttaa kokemuksen siirtämistä nuorten arkipäiviin. Tätä kautta saavutetaan kasvatukselliset tavoitteet. (Karppinen & Latomaa 2015, 48 - 49.) Huonepakon yksi pääideoista on kehittää ryhmän yhteistyötä käymällä pelin vetäjän kanssa pelin jälkeen palautekeskustelu, jossa refleктоidaan tiimityöskentelyä ja omaa suoriutumista ja samalla koetetaan hahmottaa jokaisen roolia kyseisessä ryhmässä.

7 HUONEPAKOPELIN SUUNNITTELUN ERI VAIHEET

Huonepakopelin suunnittelu ei ole helppoa, jos itsellä ei ole yhtään kokemusta huoneista tai pulmien suunnitteluista. Siitä huolimatta se ei kuitenkaan ole mahdotonta. Itse aloin suunnittelemaan huoneita ensimmäisen pelikertani jälkeen. Internetistä löytyy todella hyvin erilaisia pulmia, joita voi käyttää omista suunnitelmissa. Pinterest toimii yhtenä hyvänä sivustona, jonka kautta pääsee suunnittelussa alkuun. Olen kuitenkin lajitellut ja avannut tähän eri vaiheita, joita käydään läpi huonepakopelin huonetta suunnitellessa. Näiden kautta saa hyvän käsityksen huonepakopelin eri vaiheista.

7.1 Säännöt

Kuten kaikissa peleissä, myös huonepakopelissä täytyy olla säännöt. Säännöt luovat turvallisen ympäristön pelille ja toimivat selvinä ohjeina pelaajille, joskus jopa suunnannäyttäjinä. Vaikkakin huonepakopelejä ja niiden järjestäjiä on tuhansia ympäri maailmaa, siitä huolimatta kaikissa huonepakopeleissä on hyvin samanlaiset säännöt. Olen listannut tähän sääntöjä, joita olen itse käyttänyt omista huoneissani, mutta olen myös huomannut muiden yrittäjien niitä käyttävän.

Pelissä edetään ratkaisemalla pulmia ja avaamalla erityyppisiä lukkoja. Pelin aikana ei tarvitse käyttää voimaa. Huoneessa voi olla erilaisia merkintöjä, kuten punaista teippiä, jotka rajaavat pelihuonetta. Saatuaan lukon auki, jättäkää se määritellylle paikalle, kuten koriin. Huoneessa ei saa ottaa valokuvia tai videoita. Huoneessa kannattaa puhua selkeään ääneen. Kommunikointi ei ole kiellettyä.

Sääntöjen tehtävä ei ole ainoastaan tarkoitus rajoittaa pelaajia, vaan myös rohkaista heitä toimimaan tietyllä tavalla. Kun pelaajille kerrotaan, että huoneessa ei tarvitse kiipeillä tai käyttää

voimaa, saavat pelaajat suoran vihjeen, että korkeilla tasoilla tai kirjahyllyjen tai muiden painavien esineiden takan ei ole peliin liittyviä asioita. Tämä ei aina kuitenkaan riitä, vaan aina välillä joutuu merkkamaan punaisella teipillä alueet, jotka eivät kuulu peliin. Punaista teippiä on hyvä käyttää esimerkiksi johtoihin, ikkunoihin tai muihin asioihin, joista pelaajat saattavat etsiä vihjeitä. Syy, miksi aina liitän kommunikoinnin ja selkeän äänen käytön sääntöihin, on se, että pelaajat yleensä unohtavat kommunikoida keskenään. He saattavat uppoutua peliin niin syvästi, että unohtavat kyseessä olevan tiimipeli.

7.2 Kohderyhmä

Kohderyhmiä voi olla hyvinkin monta. Onko kohderyhmänä alakoululaiset vai yläkoululaiset? Onko huone kohdennettu syrjäytymisvaarassa oleville nuorille vai virkistystoimintana? Kohderyhmän huomioon ottaminen on yksi tärkeimmistä asioista, mitä voi tehdä, kun alkaa suunnittelemaan huonetta. Kaikki pulmat ja tarinat eivät käy kaiken ikäisille. Ääriesimerkkinä otetaan kohderyhmä 4. – 6. luokkalaiset lapset. Heille rakennetaan huone, jonka teemaksi valitsemme kauhun. Tämän jälkeen alamme kehittämään tarinaa, jossa on käytetty inspiraationa aikuisille tarkoitettuja kauhutarinoita ja huoneen pulmissa joutuu ratkaisemaan analyttistä geometriaa käyttäen matemaattisia kaavoja ja lasten pitäisi tietää Michael Jacksonin kuumin hitti 80-luvulta. Kyseisessä esimerkissä missään kohti huonepakopelin suunnittelua (teema, tarina, pulmat ym.) ei ole otettu huomioon kohderyhmää. Kohderyhmä pitää selvittää jo ensi askeleilla, jotta kaikki muut osiot voidaan kohdistaa juuri heihin.

Jos huone suunnitellaan tarjottavaksi julkisesti ja kaiken ikäisille, se kannattaa ottaa huomioon kaikissa suunnitteluvaiheissa. Kuinka nuoret lapset voivat osallistua ilman vanhempia? Miten haastavia pulmat ovat? Onko tarkoitus, että suurin osa ryhmistä pääsee huoneen läpi? Huoneet, joita olen suunnitellut ja ohjannut, ovat olleet tarkoitettu yleensä 12 – 15 -vuotiaille nuorille.

7.3 Kehitysvaiheiden huomioiminen

Huonepakopelien pelaaminen vaatii osallistujilta avaruudellista hahmottamiskykyä, maattista päättelykykyä sekä kommunikaatio- ja sosiaalisia taitoja. Näiden lisäksi pelaajilta odotetaan keskittymiskykyä ja kärsivällisyyttä. Näistä johtuen pelejä ei voi vetää aivan pienille lapsille. Huonepakopeli käy parhaiten 12-vuotiaille ja sitä vanhemmille. Veteen piirretyksi rajaksi voisi sanoa yläkoululaiset ja sitä vanhemmat.

Varhaisnuoruudessa lapsen aivot alkavat kypsyä ja nuoren ajattelutaidot kehittyvät merkittävästi. 12-vuotiaan nuoren ajattelu voi olla vielä melko konkreettista. Parhaiten ymmärretään asiat, joita voi käsin kosketella tai muilla aisteilla havaita. Nuori kuitenkin pystyy ymmärtämään kuitenkin jo varsin hyvin myös abstrakteja käsitteitä. Kriittisyys ja kyseenalaistaminen liittyvät tähän vaiheeseen vahvasti, koska nuori harjoittelee itsenäistä ajattelua. Ajattelu on kuitenkin vielä mustavalkoista. Nuori saattaa olla myös ehdoton omissa mielipiteissään. (12 – 15 -vuotiaan ajattelun ja moraalin kehitys 2018.) Ehdoton mielipide saattaa tuottaa haasteita huonepakopeliä pelatessa. Jos peliryhmässä on kaksi nuorta, jotka kokevat, että heidän oma ideansa on ainut ja oikea eivätkä he suostu kuuntelemaan toisia, se vaikuttaa suoraan tiimin yhteishenkeen ja kommunikaatioon. Toisaalta huonepakopeli on hyvä paikka myös opetella näitä tärkeitä taitoja.

Jos huonepakopelin pelaajat ovat noin 12-vuotiaita nuoria, heidän konkreettinen ajattelukykynsä kannattaa ottaa suunnitteluvaiheessa huomioon. Nuoret kokevat ja näkevät vain asiat, jotka ovat huoneen sisällä. Kaikki muu huoneen ulkopuolella on epärelevanttia. Jos ratkaisupulmaan ei ole huoneen sisällä konkreettisesti, se koetaan huijaukseksi tai vedätykseksi. Esimerkiksi jos kyseessä on numerokoodin etsintä, koodin osien täytyy löytyä huoneesta kirjoitettuna jonnekin. Nuoret kokevat haastavaksi, jos ratkaisu on annettu huoneen ulkopuolella alkuinfossa kertomuksen muodossa ”Päähenkilö Pekka on syntynyt vuonna 1986, on maanviljelijä...”. Noin 12-vuotiaiden nuorten on haastava ryhtyä ajattelemaan pulmiin epätyypillisiä ratkaisuja.

Nuoren toiminta on lyhytjänteistä ja asioissa pitää edetä nopeasti. Voisi sanoa, että nuori elää vahvasti hetkessä. Energiaa ja voimakkaita tunteita riittää. Kuitenkaan harkinta- ja riskiarviointikykyä tai syy- ja seuraussuhteiden ymmärrystä ei ole tarpeeksi. Nuoren mieleen yleensä pälkähtää ”loistavia” ajatuksia, joita hän ryhtyy toteuttamaan ennakkoluulottomasti. Väärät valinnat opettavat kantapään kautta. (12 – 15 -persoonallisuuden kehitys 2018.) Tästä johtuen juuri tässä vaiheessa on hyvä aloittaa huonepakopelien pelaaminen. Nuori uskaltaa kokeilla hullulta tuntuvia ideoita (kuin keksijä Pelle Peloton tutusta Aku Ankka -sarjakuvasta). Tästä rohkeudesta ja ennakkoluulottomuudesta johtuen olen huomannutkin nuorempien pelaajien onnistuvat peleissä huomattavasti paremmin kuin vanhempien.

7.4 Teema

Teeman valitsemisen kautta on helpointa lähteä hahmottamaan itse huonetta. Kun meillä on tiedossa teeman, jota huone noudattaa, siitä on helppo ryhtyä rakentamaan tarinaa, miljöötä ja pulmia. Teema voi olla ulkoavaruus, villi länsi, ydinvoimala, kaivos, kirkko yms. Teemalle on loputtomasti vaihtoehtoja. On kuitenkin tärkeää, että pelin tarina ja pulma noudattavat peliin valittua teemaa. Jos valitsemme esimerkiksi keskiajan teemaksi, eläytyminen tarinaan voi olla haastavaa, jos huoneesta löytyy älypuhelin, joka on osa jotain pulmaa. Teeman orjallinen noudattaminen on pelin kannalta hyväksi, koska teema määrittelee loppujen lopuksi todella paljon eri osia huoneesta.

7.5 Tarina

Teeman valitsemisen jälkeen voi siirtyä huoneen tarinan kehittämiseen. Tarinan ei tarvitse olla ammattilaisen kirjoittama 200-sivun teoksia, joka luetaan pelaajille ennen huoneen astumista.

Tarina voi olla yksinkertaisimmillaan muutaman kappaleen kertomus alkutilanteesta ja pelaajien tehtävästä. Jos tarinaa halutaan elävöittää ja syventää, sitä voi toteuttaa pelin aikana. Nuoret voivat toimia huoneessa näyttelijöinä, jotka vahvistavat tarinaa ja teemaa, kuten kauhuelementtejä. Monet pulmat voidaan myös sitoa tarinaan kiinni. Huoneesta voi esimerkiksi löytyä päiväkirjamerkintöjä, jotka avaavat pelin tarinaa, mutta sieltä löytyy myös vihje tai ratkaisu pulmaan. Silloin pelaajat saadaan huomaamatta syventymään tarinaan ja elävöitymään voimakkaammin peliin, eivätkä huone ja sen pulmat tunnu erilliseltä osalta.

Tarina voi pahimmillaan olla täysin erillinen osa huonetta, joka luetaan ennen huoneeseen menoa ääneen ja unohdetaan sitten koko pelin ajaksi. Silloin pelaajille saattaa nousta kysymyksiä kesken pelin huoneen päämäärästä eli annetusta tehtävästä. Tällöin pelaajat unohtavat pelin päämäärän ja mitä todennäköisemmin ajautuvat tekemään huoneessa jotain muuta kuin pulmien ratkaisemista, joka veisi heidät ennalta määriteltyn päämäärään. Tarinan unohtaminen vaikuttaa myös pelaajien motivaatioon ja innostuneisuuteen. Ilman tarinaa huone muuttuu päämäärättömäksi lukkojen avaamiseksi ja peliin eläytymisen mahdollisuus katoaa. Jos pelaajat löytävät itsensä kyselemässä pelin loputtua ”Mikä se tarina olikaan ja miten se liittyi mihinkään?”, on tarinan ja pulmien yhteensopivuudessa epäonnistuttu pahasti.

Tarina voi parhaimmillaan olla voima, joka kuljettaa pelaajia huoneessa eteenpäin. Huoneen pulmat toimivat tällöin voimistavina tekijöinä tarinalle. Tällöin pelaajat voivat uppoutua tarjottuun elämykseen täysin ja josta saavat unohtumattoman kokemuksen. Tämä ei kuitenkaan ole absoluuttinen totuus. On myös olemassa huoneita, joissa tarinallinen osuus on jätetty hyvin vähäiseksi ja peliin osallistujat ovat siitä huolimatta nauttineet pelin antimista ja kokeneet vahvaa onnistumisen ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tarina ei yksinään määrää huoneen kohtaloa. Tärkeintä on se, miten saadaan kaikki eri osa-alueet integroitua toisiinsa.

7.6 Huoneen rakenne

Pakohuoneiden rakenteen voi jakaa kolmeen tyyppiin: Rinnakkaisten polkujen rakenne (path-based), peräkkäinen rakenne (sequential) ja avoin rakenne (open). Kaikista suosituin tapa rakentaa huone on käyttää rinnakkaisten polkujen rakennetta. (Nicholson 2015, 17.)

Rinnakkaisten polkujen rakenteessa pelaajilla on tarjolla muutama polku, joita lähteä eteenpäin. Joukkue voi jakautua kahteen eri tiimiin ja ryhtyä ratkomaan eri polkujen pulmia. Lopputuloksena molemmat tiimit saavat joko avaimen tai koodin pätkän, jolloin polut yhdistyvät ja näillä saadaan ratkaistua isompi pulma. (Nicholson 2015, 17.) Tämä rakenne toimii todella hyvin, jos kyseessä on suuri joukkue (4-6 henkilöä), koska joukkue voi pelin aikana jakautua kahtia. Pienemmässä joukkueessa keskittyminen voi vaeltaa jatkuvasti pulmasta pulmaan.

Peräkkäisessä rakenteessa on toiseksi suosituin tapa rakentaa huonepakopeli. Siinä mennään hyvin järjestelmällisesti peli läpi eli pulma kerrallaan. Tämä tarkoittaa sitä, että koko joukkue ratkaisee samaa pulmaa. (Nicholson 2015, 17.) Tämä rakenne voi olla hyvin hankala, jos kyseessä on todella suuri joukkue. Tämän tyyppinen rakenne toimii parhaiten, jos peliä pelaa hyvin pieni määrä ihmisiä kerrallaan (2-4 henkilöä). Suuressa ryhmässä osalle ryhmäläisistä saattaa tulla tylsää, koska vain tietty määrä pelaajia voi ratkoa yhtä pulmaa.

Avoimen rakenteen omaavia huoneita on kaikista vähiten. Avoimessa rakenteessa joukkueen täytyy pystyä ottamaan vastaan monta pientä pulmaa ja ratkaisemaan niitä yhtä aikaa. (Nicholson 2015, 17.) Näistä kaikista pulmista löytyy avain tai joku muu ratkaisu, joka avaa esimerkiksi oven, joka voi olla 10 lukolla kiinni.

7.7 Pulmat

Huonepakopelissä edetään ratkaisemalla eri tyyppisiä pulmia. Pulmat voivat olla esimerkiksi avaimen tai numerosarjan etsimistä, jotta voidaan avata edessä oleva lukko. Pulmat voivat myös vaatia ryhmän välistä yhteistyötä. Näitä voivat olla esimerkiksi koodin ratkaiseminen, niin että toisella on symboleilla salattu koodi ja toisella symboleihin selitykset. Mitä vaikeimpia pulmat ovat, sitä vaikeampi itse huone on. Tärkeää on tavoitella pulmien kautta pelaajille flow-tilaa, jolloin pulmat eivät saa olla liian haastavia, ettei pelaajien flow pysähdy joka toiseen pulmaan, mutta ne eivät myöskään saa olla liian helppoja, jolloin pelaajat eivät pääse flow-tilaan. Voi sanoa, että pulmien suunnittelu on tasapainottelua. Miten rakentaa pulmat niin, että peli tempaisee alussa pelaajat helposti mukaansa, mutta nostaa vaikeusasetta tasaisesti pelin kulkiessa eteenpäin?

Pulmia itsessään ratkaistaan erilaisten vihjeiden kautta. Vihjeellä tarkoitetaan asiaa, jolla päästään lähemmäksi pulman ratkaisemista. Vihje voi olla siis koodi, avain tai jokin muu asia, kuten lappu, joka sisältää seinällä olevien symbolien tarkoitukset. Vihjeet voi olla piilotettuna esimerkiksi tuolin alle tai olla näkyvällä paikalla.

Pulmia keskimäärin yhdessä 45 minuutin kestävässä pelissä on hyvä olla 10 – 14 kappaletta, riippuen pulmien vaikeustasosta ja niiden moniosaisuudesta. Itse yleensä aloitan huonepakopelin ensimmäiset pulmat etsintätehtävillä, koska ne ovat helpoimpia ratkaista. Pelaajat aina aloittavat huoneen tutkimalla kaikki paikat, jolloin he alkavat löytämään ensimmäisiin pulmiin ratkaisuja ensimmäisillä minuuteilla. Tällöin he kokevat pääsevänsä heti peliin sisälle ja flow-kokemus voi alkaa. Kokeneemman joukon kanssa pulmia voi olla 45 minuutin pelissä jopa 15 - 20 kappaletta. Kyseinen aika riittää todella hyvin kaikkien pulmien ratkaisemiseen ja yleensä kaikki ryhmät pystyvät suoriutumaan huoneesta 35 minuutin aikana.

7.8 Metapulma

Metapulma itse terminä ei paljoa kerro ihmisille, jotka käyvät vain pelaamassa huonepakopelejä. Se on kuitenkin tutumpi termi huonepakopelien suunnittelijoille. Metapulma tarkoittaa laajempaa pulmaa, jonka sisällä on monia pienempiä pulmia. Pelaajat ratkaisevat esimerkiksi kolme pienempää pulmaa, jotka antavat vuorostaan ratkaisun metapulmaan. (Kortesuo 2018, 44.) Esimerkiksi nelinumeroinen lukkokoodi voi olla metapulma. Yksi numeron koodeista ratkaistaan matemaattisen laskutoimituksen kautta, toinen morsekoodin avulla, kolmas laskeamalla kynttilöiden määrä huoneessa ja neljäs tulkaamalla viittomakieltä. Toisena hyvänä tapana toimisi löytää tarinan päähenkilön syntymäaika, joka on pilkottu osiksi pulmien taakse.

7.9 Lukot

Huonepakopelin tyypillisin piirre on se, että se sisältää eri tyyppisiä lukkoja. Kaikkein yleisimmät lukot, joita melkein kaikissa pakohuoneissa käytetään, ovat perinteiset avaimella ja numerokoodilla toimivat lukot. Avaimella toimivia lukkoja on hyvin erilaisia: perinteinen munalukko, kettinkilukko, pyörälukot ym. Numerolukoissa tyypillisesti käytetyt ovat kolmella numerolla toimivat ja neljällä numerolla toimivat lukot.

Näiden lukkojen lisäksi on olemassa todella suuri määrä eri tyyppisiä lukkoja. Kolmas lukkotyyppi, jota ei välttämättä kaikissa huonepakopeleissä käytetä, on suuntalukko. Suuntalukkoon ei laiteta numeroita eikä se toimi avaimella. Sen sijaan siihen laitetaan suuntia. Lukon keskellä on iso pyöreä tatti, jota liikutetaan haluttuun suuntaan. Suuntia on neljä kappaletta: ylös, alas, oikea ja vasen. Lukkoon voi ohjelmoida koodin, joka on vähintään 4 liikettä tai maksimissaan 92 liikettä.

Tämän lisäksi on olemassa lukkoja, jotka voivat näyttää aivan normaaleilta propeilta eli huoneessa sijaitsevilta koriste-esineiltä. Internetistä löytää esimerkiksi taskuun menevän kirjan,

joka on nimetty sanakirjaksi. Kirja ei kuitenkaan sisällä yhtään sivua tai tekstiä, vaan kovien kansien välistä paljastuu metallinen lokero, joka avautuu avaimella. Lukkoja pystyy myös itse tekemään käyttäen mikrotietokoneita kuten Rasperry Pi:ta tai Arduino mikro-ohjainta. Näiden laitteiden käyttämistä varten kuitenkin täytyy olla jo osaamista tietotekniikan ja sähkön suhteen.

Lukoista helpoiten käytettäviä ovat kaksi suosituinta: avain- ja numerolukot. Näitä löytyy jokaisesta kaupasta ja ovat helppo käyttää. Niillä on myös todella helppo aloittaa huonepakopelitoiminta. Jos haluaa huoneeseen vaihtelua, voi ottaa mukaan puhelimia tai tabletteja ja asettaa niihin pääsykoodi numeron muodossa. Tämä tuo vaihtelua normaaleihin numerolukkoihin. Jos huonepakopelin suunnittelussa haluaa edetä ja vaikeuttaa huoneita, voi toteutuksiin ottaa mukaan haastavampia lukkoja, kuten suuntalukkoja.

7.10 Pelaajien hämääminen

Jotkut huonepakopelien suunnittelijat pitävät pelaajien hämäämisestä. Hämäämisellä voidaan tarkoittaa esimerkiksi vihjeen, avaimien tai koodien antamista, joilla ei ole mitään käyttöä pelin kannalta. Toinen tapa hämätä pelaajia ovat valepolut. Valepolku vie pelaajat väärään suuntaan pelissä, mutta pelaajat silti kokevat edistyvänsä, koska ratkaisevat pulmia ja pääsevät sitä kautta eteenpäin vain huomatakseen, ettei polku johda minnekään muualle kuin tyhjään kassakaappiin (Kortesuo 2018, 45). Tämä tunnetaan nimellä red herring. Olen itse päässyt oman joukkueeni kanssa kokemaan valepolut ja ne ovat hyvä tapa musertaa osallistujien motivaatio ja mielenkiinto peliin. Pelaajia turhauttaa se, että he kokevat edistyvänsä pelissä ratkaisemalla pienempiä pulmia, jotka loppujen lopuksi vievät umpikujan. Tällöin pelaajat huomaavat, että kaikki ”edistys”, jota he tekivät, olikin vain hämäystä. Tämän lisäksi pelaajat saattavat jäädä ajattelemaan, että pienempiä pulmia, joita ratkaistiin umpikujan pääsemiseksi, voidaan käyttää jossain muussa. Näin kuitenkin harvoin on.

Red herringiä käytetään yleensä pidentämään pelin pituutta keinotekoisesti tai vain hämäämään pelaajia, jotta he eivät löytäisi vastausta liian helposti. Hämäyksiä ei ole kuitenkaan viisasta käyttää, koska ne vain ärsyttävät ja turhauttavat pelaajia (Korteso 2018, 45). Peli voi ja saa olla älyllisesti haastava, mutta huoneen vaikeus ei saa syntyä hämäyksistä ja keinotekoisista pulmista.

8 HUONEPAKOPELIN OHJAAMINEN

Huonepakopelin vetäminen vaatii ohjaajalta kärsivällisyyttä, luottamusta pelaajiin, havainnointikykyä ja tilannetajua. Kärsivällisyys on yksi ominaisuus, jota pelin vetäjältä vaaditaan paljon. Ohjaaja saattaa saman päivän aikana ohjata 10 peliä peräkkäin ja jokainen niistä peleistä voi kestää 45 minuuttia. Tämän lisäksi vielä annetaan ohjeistus ryhmälle ennen huoneeseen menoa ja loppupurku pelin jälkeen. Tämä siis tarkoittaa sitä, että ohjaaja näkee saman pelin pelattavan 10 kertaa peräkkäin ja mahdollisesti samat jumituskohdat jokaisen joukkueen kanssa.

8.1 Huonepakopelin alustus

Jokaista peliä ennen on käytävä alkuinfo. Alkuinfon aikana pelinvetäjä kertoo osallistujille pelin säännöt, pelin kulun, tarinan ja tavan, jolla pelaajat voivat kysyä vihjeitä pelinvetäjältä. Samalla voi myös kysellä pelaajien aikaisempia kokemuksia huonepakopeleistä. Varsinkin nuorten keskuudessa Pohjois-Pohjanmaalla ja pohjoisemmassa huonepakopeli on tuttu sosiaalisten medioiden, kuten YouTuben ja Instagramin kautta, mutta sitä ei ole itse aikaisemmin koettu. Siksi on hyvä käydä läpi, että miten lukot ja niiden eri toiminnan toimivat. Alustuksessa voi myös vähän tunnustella tiimin halukkuutta mahdollisille vihjeille.

Alustuksessa kannattaa olla jotain visuaalista mukana, kuten eri tyyppisiä lukkoja, kuvia tai säännöt vaikka kirjoitettuna seinälle. Näin alkuinfossa tieto tuodaan verbaalisen sekä visuaalisen viestinnän kautta. Se auttaa pelaajia huomattavasti paremmin sisäistämään heille annettun tiedon. Jos alkuinfossa ei käydä läpi esimerkiksi lukkojen toimintaa läpi, pelaajat saattavat turhautua nopeasti huoneen aikana, koska eivät saa laitettua oikeaa koodia numerolukkoon.

Pelaajien hermojen kannalta on parempi, että esimerkiksi lukkojen toiminta käydään läpi alkuinfossa, jolloin pelaajien peliaika ei ole vielä käynnissä ja he saavat rauhassa tutustua lukkoihin ja sääntöihin.

8.2 Pelin seuraaminen

Osa huonepakopelin vetämisestä kuuluu pelin seuraamiseen joko niin, että pelin vetäjä on pelihuoneessa tai seuraa peliä valvontakameran tai kokonaisen valvontakamerajärjestelmän välityksellä. Pelin seuraaminen on välttämätön osa pelinvetäjän tehtäviä, sillä muuten vetäjä ei voi arvioija tiimin yhteistyötä, tiimin jäseniä, pelin kulkua tai antaa pelaajille edes vihjeitä, kun joukkue jää jumiin. Pelin seuraamisen päätarkoitus on seurata pelin kulkua ja hahmottaa sitä, missä kohti peliä pelaajat ovat menossa ja miten joukkue selviää pulmista. Pelin järjestäminen isoskoulutuksessa tai osana ryhmäytymistä on hyvä tapa saada selville tiimiläisten eri roolit, joukkueen rakenteen, miten eri henkilöt tulevat toimeen keskenään, kuinka tiimin jäsenet kommunikoivat keskenään ja kuinka joukkue sekä tiimi pärjää paineen alla. Kaikki ovat taitoja, joita varmasti tulee tarvitsemaan kun toimii isosena.

8.3 Vihjeiden antaminen

Pelin vetäjän ei kannata tyrkyttää vihjeitä pelaajille vaan mieluummin antaa joukkueen itse päättää, milloin he haluavat vihjeen. Jos pelin vetäjä alkaa omin luvuin jatkuvasti antamaan vihjeitä, se pilaa pelin tunnelman ja pienentää pelaajien mahdollisuutta tuntea todellista tyytyväisyyttä heidän omiin suorituksiinsa. On osa peliä selvittää pulma, johon joukkue on jäänyt pitkäksi aikaa jumiin. Jokaisella ihmisellä on luontainen tarve auttaa jumissa tai hädässä olevaa ja tämä sama tunne tulee peliä vetäessä. Pelin vetäjä kuitenkin tekee itselleen ja muille palveluksen, jos hän pitää auttamisen halunsa aisoissa. On kuitenkin eri asia, jos ryhmän jäsenet ovat niin kunnianhimoisia, että eivät suostu millään kysymään vihjettä pelin aikana siitä

huolimatta, että ovat olleet jumissa vartin. Tällöin voi ystävällisesti vihjaista vihjeiden käyttömahdollisuudesta. Loppujen lopuksi vain hyvin harva ryhmä pääsee huonepakopelin läpi käyttämättä yhtään vihjettä. Yleensä vain ryhmät, jotka ovat pelanneet kymmeniä pelejä onnistuvat pääsemään pelin läpi ilman vihjeitä.

8.4 Suorituksen yhteenveto

Pelin loputtua on hyvä vielä koota pelaajajoukkue yhteen, jotta voidaan käydä läpi pelin kulku, pulmat, omat kokemukset ja joukkueen toiminta pelin aikana. Tämä on myös täydellinen tilaisuus antaa joukkueelle palautetta heidän suorituksestaan. Palautteen antamiseen voi käyttää perinteistä hampurilaismallia. Tärkeintä on kuitenkin päättää palautehetki positiiviseen sävyyn. Palautetta myös kannattaa kysyä pelaajilta: kuinka he kokivat huoneen? Olivatko pulmat tarpeeksi haastavat? Jäikö tarinasta jokin kohta mietityttämään? Avoimen vuorokeskustelun kautta nuoret osaavat kehittää tiimityöskentelyään ja pelin vetäjä omaa ohjaustaan ja pelihuonetta. Nuorisotyön kasvatuksellisia tavoitteita ajatellen tämä tilanne on täydellinen keskustelualusta. Nuorten kanssa voidaan reflektoida ja pohtia yhdessä, kuinka he toimivat paineen alla, kuinka he kommunikoivat keskenään ja miten he voi vaikuttaa omaan toimintaansa tai muiden toimintaan.

9 HUONEPAKOPELI RYHMÄYTTÄMISKEINONA

Järjestin Oulaisten seurakunnan rippikouluryhmälle huonepakopelin intensiivijakson alkaessa. Huonepakopeli järjestettiin ensimmäisen kaupunkiopetuspäivän aikana. Kaupunkiopetuspäivä sisälsi huonepakopelin lisäksi lähinnä opetusta. Huonepakopeli toteutettiin niin, että rippikouluryhmä jaettiin kahteen osaan, 12 henkilön ja 13 henkilö ryhmiin. Yksi ryhmä aloitti 45 minuutin oppitunnin ja toinen ryhmä tuli suorittamaan huonepakopeliä. Ryhmä, joka tuli suorittamaan huonepakopeliä, jaettiin kahteen osaan. Molemmat ryhmät suorittivat oman huonepakopelinsä, mutta heidän täytyi tehdä ryhmien välistä yhteistyötä loppupulman ratkaisemiseksi. Ryhmät täyttivät alussa alkukyselyn, jossa kysyttiin, onko pelaaja pelannut aikaisemmin huonepakopelejä, pelaajan täytyi arvioida numeroasteikolla, kuinka paljon on toiminut ryhmässä ja kuinka hyvin tuntee kuuluvansa pelaajaryhmään (rippikouluryhmään). Tämän lisäksi pelaaja arvioi minkälainen rooli hänellä on ryhmässä. Rooli vaihtoehdot olivat amerikkalaisen Meredith Belbin laatimat tiimiroolit. Lopussa pelaajat täyttivät uudestaan kyselyn, jossa kyseltiin peliryhmän koon sopivuutta peliin, huonepakopelin sopivuutta ryhmäytymiseen, kokiko pelaaja, että hänen valitsemansa rooli vaihtuikin pelin aikana ja tunsiko pelaaja olevan osa peliryhmää. Lopuksi oli vapaa sana. Peleihin oli varattu 30 minuuttia ja sen lisäksi 15 minuuttia kyselyihin vastaamiseen.

9.1 Omat havainnot

Ryhmät pääsivät nopeasti pelaaman alkuinfon jälkeen peliä. Ensimmäiset pulmat eivät tuottaneet kummallekaan ryhmälle haasteita, koska ne olivat lähinnä avainten etsimistä. Kuitenkin pelin vetäjänä huomasin välittömästi, kuinka vaikeaa nuorten on ryhtyä ratkaisemaan aikapaineen alla tuntemattomien ryhmänjäsenten kanssa haastavampia pulmia kuin avainten etsimistä. Huonepakopelin seuraavat tehtävät nimittäin keskittyivät enemmän omien ideoiden

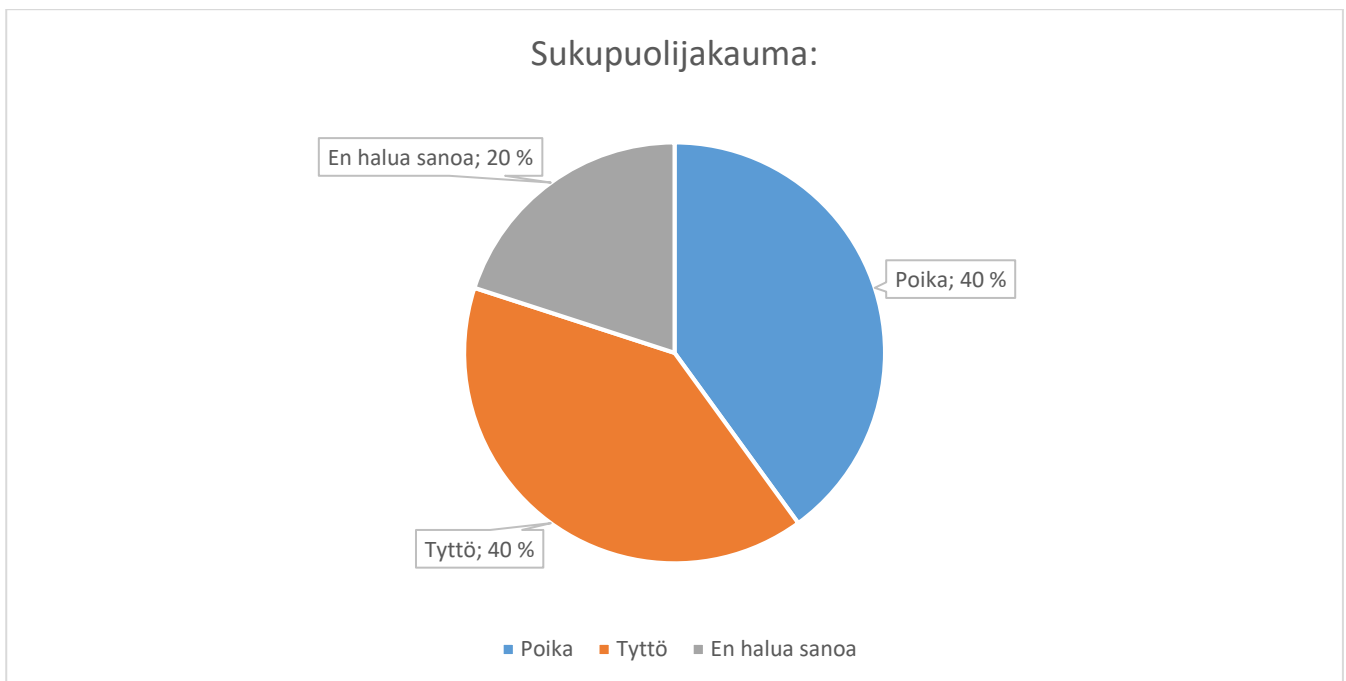
esille tuomisesta, niihin tarttumista ja ideoiden kehittamisestä. Huonepakopelissä nimittäin täytyi etsiä Raamatusta ja nuoren seurakunnan veisukirjasta tiettyjä kohtia ja sieltä löytyi ratkaisu pulmaan. Haasteena oli, että tarkkoja kohtia ei kerrottu suoraan, vaan ne piti ratkaista annetuista vihjeistä. Vihjeenä toimi paperilappu, jossa oli kirjoitettu Raamatun kohta tai punaisen laulukirjan laulun nimi. Vihjettä käyttäen olisi pitänyt ryhtyä selaamaan sisällysluetteiloita ja löytää sitä kautta oikea kohta.

Oikea ratkaisu varmasti kävi monien mielessä, mutta sitä ei uskallettu sanoa ääneen. Ryhmä ennemmin seiso i ringissä hiljaa samalla kun aika kului. Toki tilanne olisi ollut erilainen, jos ryhmän jäsenet olisivat ennestään tuttuja toisilleen tai ryhmän jäsenet olisivat luonteeltaan rohkeimpia tuomaan omia ideoita esille. Tämä oli selvästi huomattavissa toisen ryhmän kohdalla, jossa pelaajat olivat huomattavasti aktiivisempia tuomaan omia ideoita esille ja osa ryhmän jäsenistä oli tuttuja keskenään. Tämä kuitenkin loppupeliä myöten muuttui haasteeksi, koska ryhmässä oli selvästi monta kahden hengen paria, jotka tekivät keskenään yhteistyötä. Nämä parit eivät olleet valmiita jakamaan uusia ideoita tuntemattomien jäsenten kesken. Myöskin sellaisten henkilöiden, joilla ei ollut ketään tuttua ryhmässä, oli vaikea päästä peliin mukaan tai edes seurata sitä. Nimittäin ryhmä ei jakanut saamansa tietoa muiden ryhmän jäsenten kanssa, vaan alkoi ratkaisemaan pulmia joko pareittain tai yksinään.

Ryhmissä oli selvästi näkyvissä 30 minuutin aikana pientä kehitystä oikeaan suuntaan, mutta se vaati pelinvalvojan rohkaisua ideoiden esille tuomiseen ja kommunikointiin pelin aikana. Juuri näitä kahta asiaa joutui toistamaan ja painottamaan useaan otteeseen kaikkien ryhmien kanssa. Se kuitenkin kannatti, koska loppupelissä huomasi ryhmän rohkaistuneen hieman sekä kommunikoinnissa, että ideoinnissa.

9.2 Alkukyselyn tulokset

Sekä alkukysely, että loppukysely tehtiin Google Forms -lomaketta käyttäen. Kysymykset tuostettiin paperille, jotta osallistujien olisi helpompi vastata kyselyyn ja varmistettiin, että kaikki täyttävät kyselyn. Tämän jälkeen jokainen vastaukset käytiin yksittäin läpi ja niistä tehtiin koonti. Huonepakopeliin osallistui kokonaisuudessaan 25 nuorta ja heistä jokainen vastasi kyselyyn. Vastauksen perusteilla sukupuolijakauma oli 10 poikaa, 10 tyttöä ja 5 ei halunnut sanoa. (KUVIO 1.)



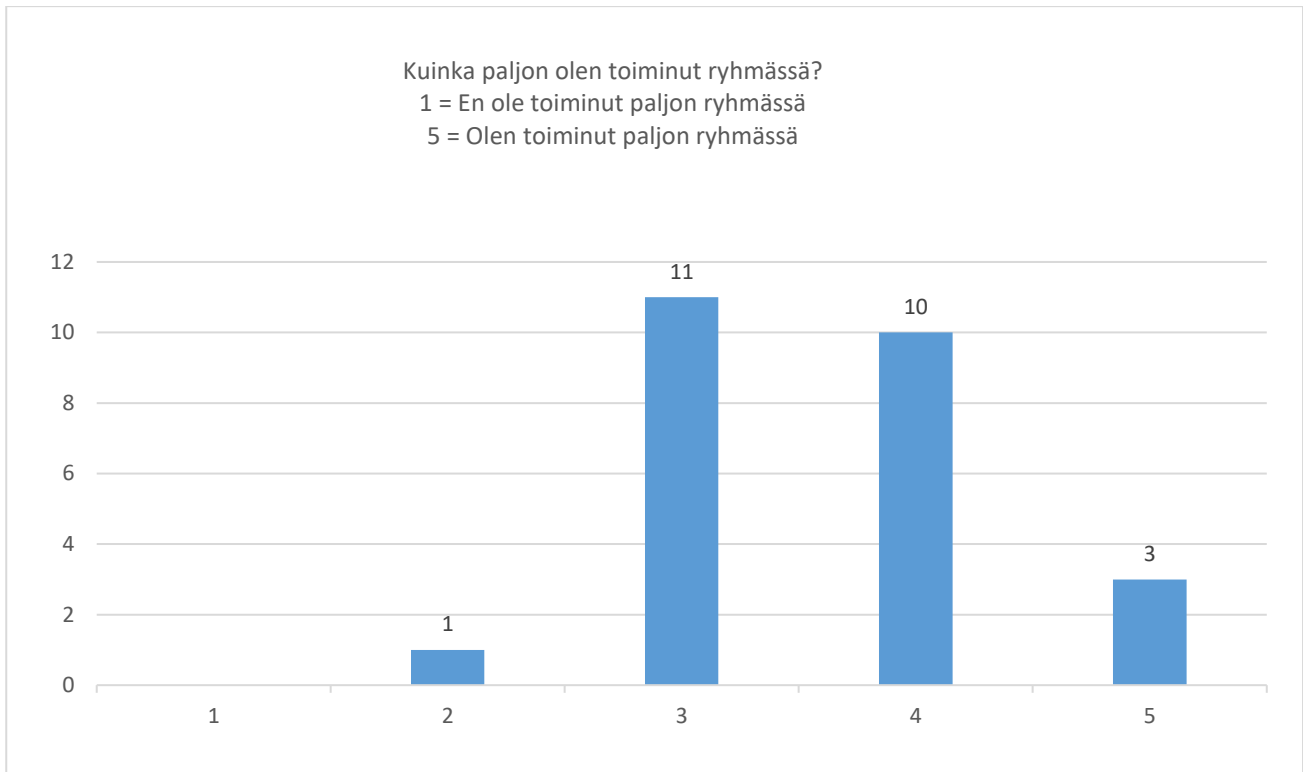
KUVIO 1. Sukupuolijakauma

Alkukyselyssä kysyttiin pelaajien aikaisempaa kokemusta huonepakopelistä. Jos pelaajilla on kokemusta huonepakopeleistä, se vaikuttaa välittömästi pelaajien suoriutumiseen. Mitä tutumpi peli ja sen säännöt ovat, sen nopeammin ja tehokkaammin voi suoriutua huoneesta. Ne, jotka eivät ole aikaisemmin pelanneet, eivät välttämättä hahmota heti pelin henkeä ja pelin alku kuluu ihmetellessä. Lisäksi huone oli suunniteltu mahdollisimman matalakynnykselliseksi. Osallistujista 9 oli pelannut aikaisemmin ja 16:sta ei ollut kokemusta huonepakopeleistä. (KUVIO 2.)



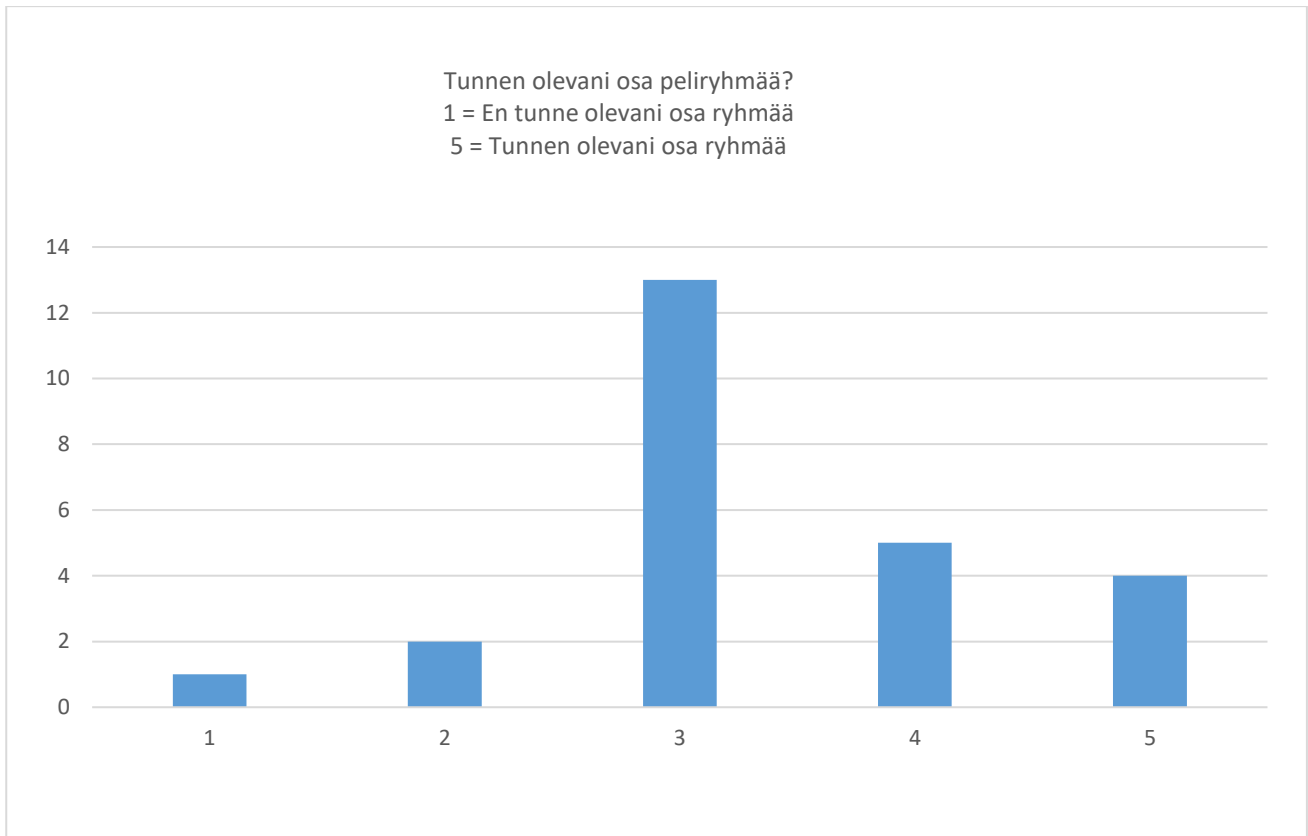
KUVIO 2. Nuoren aikaisempi kokemus huonepakopeleistä

Seuraavaksi osallistujilta kysyttiin heidän kokemustaan ryhmätyöskentelystä. Heidän tehtävä oli arvioida asteikolla 1 – 5 kokemustaan. 1 tarkoitti, että osallistuja ei ole toiminut paljoa ryhmässä ja 5 tarkoitti, että osallistuja on toiminut paljon ryhmässä. Suurin osa osallistujista vastasi 3 ja toiseksi eniten vastauksia sai 4. Keskiarvo oli 3,6. (KUVIO 3.)



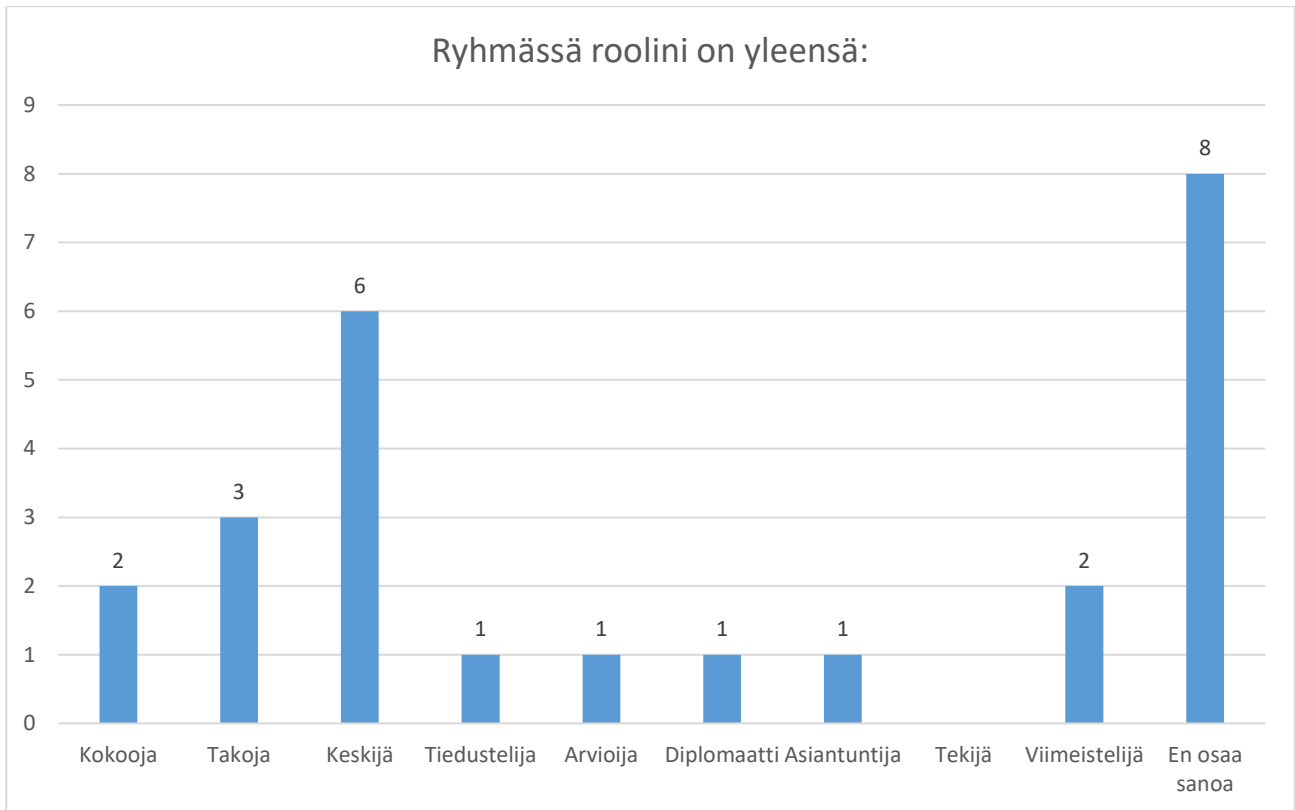
KUVIO 3. Kuinka paljon nuori on toiminut ryhmässä

Tämän jälkeen pelaajilta kysyttiin sitä, kokevatko olevansa osa peliryhmää. Sama kysymys myös kysyttiin loppukyselyssä, koska halusimme nähdä, vaikuttiko huonepakopelin pelaaminen positiivisesti vai negatiivisesti ryhmän henkeen. Osallistujat arvioivat asteikolla 1 – 5 sitä, kuinka hyvin he tuntevat kuuluvansa ryhmään. Eniten vastauksia sai vastausvaihtoehto 3, joka keräsi 13 vastausta. Tämän jälkeen eniten vastauksia keräsi 4 ja 5. Keskiarvo vastauksille oli 3,24. (KUVIO 4.)



KUVIO 4. Kuinka paljon nuori tuntee olevansa osa peliryhmää

Osallistujien piti myös arvioida heidän omaa rooliinsa ryhmässä Meredith Belbin roolien mukaan. Eniten vastauksia sai keksijän rooli, joka valittiin kuusi kertaa. Tämän jälkeen tuli takojan rooli kolmella vastauksella. Sen jälkeen kokooja kahdella vastauksella, ja tiedustelija, arvioija ja diplomaatti saivat yhden vastauksen. Suurimmalla osalla kuitenkin oli hankaluuksia valita itselleen roolia valmiista listasta, ja kahdeksan osallistujaa vastasi, etteivät osaa sanoa omaa rooliinsa. Tämä voi johtua joko siitä, että tilanne saattoi olla liian hektinen, jolloin osallistujalla saattoi olla keskittymisvaikeuksia vastauksen pohtimiseen. Osallistuja ei vain löytänyt listasta sopivaa roolia itselleen tai osallistuja ei ole tarpeeksi työskennellyt ryhmissä, jotta osaisi vielä reflektoida omia kokemuksiaan ja niiden perusteella voisi valita itselleen sopivaa roolia. (KUVIO 5.)



KUVIO 5. Nuoren rooli ryhmässä

9.3 Loppukyselyn tulokset

Loppukysely tehtiin heti huonepakopelin suorittamisen jälkeen. Kyselyn tarkoituksena oli nähdä, kuinka paljon vastaukset vaihtuivat pelin jälkeen. Kysymyksiä, jotka toistuivat uudestaan, olivat oman roolin pohtiminen ja tuntee ko osallistuja olevansa osa peliryhmää.

Loppukyselyssä ensimmäisenä kysyttiin, oliko peliryhmän koko sopiva. Ryhmän koot vaihtelivat noin 5 – 7 henkilön välillä. Itse suosittelen, että yhdessä ryhmässä on noin 3 – 5 henkilöä. Kuitenkin tästä huolimatta suurin osa osallistujista koki, että ryhmäkoot olivat sopivan kokoisia. Osallistujista 23 vastasi, että ryhmäkoko oli sopiva. Vain kaksi oli sitä mieltä, että ryhmäkoko ei ollut sopiva. Ne, jotka vastasivat, että ryhmäkoko ei ollut sopiva, vastasivat jatkokyselyyn, jossa sai valita sopivan ryhmäkoon. Yksi nuorista vastasi, että 4-5 henkilön ryhmä olisi sopiva ja toinen että 2-3 henkilön ryhmä olisi sopiva. (KUVIO 6.)



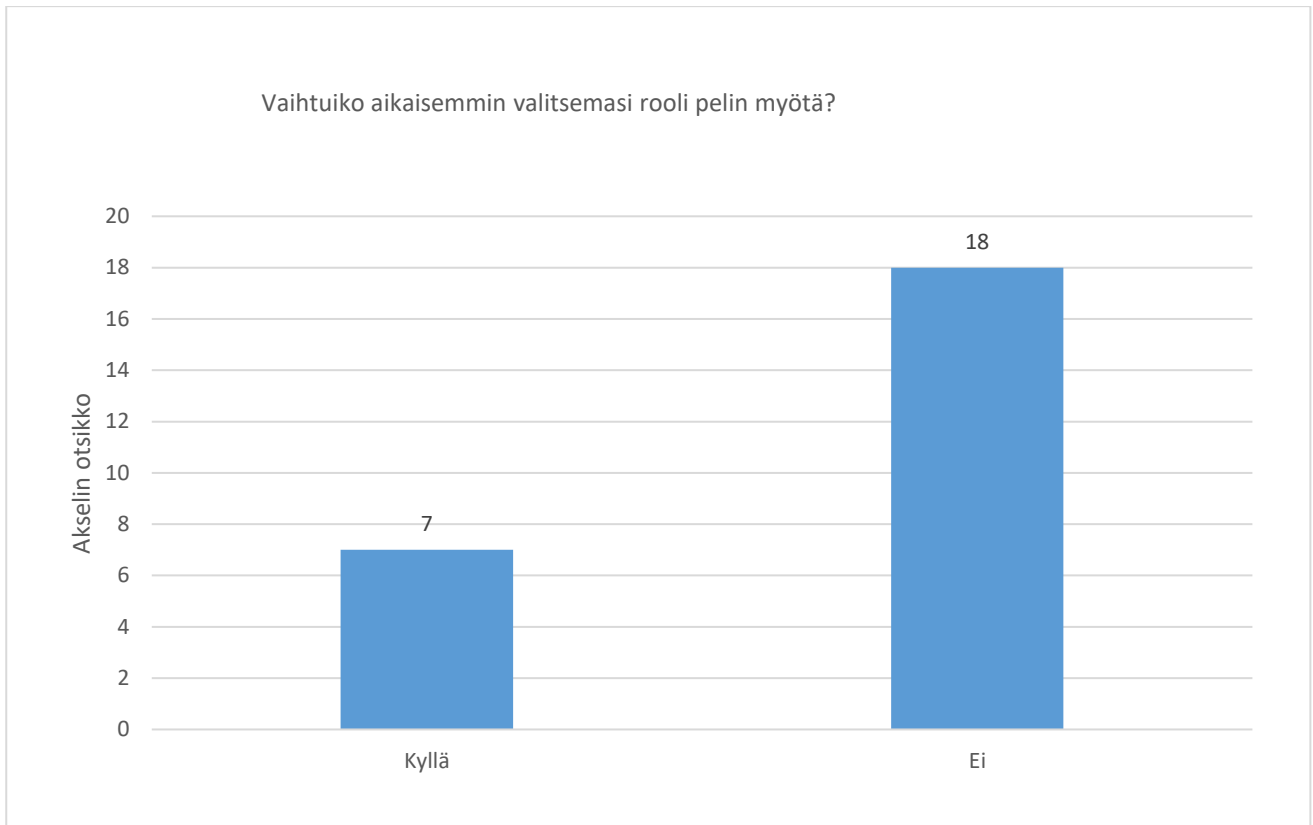
KUVIO 6. Kokiko nuori ryhmän sopivan kokoiseksi

Seuraavaksi loppukyselyssä kysyttiin, oliko huonepakopeli hauska tapa tehdä tiimityöskentelyä ja ryhmäytyä. Kysymys oli hyvin suora ja pelaajille annettiin vain kaksi mahdollisuutta vastata kysymykseen: Kyllä tai ei. Kuitenkin suurin osa nautti huonepakopelistä, nimittäin 23 osallistujaa vastasi kyllä ja vain kaksi vastasi ei. Tästä voi päätellä, että nuorten mielestä huonepakopeli on hyvä tapa ryhmäytyä ja on hyvä tapa tehdä tiimityötä. Kielteiset vastaukset voivat johtua myös siitä, että rippikouluryhmässä oli kiusaamistapaus, joka selvitettiin vasta kaupunkiopetuspäivien jälkeen. Kiusaamisen kohteena on haastava nauttia ryhmätyöskentelystä. (KUVIO 7.)



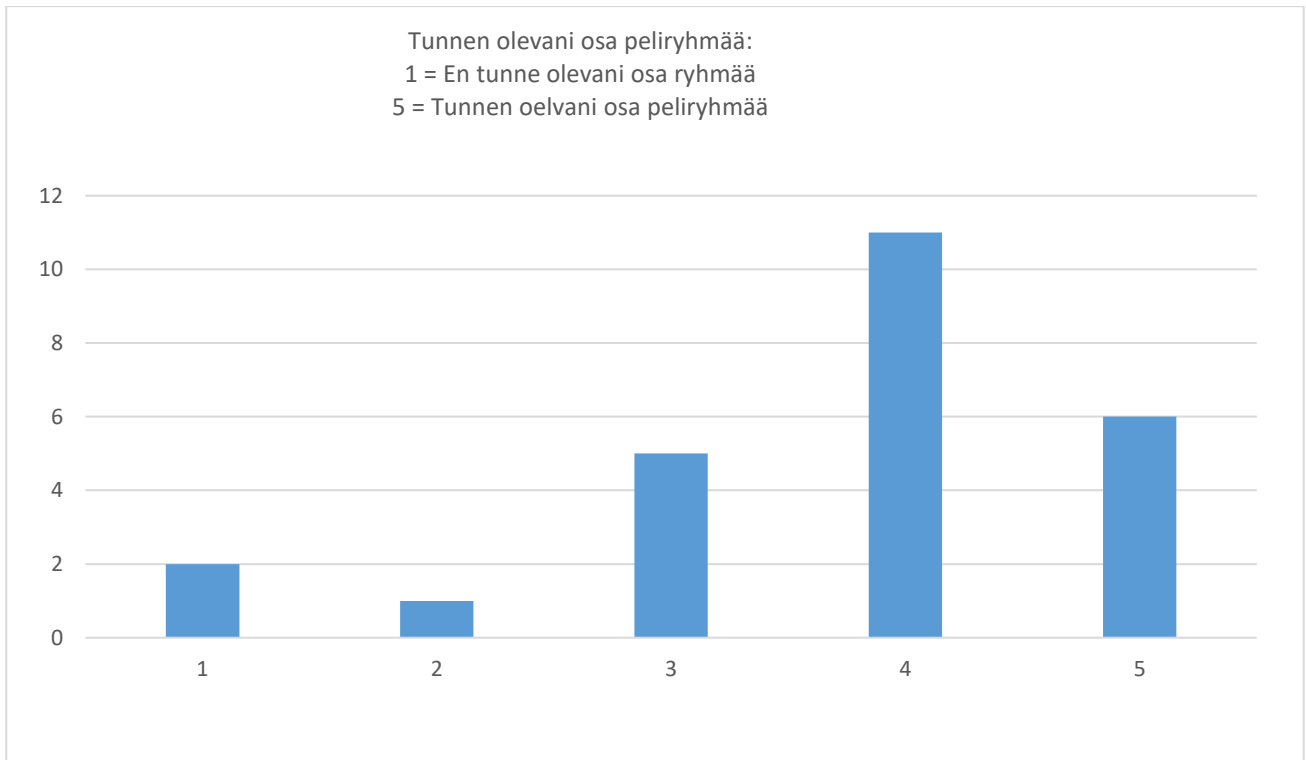
KUVIO 7. Oliko huonepakopeli nuoren mielestä hauska tapa tehdä tiimityöskentelyä ja ryhmäytyä

Seuraavassa kysymyksessä pelaajien täytyi pohtia sitä, vaihtuiko heidän ajatuksensa omasta roolista, jonka he valitsivat alkukyselyn aikana. Seitsemän pelaaja vastasi, että heidän mielipiteensä muuttui roolistaan. Vastaajista 18 oli kuitenkin sitä mieltä, että mielipide pysyi samana. Tämä voi tarkoittaa sitä, että huonepakopelin kautta 7 pelaajaa pystyi katsomaan objektiivisesti omaa roolia osana tiimiä uudelleen ja 18 osallistujaa sai vahvistuksen roolistaan pelin aikana. (KUVIO 8.)



KUVIO 8. Vaihtuiko nuori valitsemaansa roolia pelin jälkeen

Pelaajia pyydettiin lopuksi vielä pohtimaan uudestaan kuulumistaan peliryhmään asteikolla 1 – 5. vaihtoehto 1 tarkoitti, että ei kokenut olevansa osa ryhmää ja 5, että kuului vahvasti olevansa osa ryhmää. Eniten vastauksia meni numerolle 4 ja toiseksi eniten 5. Vastausten keskiarvo oli 3,72. Alkukyselyssä vastausten keskimäärä oli 3,24. Keskiarvo siis nousi pelin jälkeen 0,47. Tämä voidaan nähdä niin, että huonepakopeli vaikutti positiivisesti ryhmäytymiseen. (KUVIO 9.)



KUVIO 9. Tunteeko nuori olevansa osa peliryhmää

10 HUONEPAKOPELI RIPPIKOULUN LOPPUKOKEENA

Päätimme pitää niin sanotun loppukokeen intensiivijakson lopussa huonepakopelin muodossa. Huonepakopelejä rakennettiin jälleen kaksi kappaletta, jotta kaksi ryhmää voisi suorittaa huoneen yhtä aikaa. Käytimme samaa jakoa kuin aikaisemmassa huonepakopelissä: rippikouluryhmä jaettiin kahteen osaan. Yksi puolikas jäi oppitunnille ja toinen osa tuli pelaamaan huonepakopelejä. Ryhmä, joka tuli pelaamaan huonepakopelejä jaettiin vielä kahteen eri ryhmään, jolloin saimme ryhmän koot jälleen kerran sopivan kokoiseksi huonepakopeliä varten. Pelialueena toimivat leirikeskukseen pukuhuoneet. Yhden ohjaajan oli mahdollista valvoa molempia huoneita johtuen siitä, että pukuhuoneet olivat yhdistetty väliovella, joka on normaalisti lukossa.

Tällä kertaa huonepakopelistä ei tehty erikseen alkukyselyä. Huonepakopelin suorittamisen jälkeen osallistujat täyttivät Google Forms -lomakkeen, jossa kysyttiin mielipidettä huonepakopelistä, oppiko nuori uutta pelin aikana, testasiko huonepakopeli rippikoulun aikana opittuja tietoja ja minkä arvosanan nuori antaisi huonepakopelille.

10.1 Omat havainnot

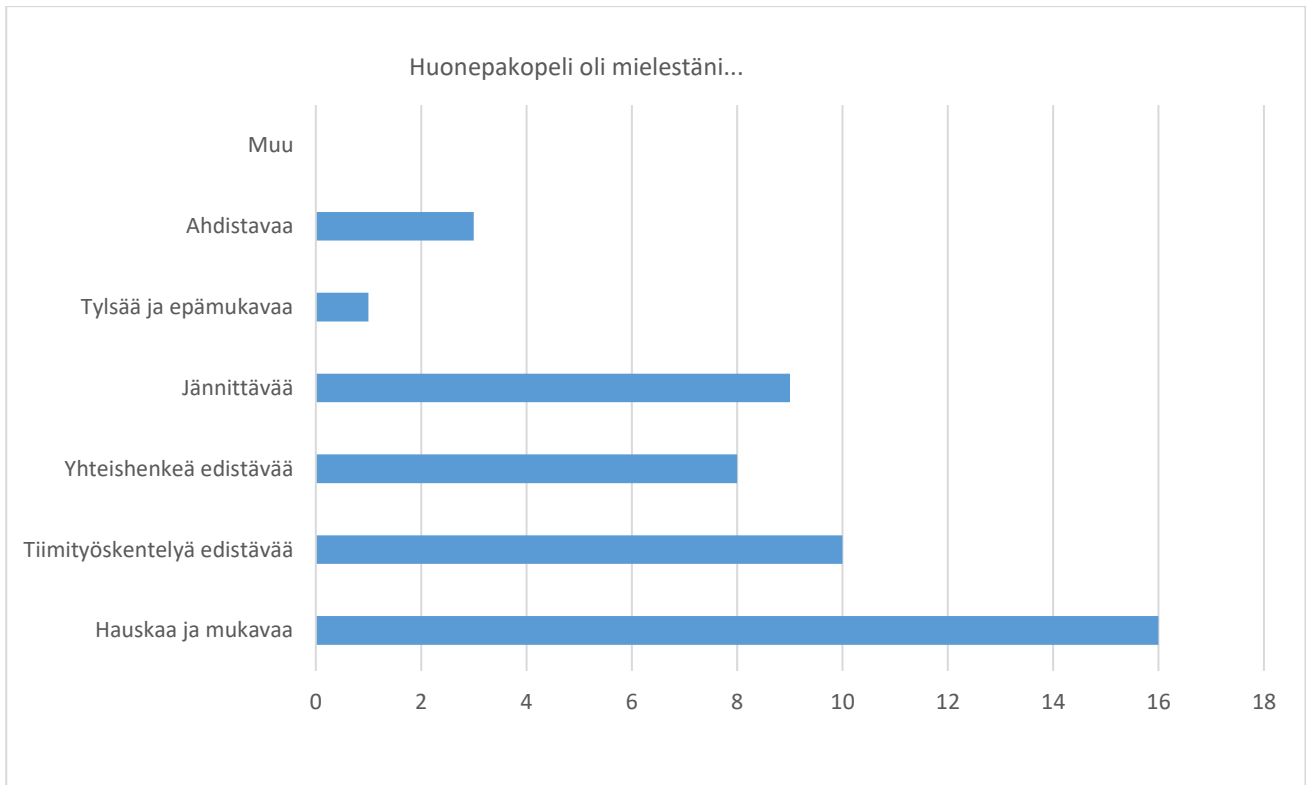
Kaikki nuoret olivat huomattavasti aktiivisempia huonepakopelin aikana verrattuna ensimmäiseen huonepakopeliin. Tämä johtui selvästi siitä, että heillä kaikilla oli jo rippikoulun intensiivijakso pikkuhiljaa takana, sillä vietimme jakson viimeistä kokonaista päivää leirikeskuksessa. Nuoret pystyivät asettumaan omaan roolinsa huomattavasti helpommin ja jopa hölmöiltä vaikuttavat ideat otettiin ryhmässä vastaan. Huonepakopelin aikana myös nuoret pystyivät osoittamaan voimakkaitakin tunteita avoimesti ryhmäläisilleen. Tunneskaala heitteli voimasanojen ja turhautumisen sekä onnellisten riemun kiljahdusten välillä. Pelin vetäjän näkökulmasta ryhmä oli kehittynyt hyvin viikon kestävän intensiivijakson aikana ja se näkyi

huoneen suorittamisessa. Keskimääräinen suorittamiseen kulunut aika oli noin puolituntia annetusta 45 minuutista. Pelin jälkeen oli luontevaa käydä ryhmien kanssa keskustelua heidän omasta suoriutumisestaan ja ryhmän sisällä tapahtuneesta kehityksestä.

10.2 Loppukyselyn tulokset

Loppukyselyn tarkoituksena oli nähdä, kuinka ryhmä koki huonepakopelin niin sanottuna loppukokeena ja nauttivatko nuoret huonepakopeliin osallistumisesta. Huonepakopeliin ja kyselyyn osallistui saman verran nuoria kuin ensimmäisenkin osioon.

Ensimmäisenä kysymyksenä nuorille esitettiin lause, jonka loppuosan he saivat itse täyttää. Lause oli "huonepakopeli on mielestäni...". Nuorille tarjottiin mahdollisuus valita valmiista vastauksista niin monta vaihtoehtoa kuin he halusivat. Vaihtoehdot olivat "Hauskaa ja mukavaa", "Tiimityöskentelyä edistävää", "Yhteishenkeä edistävää", "Jännittävää", "Tylsää ja epä-mukavaa", "Ahdistavaa" ja "Muu, mitä:". Eniten vastauksia sai "Hauskaa ja mukavaa" äänillä 16 ja seuraavaksi tuli "Tiimityöskentelyä edistävää" 10 äänellä. Kolmanneksi ja neljänneksi eniten ääniä sai "Jännittävää" äänillä 9 ja "Yhteistyötä edistävää". Näistä voi tuloksista pystyy päättelemään, että nuoret pitivät huonepakopelistä todella paljon ja he myös kokivat, että huonepakopeli edistää yhteistyötä ryhmän kesken. (KUVIO 10.)



KUVIO 10. Huonepakopeli nuoren mielestä oli

Seuraavaksi nuorilta kysyttiin, oppivatko he huonepakopelin aikana aiheesta. Huonepakopelille ei kuitenkaan päädytty määrittelemään tarkempaa aiheita, vaan sen aikana haluttiin testata yleisesti opittuja aiheita koko rippikoulun aikana. Tästä johtuen vastaukset olivat hyvin hajautuneet. Puolet nuorista eli 11 vastasi, että he oppivat aiheesta huonepakopelin aikana ja 11 vastasi, että he eivät oppineet. (KUVIO 11.)



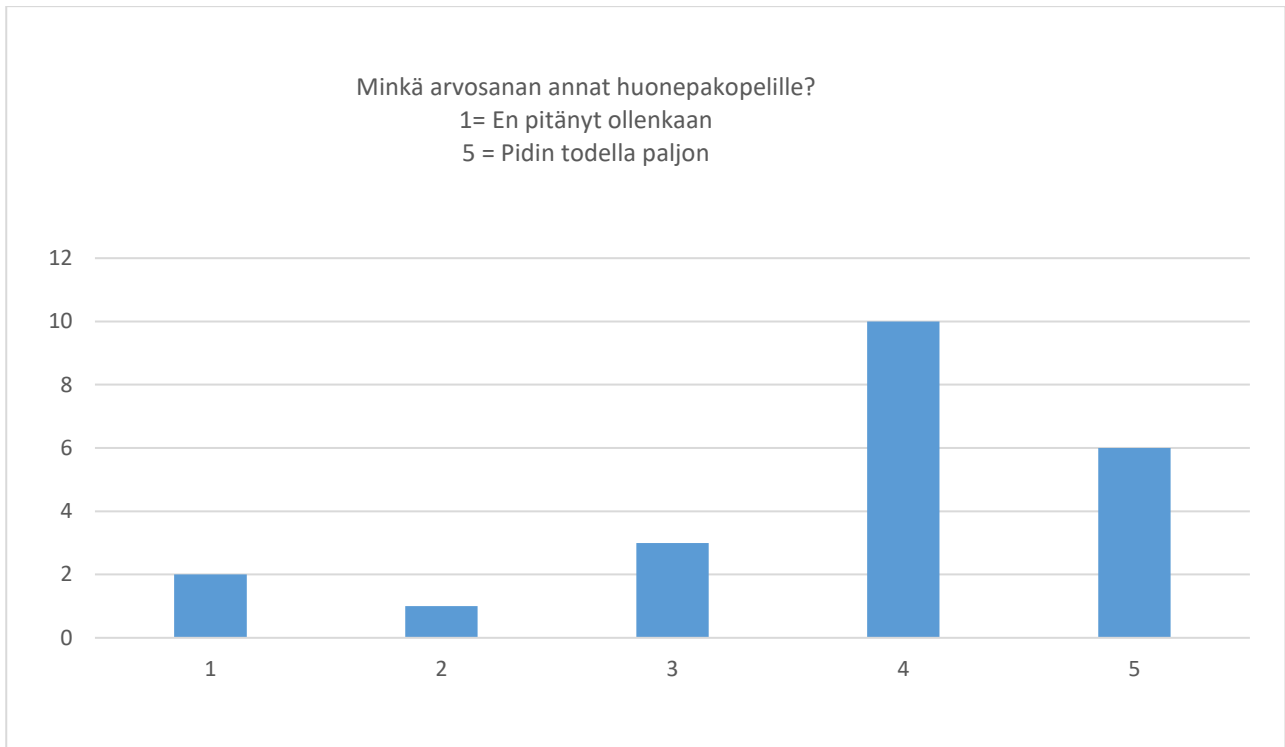
KUVIO 11. Oppiko nuori huonepakopelin aikana aiheesta

Seuraava kysymys liittyi myös hyvin vahvasti nuorten oppimiseen. Lomakkeen kolmas kysymys oli, testasiko huonepakopeli rippikoulun aikana opittuja tietoja. Vastaus yllätti minut pelin vetäjänä hyvin positiivisesti, sillä 20 nuorta vastasi, että huonepakopeli testasi rippikoulun aikana opittuja asioita ja vain kaksi henkilöä oli eri mieltä. Kyseisestä tuloksesta voi päätellä, että huonepakopeli toimii hauskana tapana testata pelaajien oppimaa tietoa. (KUVIO 12.)



KUVIO 12. Testasiko nuoren mielestä huonepakopeli opittuja taitoja

Lopuksi nuorten oli annettava arvosana juuri pelaamastaan huoneesta asteikolla 1 – 5. Numero 1 tarkoitti sitä, että nuori ei pitänyt huoneesta ollenkaan ja numero 5 tarkoitti, että nuori piti huoneesta todella paljon. Vastauksista suurin osa asettui arvosanalle 4, joka sai yhteensä 10 vastausta. Seuraavaksi eniten vastauksia sai arvosana 5. Muutamat nuoret kuitenkin olivat tyytymättömiä huoneeseen ja antoivat kaksi ääntä arvosanalle 1 ja yhden äänen arvosanalle 2. Kyseessä olivat luultavasti samat henkilöt, jotka kokivat huoneen myös ahdistavaksi. Keskiarvo huoneelle oli 3,77. Voidaan olettaa siis, että huone oli onnistunut. (KUVIO 13.)



KUVIO 13. Minkä arvosanan nuori antoi huonepakopelille

11 HUONEPAKOPELIN VAHVUUDET JA HEIKKOUEDET NUORISOTYÖSSÄ

Huonepakopeli on tällä hetkellä Suomessa kasvava trendi. Monet nuoret, varsinkin 18 – 29 -vuotiaat, käyvät pelaamassa paljon huonepakopelejä ympäri Suomea. Nuorisotyössä tätä trendiä ei ole vielä nähty kovin voimakkaasti. Jotkut yksittäiset yhdistykset, seurakunnat ja kunnan nuorisotyöt ovat rakentaneet omia huoneita ja käyttäneet niitä omissa toiminnoissaan. Pelien rakentelu ja niiden pelaaminen on kuitenkin jäänyt hyvin testaavalle tasolle, eikä käytäntö ole ainakaan vielä vakiintunut toimintaan. Nuoret kuitenkin hyvin paljon huonepakopelin tuomista haasteista ja elämyksistä. Jos nuorisotyötä tekevät tahot toisivat toimintaansa enemmän huonepakopelejä ja sen tyyppistä toimintaa, nuoret tuskin jättäisivät tulematta toiminnan pariin.

11.1 Huonepakopelin vahvuudet

Huonepakopelillä on lukuisia vahvuuksia juuri nuorisotyötä varten. Oman kokemukseni mukaan ja kyselytuloksia tarkastellessa, huomaa että nuorille huonepakopelitoiminta on mielekästä. Harva nuori on päässyt kokeilemaan huonepakopelejä johtuen niiden kalliista hinnoista markkinoilla. Nuoret pystyvät heittäytymään pelin tarjoamaan elämykseen ja jännitykseen turvallisessa ympäristössä. Nuoret pääsevät kokeilemaan omia rajojaan ystävien kanssa yhdessä.

Huonepakopelin ehdottomia vahvuuksia nuorisotyössä on sen muokattavuus oman kohde-ryhmän tarpeiden mukaan. Ovatko nuoret kokeneita käytännön pulmien kanssa vai ovatko he pelanneet huoneita ennenkin? Tällöin huonetta kannattaa muuttaa niin, että perinteisten etsintäpulumien sijaan nuoret joutuvat oikeasti miettimään ratkaisuja. Jos nuoret taas eivät ole tottuneet tiimityöskentelyyn ja pulmien ratkaisemiseen, silloin on helppo aloittaa heille tutuilla aiheilla ja helposti lähestyttävillä pulmilla, kuten etsintätehtävillä. Huonepakopelin lopussa tarjoama yhteinen hetki peliä ohjaavan nuorisotyönohjaajan ja pelaavan joukkueen

kanssa on myös todella tärkeä. Se on mahtava hetki reflektoida yhdessä joukkueen kanssa heidän suoritustaan ja edistää nuorisotyölle asetettuja tavoitteita.

Huonepakopeliä voi käyttää todella laajasti nuorisotyön kentällä. Huonepakopelin voi tuoda isoskoulutukseen kehittämään tulevien isosten kommunikaatio-, ongelmanratkaisu- ja tiimityöskentelytaitoja. Huonepakopelin ei myöskään ole pakko keskittyä pelkästään tiimityöskentelyn kehittämiseen, vaan se voi olla virkistystoimintaa nuortenillassa tai leireillä. Huonepakopelin ympärille voi rakentaa myös kerhon, jossa yhteisten kokoontumisten aikana rakennetaan huone ja sitten se voidaan pitää esimerkiksi yhtenä ohjelmanumerona leirillä. Huoneita nimittäin voi muokata loputtomasti uudelleen ja uudelleen. Mistä tahansa ideasta voi tulla teema ja siitä on helppo ryhtyä rakentamaan pulmia. Nuoria voi ottaa mukaan huoneiden suunnitteluun, jolloin nuoret tulevat myös osalliseksi. Nuoret voi ottaa myös koko suunnittelun ja huoneen toteutuksen itselleen, jolloin huonepakopeli toimii myös varainkeruuna esimerkiksi yhteistä matkaa varten.

11.2 Huonepakopelin heikkoudet

Huonepakopelillä, kuten monella toiminnalla, on monta eri puolta. Huonepakopeliä voi olla haastava käyttää tietyissä tilanteissa johtuen sen valmistelun vaativuudesta. Kaikki ei myöskään välttämättä pysty olemaan omassa roolissaan aikapaineen alla pienryhmissä, jossa pitää ratkaista älyä vaativia pulmia. Tämä tulee voimakkaammin esille, jos nuorilla on haasteita keskittyä. Nimittäin huonepakopeli ei ole yleiseltä luonteeltaan hektinen, vaan pulmat ja niiden ratkaiseminen vaativat pelaajilta paneutumista, jotta he löytävät ratkaisut.

Suurimpia haasteita, joita olen kokenut huonepakopelejä vetäessäni, ovat olleet ryhmät, jotka sisältävät lähinnä hiljaisia persoonia. Yksi huonepakopelin pääideoista on juuri kommunikointi ja viestin välittäminen toisille pelaajille. Huoneissa pääsevät etenemään nopeimmin ne, jotka osaavat viestiä ryhmän sisäisesti parhaiten. Monesti pelin vetäjänä olen huomannut, kun

yksi pelaajista löytää avaimen, mutta ei kerro siitä kenellekään. Samaan aikaan toisella pelaajalla on juuri se lukko kädessä, johon tuo avain käy. Ryhmät, jotka koostuvat lähinnä hiljaisista persoonista, epäonnistuvat usein kommunikoinnissa. Näissä tapauksissa pelaajat jatkavat juuri sen asian etsimistä, jonka toinen pelaaja on jo löytänyt. Tästä johtuen on tärkeää painottaa pelaajille kommunikaation tärkeyttä juuri ennen pelin alkua. Yleensä nuoret pelaajat ovat myös herkkiä oppimaan omista virheistään, jolloin he pystyvät parantamaan suoritustaan.

Hiljaisten persoonien on myös vaikea saada omaa ääntään kuulumaan, jos ryhmän muut jäsenet ovat aktiivisia ja äänekkäitä persoonia. On ollut myös paljon tilanteita, jossa hiljaisella nuorella on ratkaisu pulmaan, mutta hän ei saa sitä sanottua tarpeeksi päättäväisesti, jotta muut ryhmäläiset ottaisivat sen huomioon. Vahvat persoonat helposti dominoivat päätöksentekoa ja sitä kautta pelin kulkua. Nämä tilanteet ovat kuitenkin sellaisia, että ryhmäläisten tiimityöskentelytaitojen parantuessa ryhmäläiset osaavat ottaa huomioon huomattavasti paremmin jokaisen yksittäisen ryhmäläisen persoonan, tiedot ja taidot pelin aikana.

Huonepakopelin valmistelu on yksi todella haasteellinen puoli pelin pyörittämisessä. Yhden huonepakopelin rakentamiseen itse varaan vähintään kahdeksan tuntia. Sen lisäksi huone pitää vielä kokeilla käytännössä, ennen kuin se otetaan käyttöön. Jos aloittelija aloittaa huoneiden rakentamisen, pelkästään suunnitteluun voi varata 12 – 20 tuntia. Tämän lisäksi täytyy suunnitella, mitä lukkoja ja muita pulmia huone käyttää ja ne täytyy käydä ostamassa tai rakentaa itse. Myös näiden lukkojen ja pulmien toimintaan täytyy paneutua itse, jotta voi ongelmatilanteissa korjata niitä. Huonepakopelien suunnittelu ja toteutus helpottuu huomattavasti sen jälkeen, kun on jo suunnittelut ja vetänyt muutaman huoneen. Kokemuksen kautta myös varastoon alkaa kertyä laajasti erilaisia lukkoja ja pulmaideoita. Näitä yhdistelemällä eri tavalla uusien huoneiden rakentamisesta tulee huomattavasti helpompaa.

Jos huonepakopelitoimintaa ajattelee suuremmalle ryhmälle, haasteeksi tulee nopeasti huonepakopelin maksimikapasiteetti. Itse pidän siitä kiinni, että huoneessa ei ole enempää kuin 5 pelaaja kerralla. Jos tämä määrä ylitetään, osalle pelaajista tulee helposti tylsää huoneessa.

Huoneet on todella vaikea suunnitella niin, että seitsemälle tai kymmenelle nuorelle riittää tekemistä yhtä aikaa. Jos huone ei tarjoa monta yhtä aikaista pulmaa, pelaajista osa kyllästyy helposti ja he alkavat etsimään puhelintaan taskusta. Pelin vetäminen myös vie yhden työntekijän koko pelin ajaksi, koska hänen tehtävä on tarkkailla joukkueen työskentelyä ja tarvittaessa antaa vihjeitä. Jos huonepakopeliä haluaa käyttää suuren ryhmän kanssa, silloin vetäjiä täytyy olla ryhmässä useampia ja ryhmän muille jäsenille täytyy tarjota jotain tekemistä sillä aikaa, kun osa pelaa huonetta.

12 POHDINTA

Huonepakopelitoiminta on aivan oma maailmassa, jonne voi uppotua niin syväälle kuin halua. Toimintaan tutustumisen voi aloittaa ostamalla muutamia pieniä avain- ja numerolukkoja, jolloin saa jo tehtyä hyvinkin erilaisia huoneita. Toimintaa voi helposti uudistaa ja syventää omaa kokemustaan pelin vetäjänä ottamalla käyttöön erilaisia mikrotietokoneita, puhelimia, tabletteja, valseiniä tai vain tuomalla uusia ihmisiä uusine ideoineen suunnitteluvaiheeseen.

Kyselyn perusteella voidaan päätellä, että nuoret todella nauttivat huonepakopelien pelaamisesta. Monilla nuorilla oli kriittinen asenne kristinuskoa kohtaan, mutta huoneiden tema ei vaikuttanut nuorten innostuneisuuteen negatiivisesti. Tulosten perusteella voidaan nähdä, että huoneiden peluuttaminen voi toimia ryhmäyttämiskeinona sellaisenaan. Haasteita tulee eniten huoneiden maksimipelaajien määrässä. Koko rippikouluryhmä ei päässyt yhdessä ryhmäytymään, vaan vain osa keskenään. Huonepakopeli toimisi siis paremmin pienempien ryhmien kanssa ryhmäyttämisenäkökulmaa ajatellen, kuten isoskoulutuksessa tai ennen rippikoululeirin alkamista isosten kesken. Tällöin myös nuorisotyönohjaaja voi ohjeistaa isosryhmää toimimaan keskenään paremmin juuri ennen leiriä. Tämä voi pelastaa monilta vaikeuksilta leirijakson aikana.

Huonepakopelin kautta myös osa nuorista sai vahvistusta omasta roolistaan ryhmän jäsenenä. Tämä voidaan nähdä positiivisena asiana, sillä silloin nuori on saanut vahvistustaan itsetuntoon. Nuori pystyy hahmottamaan itsensä paremmin osana suurta ihmisryhmää.

Huonepakopelin yksi selvistä haasteita on sen vaativa valmistelu-aika. Nuorisotyönohjaajilla on määritelty työaika, joka on yleensä suunniteltu hyvin kiireiseksi. Normaalien työtehtävien lisäksi huonepakopelitoiminnan tuominen toimintaan voi tuottaa haasteita. Kuitenkin kuten missä tahansa uudessa toiminnassa, toiminnan täytyy ensimmäisenä vakiintua, jotta se alkaa

toimia omalla painollaan. Huonepakopeli on tästä hyvä esimerkki. Pulmien ja lukkojen kaasaantuessa huoneita voi pienellä työpanoksella luoda loputtomasti.

Huonepakopeli ei ole kuitenkaan kaikille juuri sellaisenaan. Huonepakopeli on yhden tyyppinen pulmapeli ja kaikki nuoret eivät nauti pulmapeleistä. Jolloin huonepakopeliä ei voida tuoda sellaisenaan ihan kaikkeen toimintaan, jos huonepakopeli halutaan tuoda toimintaan pelkkänä virkistystoimintana tai hauskanpitoa, se on hyvä tuoda jonkun olemassa olevan tapahtuman kylkeen. Oulaisten seurakunnassa huonepakopeli toimi täydellisesti yögospelin yhtenä ohjelmanumerona, johon nuoret pystyivät osallistumaan halutessaan. Yögospel tarjosi myös muuta tekemistä nuorille sillä aikaa, kun yksi ryhmistä pelasi huonetta.

LÄHTEET

- 12 – 15 -vuotiaan ajattelun ja moraalien kehitys. 2018. MLL. Julkaistu 25.9.2018. Saatavilla: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/12-15-v/12-15-vuotiaan-persoonallisuuden-kehitys/> Viivattu: 13.2.2019.
- 12 – 15 -vuotiaan persoonallisuuden kehitys. 2018. MLL. Julkaistu 22.6.2018. Saatavilla: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/12-15-v/12-15-vuotiaan-persoonallisuuden-kehitys/> Viivattu: 13.2.2019.
- Elämyspedagogiikka. 2019. Outward bound finland. Saatavilla: <https://www.outwardbound.fi/outwardbound-finland/elamyspedagogiikka/> Viitattu: 2.10.2019.
- Essa. 2015. History of Room Escape – where did the concept evolve from and predecessors to its current form. Saatavilla: <https://intervirals.wordpress.com/2015/02/09/history-room-escapes-where-did-concept-evolve-from-predecessors-current-form/> Viitattu: 29.1.2018.
- Järvilehto, L. 2013. Upeaa työtä! Näin teet itsellesi unelmiesi työpaikan. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Karppinen, S. & Latomaa, T. 2015. Seikkaillen elämyksiä III. Suomalainen seikkailupedagogiikka. Vantaa: Hansaprint.
- Kauppila R. 2011. Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. Vuorovaikutusopas opettajille ja opiskelijoille. 3. painos. Jyväskylä: Bookwell Oy.
- Kirkkohallitus. 2018. Suuri ihme. Rippikoulusuunnitelma 2017. Helsinki: Suomen ev.-lut. Kirkon julkaisuja 60.
- Kopakkala, A. 2011. Porukka, jengi, tiimi. Ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen. 3. painos. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Kortesuo, K. 2018. Pakohuone. Suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Lehtinen, E., Vauras M. & Lerkkänen M. 2016. Kasvatuspsykologia. 3. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Nicholson, S. 2015. Peeking Behind the Locked Door. Saatavilla: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> Viitattu: 7.4.2019.

Pilli, S., Saarinen, A. 2016. Huonepakopelin projektihallinta. Opinnäytetyö, AMK. Jyväskylän ammattikorkeakoulu, liiketoiminnan ja hallinnon ala, liiketalouden kehittämisen koulutusohjelma. Saatavilla: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120793/Huonepakopelin%20projektinhallinta-%20Case%20WayOut%20Oy.pdf?sequence=1> Viitattu: 29.1.2018.

Saarela, J. 2019. Henkilökohtainen tiedonanto, keskustelu. 31.10.2019.

Suomen evankelisluterilainen kirkko. 2019a Mikä rippikoulu? Saatavilla: <https://evl.fi/perhejuhlat/rippijuhlat/rippikoulu-edeltaa-rippijuhlia> Viitattu: 6.11.2019.

Suomen evankelisluterilainen kirkko. 2019b. Mitä rippikoulu sisältää? Saatavilla: <https://evl.fi/perhejuhlat/rippijuhlat/rippikoulu-edeltaa-rippijuhlia> Viitattu: 6.11.2019.

The nine belbin team roles 2019. Saatavilla: <https://www.belbin.com/about/belbin-team-roles/> Viitattu: 31.10.2019.

Huonepakopeli ryhmäytymiseen

Tämä huonepakopeli on suunniteltu käytettäväksi vuoden 2018 Oulaisten seurakunnan rippikouluryhmä 1. ryhmäytymiseen. Peliä varten on suunniteltu kaksi erilaista huonetta, jotka pelataan yhtä aikaa. Tällöin kaksi ryhmää, jotka ovat kooltaan max. 7 henkilöä per ryhmä, voivat osallistua yhtä aikaa.

Huonepakopelissä käytetty tila:

Pelialueena toimii seurakuntasali. Kahden pelihuoneen välissä on vain lasinen seinämä, jossa on yksi ovi aukko. Ensimmäisen huoneen teema on kaste ja toisen huoneen teema on konfirmaatio. Pulmia on yhteensä kahdeksan huonetta kohti. Kahdeksan pulmaa on valittu aikarajan mukaan, joka on määritelty 30 minuutiksi. Oviaukon kohdalle on kannettu pöytä, johon on tarkoitus koota viimeinen pulma ja ratkaista se yhdessä.

Molemmissa huoneissa on omat pulmat, mutta huoneiden ryhmät joutuvat viimeisen pulman kohdalla tekemään yhteistyötä. Molemmista huoneista löytyy nimittäin yhteensä 3 kuvaa, mutta jotta ryhmä selvittäisivät kuvien tarkoituksen, joutuvat he yhdistämään ne kuvat toisen ryhmän kanssa. Tällöin näistä kuudesta kuvasta muodostuu seurakunnan logo, joka antaa ratkaisun viimeiseen lukkoon.

Tarina:

Huonepakopeliä varten rakennettiin tilaisuuteen ja tilaa varten sopiva tarina, jotta pelaajille tarjotaan mahdollisuutta eläytyä peliin ja tarinan kautta heille annetaan pelin päämäärä.

”Hyvää päivää rippikoululaiset! Olen kutsunut teidän tänne seurakuntasaliin auttamaan minua. Pidin täällä juuri opetusta toiselle ryhmälle ja lopetettuani opetuksen, pidin pienen vesatauon. Sillä aikaa työtoverini tekivät minulle jekun! He nimittäin laittoivat kaikki minun tavarani ja opetusvälineeni lukkojen taakse!

Minulla alkaa seuraava oppitunti 30 minuutin päästä ja sitä ennen kaikki opetusvälineeni pitäisi saada takaisin. Tavarointa, joita tarvitsen kaikista eniten ovat iPadini, tietokoneeni, tietokoneen laturi ja Katekismukseni.

Työtoverini antoivat sen verran vihjeitä, että tavarani ovat piilotettu näihin kahteen huoneeseen! Toisessa on tietokoneeni ja Katekismukseni, toisessa tietokoneen laturi ja iPad. Meidän täytyy siis jakautua näihin kahteen huoneeseen, jos haluamme saada välineeni ennen oppitunnin alkua takaisin!”

Kastehuone

Tarvikkeet, joita tarvitset huonetta varten:

- Yksi 3-numeroinen lukko
- Kaksi 4-numeroista lukkoa
- Viisi avainlukkoa
- Repun, jossa on kolme taskua
 - Repun sisälle silmälasikotelo
- Salkku/laukku
- Salkku täyteen toimistotavaraa
- Koristeita kastealttaria varten
- Risti
- Virsikirja
- Etsittävät esineet (tietokone ja katekismus)
- Metallinen kettinki
 - Niin pitkä, että se ylittää salkun ympäri
- Seurakunnan logo leikattuna kuu-teen osaan
- UV-kynä ja lamppu

Huoneessa on alttari, joka on koristeltu kastealttariksi. Tämän lisäksi huoneesta löytyy salkku, pieni kassakaappi, reppu, avainlukolla varustettu kassalipas ja virsikirja. Salkun ympärillä on

metallinen kettinki. Huoneesta löytyy myös heti yksi pala seurakunnan logoa. Huoneen seinällä on teipattu paperilappu, jossa lukee Matteuksen evankeliumi 28:XX ja sen alapuolella on kirjoitettu kastekäsky, kuten se lukee Matteuksen evankeliumissa. ”Menkää siis ja tehkää kaikki kansat...” Tämän lisäksi seinältä löytyy virsitaulu, johon on laitettu kaksi virttä (virret 135 ja 468).

Kastealttarilla on seuraavat esineet:

- Valkoinen liina
- Kastemaljako
- Kynttilä
- Risti
- Raamattu
- Kukkia
- A4, jossa kerrotaan, mikä on kaste. Liite 1/8 on suoraan otettu evl.fi sivustolta.

Huoneessa on yhteensä viisi avaimella avattavaa lukkoa ja kolme numerolukkoa. Avainlukot ovat pieniä ”käsilaukku”-lukkoja. Numerolukoista yksi on 3-numeronen lukko ja kaksi 4-numeroisia lukkoja.

Kastehuoneen pulmat

Pelaajat aloittavat huoneesta ensimmäiseksi etsimällä avaimia. Huoneeseen on piilotettu kolme avainta heti löydettäväksi, jotka avaavat salkun ympärillä olevan kettingin kolme luk-

koa. Yksi avaimista on piilotettu ristin taakse teipillä, toinen tuolin alle ja kolmas on roskiksessä. Tämän lisäksi salkussa on vielä yksi nelinumeroisen lukon saa auki ratkaisemalla seinällä olevan 28:XX. Tämä ratkaistaan etsimällä raamatusta Matteuksen

LIITE 1/4

evankeliumin luku 28. Luvusta 28 löytyy sama kastekäsky, joka lukee paperilla. Korvaamalla XX jakeella, jossa kastekäsky lukee, niin saadaan koodi. Tällöin paperilla koodiksi muodostuu **2819**.

Salkku

Salkku on täynnä toimistotavaraa: paperia, kyniä, klemmareita ym. Tämän lisäksi salkusta löytyy kastekaava, virsikirja, avain ja laskutehtävä: Kerro "Jumala loi" -virren numero säkeistön määrällä. Pelaajien siis täytyy löytää sisällysluetteloa käyttäen virsikirjasta "Jumala loi" virsi. Tämä virren numero (135) täytyy kertoa säkeistön määrällä (3).

$$135 \times 3 = 405$$

Tämä koodi ja avain avaavat seuraavat lukot repusta, jotka ovat 3-numeroisen lukko ja avainlukko.

Reppu

Reppussa on kolme taskua yhteensä ja jokaisessa on oma lukkonsa. Salkusta löytynyt avain ja koodi 405 avaavat yhden 3-numeroisen lukon, jolloin yksi taskuista aukeaa. Taskusta löytyy UV-lamppu ja silmälasikotelo. Silmälasikotelon sisällä on avain ja pulma. Avain avaa toisen taskun, josta löytyy toinen pala seurakunnan logoa ja ensimmäinen etsittävä tavara: tietokone. Arvoituksesta saatu koodi avaa kolmannen taskun, jonka sisältä löytyy kolmas pala seurakunnan logoa.

Silmälasikotelosta löydetty pulma menee seuraavasti: Missä Matteuksen evankeliumin jakeissa Jeesus kastettiin? Matteuksen evankeliumi 3:XX-YY.

LIITE 1/5

Osallistujien täytyy etsiä Matteuksen evankeliumi luku kolme ja lukea sitä läpi siihen asti, kunnes Jeesus kastetaan. Jeesus kastetaan jakeissa 13 – 17. Tällöin saamme koodin 1317. Tämä koodi avaa viimeisen repun taskun. Nyt pelaajilla on kasassa yksi esine (tietokone) ja kolme kuvaa. Heiltä puuttuu enää vain yksi tavara, joka on kassakaapin sisällä.

Kuvat

Kun molemmat ryhmät ovat selvittäneet kaikki pulmat ja tuonut heidän kolme kuvaansa pöydälle, niin kuvista voidaan kasata seurakunnan logo. Kun kuva on kasattu, pelaajien on tarkoitus miettiä, mikä esine on jäänyt täysin käyttämättä koko pelin ajan: UV-lamppu. Jos UV-lamppua käyttää kuviin, niin kuviin muodostuu kassakaapin koodi, joka on kuusinumeroinen: 623517. Kassakaapista löytyy viimeinen tavara. Kun huoneesta on tuotu kaikki kaksi tavaraa ohjaajalle, niin huone on suoritettu.

Matteuksen evankeliumi 28:X

X Menkää siis ja tehkää kaikki kansat minun opetuslapsiksi:
kastakaa heitä Isän ja Pojan ja Pyhän Hengen nimeen

(x = luku)

Virsitaulu

135

468

Konfirmaatiohuone

Tarvikkeet, joita tarvitset huonetta varten:

- Konfirmaatioalttarin tarvikkeet
- Alba
- Viisi avainlukkoa
- Kaksi numerolukkoa
- Numerolukko pulloa varten
- Reppu
- Salkku/laukku
 - Salkun tai laukun voidaan sulkea kettingillä tai salkun omalla lukolla.
- Kitarakotelo
 - Kotelossa oltava kaksi taskua, jotka pitää saada lukkoon.
- Työntekijän tavarat (iPad ja tietokoneen laturi)
- Nuoren seurakunnan veisukirja
- Huonokuntoinen virsikirja
 - Virsikirjan sivuille kaiverretaan kolo avaimelle.
- Seurakunnan logo leikattuna kuuteen osaan
- UV-kynä ja lamppu

Huoneen keskellä on konfirmaatioalttari, joka on koristeltu oikean konfirmaatiomessun mukaisesti. Seinällä on kartonki, johon on lueteltu nuoren seurakunnan veisukirjan kappaleita.

Alttarilta löytyy seuraavat tavarat:

- Valkoinen liina
- Kynttilä
- Raamattu
- Ehtoollispikari

- Ehtoollismalja
- Ehtoollisleipä pidike
- Kirkkoviinipullo
- Risti
- A4, jossa kerrotaan mikä on ehtoollinen. Liitteessä 1/12 -13 on teksti, joka on suoraan otettu evl.fi sivustolta.

Kirkollisviinipulloa varten tarvitaan 3-numerolla lukkiutuva pullolukko, joita myydään erilaisilla nettisivuilla, kuten e-ville.com tai ebay.com sivustoilla.

Konfirmaatiohuoneen pulmat:

Peli aloitetaan etsimällä huoneesta avaimia. Huoneesta on heti löydettävissä kolme avainta: yksi ristin taakse teipattuna, toinen pöydän alle ja kolmas repun sivutaskussa olevassa silmälasikotelossa. Kyseiset avaimet avaavat repun kaikki avainlukot.

Reppu

Repun sisältä löytyy ohjaajan omia henkilökohtaisia tavaroita, kuten t-paitoja, huppareita ja housuja. Näiden kaikkien välistä vanha virsikirja, jonka sisään on kaiverrettu avaimelle kolo. Kolosta löytyy pieni avain, joka avaa salkun.

Salkku

Salkun sisältä löytyy enemmän nuorisotyönohjaajan työvälineitä, kuten ammattikirjallisuutta. Salkun sisältä löytyy myös ensimmäinen pala seurakunnan logoa ja Nuoren seurakunnan veisukirja. Konfirmaatiohuoneen seinältä löytyy kartongin palanen, jossa on kyseisen kirjan kappaleita. Kappaleet ovat yleisempiä, joita voisi esimerkiksi konfirmaatiossa laulaa. Yksi kappa

leista on ympyröity esim. Kädet Jumalan tai Varjoista maan. Nuorten tehtävä on löytää kyseinen kappale kirjasta ja katsoa kappaleen numero. Kappaleen numero ja itse kappale vaihtelee seurakunnittain ja mikä vuosimalli kyseisestä kirjasta on käytössä. Otetaan esimerkkilukemaksi 125. Kyseinen numero toimii koodina 3-numeroiseen lukkoon, joka on kiinni kitarakotelossa.

Kitarakotelo iso tasku

Kitarakotelon sisältä löytyy toinen pala seurakunnan logoa. Sen lisäksi sisältä löytyy arvoitus:

”Kun olette konfirmoitu, voitte osallistua itsenäisesti ehtoolliselle”

Kyseinen arvoitus koittaa saada nuoret miettimään, että milloinkaan heidän konfirmointipäivä on. Numero on kolmilukuinen esimerkiksi 13.9. Tämä päivämäärä avaa ehtoollisviinin kolminumeroisen pullolukon. Pullon sisällä on avain, joka avaa kitarakotelon toisen taskun.

Kitarakotelon pienempi tasku

Pienemmästä taskusta löytyy työntekijän iPad ja viimeinen pala seurakunnan logoa. Tämän jälkeen nuoret siirtyvät tekemään yhteistä pulmaa toiseen huoneeseen pelaajien kanssa, jota kautta saavat kassakaapin auki.

OUTLAISSTEN RÄY

Huonepakopeli rippikoulun loppukokeena

Tämä huonepakopeli on suunniteltu käytettäväksi rippikoulun loppukokeena. Tämä huonepakopeli kokeilee 2018 vuoden 1. rippikouluryhmän tietoja, joita he ovat oppineet rippikoulun aikana. Huonepakopeli on siis suunniteltu suoraan vastaamaan kyseisen rippikoulun tarpeita varten. Pulmia ja muita ideoita kuitenkin voi soveltaa todella helposti muihin rippikouluihin. Huonepakopelistä tehtiin kaksi identtistä huonetta, jotta kaksi eri ryhmää voivat pelata yhtä aikaa. Tällöin pelaamaan pääsi yhtä aikaa noin 10 – 13 nuorta. Tämä oli noin puolet rippikouluryhmän koosta. Toinen puoli jäi kirkon nuorisotyönohjaajan pitämälle oppitunnille, joka kesti 45 minuuttia.

Huonepakopelissä käytetty tila:

Huonepakopeli rakennettiin kahteen pukuhuoneeseen. Molempia huoneita oli helppo vahtia yhden ohjaajan voimin, johtuen että pukuhuoneiden välissä oli erillinen varastotila. Pelinohjaaja pääsi kulkemaan varaston läpi nopeasti huoneesta toiseen. Tila oli siitä haastava, että pukuhuoneeseen, jossa on vain naulakoita, on todella vaikea piilottaa mitään.

Tarina:

”Osa rippikoululaisista ovat päättäneet tehdä rippikoulupapille jekun! He ovat varastaneet papin välineet ja laittaneet ne lukkojen taakse! Rippikoululaiset ovat olleet sen verran ovelia, että pappi ei saa välineitään pelkästään auki tavallisilla avaimilla, vaan papin täytyy käyttää hänen itsensä opettamaa materiaalia hyväksi! Pappi on tällä hetkellä kastetehtävissä muualla ja hän palaa takaisin 45 minuutin päästä, jolloin hänellä alkaa oppitunti. Teidän tehtävä on auttaa saamaan kaikki välineet takaisin ennen papin saapumista! Välineet joita pappi tarvitsee ovat PowerPointin kaukosäädin, punainen laulukirja, ja katekismus.”

Pukuhuone

Pelialueena toimii suuri pukuhuone, jonne mahtuu parikymmentä ihmistä. Huoneen seinillä on naulakoita ja naulakoiden alla on seinän mittainen penkki. Penkki ja naulakot menevät koko huoneen ympäri. Huoneen keskellä on myös kaksi pitkää penkkiä. Huoneeseen on tuotu kartonki, johon on kirjoitettu rippikoulun suosikkikappaleiden nimiä (esim. Tuu mun vai-moksein, Tilkkutäkki...)

Tarvikkeet huonetta varten:

- Kitara
- Kitarakotelo
- Laukku
- Jääkiekkokassi
- Reppu
- iPad / muu tabletti
- Risti
- Katekismus
- Kartonki
- Kolme 3-numeroinen koodilukkoa
- Neljä avainlukkoa
- Raamattu
- Virsikirja
- Kettinki (Laukku sidotaan kiinni)

Kaikki tavarat ovat sekaisin huoneessa. Laukun, repun, jääkiekkokassin ja kitarakotelon voi piilottaa huoneeseen, jotta pelaajat eivät heti näe niitä. Tällöin näiden etsimisestä muodostuu myös pieni pulma ja pelaajat pääsevät harjoittelemaan kommunikointia (mitä löysivät, mistä ja montako lukkoa siinä on).

Pukuhuoneen pulmat:

Pelaajien tarkoitus on ensimmäisenä etsiä huoneesta piilotetut reput ja kitarakotelo. He löytävät myös kolme avainta teipattuna ympäri huonetta. Yksi avaimista on teipattu naulakon taakse, toinen penkin alle ja kolmas seinään pään yläpuolelle. Nämä kolme avainta avaavat

kaksi lukkoa kettinki laukusta ja yhden repusta. Reppu aukeaa yhden lukon jälkeen, mutta laukussa on vielä avainlukkojen jälkeen yksi 3-numerolukko.

Reppu

Repusta löytyy pelaajien etsimä katekismus, jota tarvitaan laukun numerokoodin avaamista varten. Sen lisäksi repusta löytyy kaksi paperin palaa. Ensimmäisen paperipalan arvoitus menee näin:

”Älä tapa X Pyhitä lepopäivä X Älä tavoittele lähimmäisesi puolisoa, työntekijöitä, karjaa äläkä mitään, mikä hänelle kuuluu.”

Nuorten tehtävä on suorittaa kertolasku. Jos nuoret eivät muista ulkoa kymmentä käskyä, he voivat käyttää katekismusta apuvälineen. Kertolaskun tulos on 150. Numero on koodi kolmi-numeroiseen lukkoon, joka on kiinni laukussa.

Toisesta paperinpalasta saa osan koodia tablettia varten. Paperipalan arvoitus menee näin:

”Kuinka monta kertaa sinuttemme Herraamme Isä meidän -rukouksessa?”

Nuoret yleensä tässä vaiheessa alkavat lausua Isä meidän -rukousta ulkoa. Jos eivät välttämättä muista tai eivät saa millään oikeaa tulosta, voivat he käyttää katekismusta. Isä meidän -rukouksessa sanotaan neljä kertaa ”sinun”. Tämä luku pitää jättää talteen.

Kettinki laukku

Laukun sisällä on avain. Kyseinen avain avaa jääkiekkokassin ensimmäisen lukon. Sen lisäksi laukusta löytyy tabletti ja arvoitus. Arvoitus menee näin:

“(Rippikoulun suosikkilaulujen summa) X Sinuttelut Isä meidän -rukouksesta”

Kyseessä on jälleen kerran laskutehtävä. Nuorilla on jo tiedossa sinuttelun määrä, mutta heidän täytyy etsiä tämän rippikoulun suosituimpien laulujen numerot punaisesta laulukirjasta. Huoneessa on kartongille merkatut laulujen otsikot. Nuorten täytyy löytää kappaleiden numerot punaisesta laulukirjasta, laskea ne yhteen ja kertoa ne sinuttelun tuloksella. Jos nuoret haluaa selvittää mahdollisimman nopeasti, he voivat käyttää kirjan hakemistoa. Tehtävä toimii hakemiston käytön hyvänä harjoituksena tai muistin virkistykseenä. Laskutoimituksesta saadaan numeroluku, joka toimii tabletin pääsykoodina. Punaisen laulukirjan vuosimallista riippuen ja rippikoululaisten suosimien kappaleiden perusteella koodi voi olla mikä tahansa. Esimerkiksi $540 \times 4 = 2160$.

Tabletti

Tabletin työpöydältä löytyy pelkästään nauhoitussovellus ja galleria. Nauhoitussovelluksen avatessa nuoret huomaavat, että tablettiin on tehty äänitallennus. Äänitallennuksessa henkilö X lukee psalmi 139 ääneen. Talletuksessa ei kuitenkaan mainita, että kyseessä on psalmi 139 vaan nuorten täytyy tajuta se itse. Syy miksi tätä ei paljasteta, johtuu siitä, että kävimme intensiivijakson aikana paljon läpi psalmi 139 ja se oli kirjoitettu ympäri leirintäaluetta. Teidän järjestämässä rippikoulussa kyseessä voi olla mikä tahansa muu kohta. Tabletin galleriasta tai muistiinpanoista löytyy seuraava teksti:

”Psalmi X / Montako kertaa kutsumme Jumalaa isäksemme uskontunnustuksessa?”

Kyseessä on kolmas laskutehtävä. Nuorten täytyy muistella uskontunnustusta ja löytää sieltä jokainen ”Isä” kohta. Näitä on koko uskontunnustuksessa kaksi kappaletta. Tällöin $139 / 2 = 69,5$. Luvun voi laittaa jääkiekkokassiin kassissa olevaan 3-numeroiseen lukkoon.

Jääkiekkokassi

Jääkiekkokassi on lukittu 3-numeroisella lukolla. Äänityksen kautta nuoret saavat selville numerokoodin. Jääkiekkokassin sisällä on viimeinen tavara, jota nuoret etsivät: virsikirja.

Kaikki tavarat täytyy ojentaa pelin ohjaajalle ja kun ne on ojennettu, peli päättyy.

Kyseinen huone keskittyi pääosin ulkoläksyjen muistamiseen ja Psalmi 139. Huonepakopelejä kuitenkin voi muokata täysin omien tarpeiden mukaan. Kannattaa pitää kuitenkin mielessä ne pääkohdat, joita haluatte nuorten vievän mukaan rippikoulusta. Meille oli tärkeää, että nuoret muistaisivat ja sisäistäisivät mitä Psalmi 139 koettaa meille sanoa: Me olemme kaikki suuria ihmeitä ja Jumala hyväksyy meidän sellaisina kuin olemme.