



SIIVITTÄMÖ -HANKE

Pedagoginen pakopeli

mente
PALVELUT

 LAB University of
Applied Sciences

 Euroopan unionin
osarahoittama

Pedagoginen pakopeli Tiinan tarina

Kohderyhmä: Työyhteisöt, noin 4-5 hlö

Aika: 30-40 min. pelille, 20-30 min. keskustelulle.

Tavoite: Pedagoginen peli, jonka tavoitteena lisätä suvaitsevaisuutta, ymmärrystä ja empatiaa. Suunnattu työyhteisöille, joihin voisi työllistyä mielenterveyssyistä täsmätyökykyiset työntekijät.



- Peli on muokattavissa erilaisiin työyhteisöihin muuttamalla tarinan työympäristöä tai Tiinan ikää tai muuta ominaisuutta.
- Pakopeliä pelattaessa on tärkeää muistuttaa pelaajia turvallisesta tilasta ja salassapidosta, asioista joista pelin aikana keskustellaan.
- Peli voi herättää vahvoja tunteita tai muistoja, joten on hyvä myös muistuttaa että pelistä saa poistua jos siltä tuntuu ja siihen saa myös palata, eli poistuminen ei ole este palaamiselle.



Tarina

On perjantaiamu. Tiina on Palvelukoti Perhosen uusi työntekijä, joka on työskennellyt kolmisen kuukautta hoiva-avustajana. Hän on tunnollinen, huolellinen ja vähäpuheinen ihminen, joka on hoitanut työnsä huolellisesti. Kukaan ei tunne häntä kovin hyvin, mutta yksi työntekijä on kertonut nähneensä Tiinan joskus epämääräisessä seurassa. Tiina ei ole juuri kertonut itsestään, toisinaan puhunut kissastaan, joka hänellä on ollut pitkään. Tiinalla on ollut jonkun verran sairauspoissaoloja työstä.

Tänään Tiinaa ei näy aamupalaverissa, eikä hän vastaa puhelimeen. Tiinan kanssa eniten yhdessä työskennellyt Kaija kertoo, että Tiina valitteli päänsärkyä eilen ja oli huonovointisen oloinen. Kaija kertoo myös, että Tiina on yrittänyt soittaa hänelle aiempänä päivänä.

Tiina asuu aivan työpaikan vieressä, joten päätätte lähteä käymään hänen kotonaan työpäivän jälkeen. Ulko-ovi on rakosillaan ja astutte hänen kotiinsa sisään.

Pelin kulku

- Alkuun kerrotan pelin kesto, yleiset ohjeet ja turvallisen tilan periaatteet. Ohjaaja kertoo että vihjeitä saa pyydettäessä loputtomasti, mikä takaa, että jokainen ryhmä läpäisee pelin.
- Alkuun voi kysyä onko pelaajilla kokemusta pakopeleistä, sillä se antaa pelin ohjaajalle tietoa siitä kuinka paljon vihjeitä ja aikaa ryhmä mahdollisesti tarvitsee.
- Ohjaajan olisi hyvä varmistaa, että jollain pelaajista on mukanaan älypuhelin, millä voi avata QR-koodin.
- Ohjaaja kertoo alkutarinan tai alustaa muuten peliin ja tarinaan.
- Ohjaaja siirtyy tarkkailupaikkaansa, mistä näkee ja kuulee pelaajat ja pelin etenemisen sekä pystyy antamaan vihjeitä pelaajille.
- Pelaajat voivat aloittaa tilan tutkimisen etsien vihjeitä.

- Aluksi pelaajien olisi hyvä kartoittaa tilan eri vihjeet ja peli voi edetä erilaisin järjestyksin pelaajista riippuen. Ideaalein järjestys on, että pelaajat löytävät käsilaukun ja sieltä avaimen päiväkirjaan.
- Päiväkirja luetaan ääneen, jotta kaikki kuulevat sen tekstit. Ja sieltä saadaan vihjeitä pelin etenemiseen.
- Seuraavaksi olisi hyvä etsiä kaikki tilan vihjeet ja tulkita viikkokalenterin symboliikan yhteys vihjeisiin:

-**Maanantai**: Kolmas Nainen, levykannessa henkilöihin **piirretyt sydämet** (4 henkilöä) Numerolukon **numero 4**.

-**Tiistai**: Päiväkirjamerkintöjen **tiistain ensimmäiset kirjaimet lihavoitu**. Yksinäisyys vaivaa... Kotona ei ketään... Sain työkaverin hymyilemään... Itkettä... Numerolukon **numero 1**.

-**Keskiviikko**: Tarinaa Tiinan kissasta, joka on sairastunut. Kissa Tiinan ainoa läheinen. Yllättäen kissa jouduttu lopettamaan. Leluhiiret muistona. **Hiirissä numerot 2, 4 ja 2**. Numerolukon **numero yhteenlaskettuna 8**.

-**Torstai**: Tiina käynyt lääkärissä hakemassa sairauslomaa kissan kuolemasta johtuen. **Läkärintodistus** päivätty torstaille, lääkärin nimi Kaisa Kuusi. Numerolukon **numero 6**.

- Kun symboliikka ja niihin liittyvät vihjeet on ymmärretty sekä niiden oikea järjestys, syötetään oikeat numerot 4186 riippulukkoon, mikä on purkissa. Kun purkki avataan QR-koodi luetaan puhelimen kameralla ja seurataan linkkiä ja kuunnellaan äänitiedosto.
- Äänitiedosto rauhoitetaan kuuntelemaan loppuun, jonka jälkeen ohjaaja onnittelee onnistuneesta pelin pelaamisesta ja ratkaisusta!
- Tämän jälkeen siirrytään loppukeskusteluun.



Tarvikkeet

- Lukollinen päiväkirja (päiväkirjan teksti liitteissä pitkä ja lyhyt versio, joka kirjoitetaan siihen)
- Käsilaukku
- Purkki, johon voi laittaa riippulukon
- Riippulukko, numerokoodilla avattava
- 3 kissan leikkihiirtä
- Lääkärintodistus (liitteissä)
- Viikkokalenteri (liitteissä)
- Levyn kannet (liitteissä)
- Tulostettu QR-koodi äänitallenteeseen (liitteissä)



Ohjeet tarvikkeiden käyttöön

Päiväkirja

Päiväkirjaan kirjoitetaan esimerkin mukaisesti sisältö, esimerkki on liitteissä. Päiväkirjasta on pitkä ja lyhyt versio, joista voi valita haluamansa. Pelistä tulee haastavampi ja pidempikestoinen pidemmällä päiväkirjalla, kun sen lukemiseen ja hahmottamiseen kuluu aikaa. Päiväkirjassa viitataan pelitilan vihjeisiin kuten levynkansiin, lääkärintodistukseen ja leluhiiriin. Päiväkirja sijoitetaan pelitilaan luontevaan paikkaan.

Tärkeimmät kohdat pelin kannalta ovat pitkässä versiossa:

Tiistai: Päiväkirjamerkintöjen tiistain ensimmäiset kirjaimet lihavoitu. Yksinäisyys vaivaa... Kotona ei ketään... Sain työkaverin hymyilemään... Itkettää... Numerolukon numero 1.

Lyhennetyssä versiossa:

Yksinäisyys on vaivannut tänään, vaikka onhan Mauno talossa. Se on vissiin tulossa vanha **k**si, kun nukkuu niin paljon. Ja vaikuttaa myös laihtuneen. Ei kyllä haittaa, kun on **S**ellainen punkero. Pitäisi **i**tsekin ehkä liikkua enemmän. Yksin se on niin hankalaa.

Käsilaukku

Käsilaukkuun laitetaan päiväkirjan avain ja käsilaukku sijoitetaan pelitilaan luontevaan paikkaan. Laukun ei tarvitse olla suuri, kunhan avain mahtuu sinne.

Purkki

Purkkiin sijoitetaan tulostettu QR-koodi ja purkki suljetaan riippulukolla. Purkki sijoitetaan pelitilaan näkyvästi. Purkki on pakopelin viimeinen tehtävä. Tähän käy mikä vain purkki tai lipas, minkä voi sulkea riippulukolla.

Riippulukko

Riippulukon tulee olla 4:llä numerolla avattava, lukkoon asetetaan numerosarja: 4186. Riippulukolla suljetaan purkki, missä on QR-koodi.

Leikkihiiret

3 kpl kissan leikkihiirtä, joihin kirjoitetaan (esim. tarran/teipin avulla) numerot: 2, 4 ja 2. Hiiret sijoitetaan ripotellen pelitilaan, voi esim. sijoittaa koristetyynyjen alle. Hiirien numerot ovat vihje ja ne yhteenlaskettuna ovat luku 8, mikä on yksi numero riippulukossa.

Lääkärintodistus

Lääkärintodistus löytyy liitteistä ja sen voi tulostaa sieltä. Lääkärintodistus on yksi vihjeistä, lääkärin sukunimi Kuusi viittaa numeroon 6 riippulukossa. Todistus sijoitetaan pelitilaan luontevaan paikkaan.

Viikkokalenteri

Viikkokalenteri löytyy liitteistä, mistä sen voi tulostaa valmiina tai tehdä omanlaisensa. Kalenteri sijoitetaan pelitilan seinälle näkyvään paikkaan.

Kalenteri toimii ohjekarttana purkin koodin avaamiseen. Siinä olevat symbolit viittaavat vihjeisiin ja järjestys on numeroissa se, mikä on riippulukon numerosarja. Kalenterin merkinnät: ma sydän, ti itkunaama, ke eläinlääkäri, to merkintä lääkäriaika, pe-su pääkallo. Maanantai (NELJÄ), tiistai (YKSI), keskiviikko (KAHDEKSAN), torstai (KUUSI).

Levyn kannet

Levyn kannet löytyvät liitteistä ja ne voi tulostaa sieltä. Näistä löytyy yksi vihje. Kolmas naisen levyn kanteen piirrä 4 sydäntä, jotka ovat numero 4 riippulukossa. Muut levyn kannet ovat vain lisärekvisiittana. Levyn kannet sijoitetaan pelitilaan luontevaan paikkaan.

Tulostettu QR-koodi

Liitteissä oleva QR-koodi on hyvä tulostaa ja sen kestävyyttä lisää jos sen voi laminoida. QR-koodi johtaa lopulliseen tarinaan siitä, missä Tiina on. Kyseessä on äänitallenne Tiinan kertomana siitä missä on ja mitä on tapahtunut.

Muuta huomioitavaa

Alkutarinan voi tulostaa myös peliin. Pelaajat voivat itse lukea tarinan tai pelin ohjaaja voi kertoa/lukea sen pelin alkuun.

Pelitilaa voi sisustaa hämähäystavaroilla halutessaan tai jos haluaa luoda pelitilan kodinomaseksi, esimerkiksi koristetyynyillä, tauluilla, kasveilla tms.

Loppukeskustelu

Tärkeä osa pedagogista pakopeliä on sen loppukeskustelu. Loppukeskustelua varten ei ole valmista kysymyslistaa, vaan ne voi muokata työyhteisöön sopiviksi.

Kysymyksillä kartoitetaan työyhteisön asenteita, näkökulmia ja herätellään keskustelemaan aihepiiristä.

Esimerkkikysymyksiä:

Miten työyhteisö olisi voinut toimia toisin? Miten Tiina olisi voinut toimia toisin?
Entä työnantaja?

Miten tällainen tilanne olisi voitu ennaltaehkäistä?

Miten teidän työyhteisössä huomioidaan mielenterveyshaasteet? Puhutaanko työpaikalla avoimesti mielenterveyden haasteista?

Tuleeko työympäristössä puhua mielenterveydenhaasteistaan?

Miten työyhteisön avoimuutta voitaisiin vahvistaa?

Opinnäytetyö

Suvaitsevaisuuden lisääminen mielenterveyssyistä täsmätyökykyisiä kohtaan sosiaali- ja terveysalalla pedagogisen pakopelin avulla

Hakonen, Henna; Huusko, Anne-Maria (2025)

- <https://www.theseus.fi/handle/10024/889665>



Video

Tiinan tarina
työyhteisön pakopeli

LIITTEET

Huom!
Tulostettavat materiaalit ovat omana tiedostonaan

Päiväkirja lyhyt versio 1/2

Maanantai

Kuuntelin pitkästä aikaa kolmatta naista! Joihinkin biiseihin liittyy niin mustia muistoja, mutta nyt tuntui ettei laulut aiheuttanu ahdistusta. Maanantai-biisiä kuuntelin erityisesti, se oli joskus niin samaistuttava. Olenkohan minä nyt se kaveri, joka töitä sai? Hih 😊

Tiistai

Yksinäisyys on vaivannut tänään, vaikka onhan Mauno talossa. Se on vissiin tulossa vanhaksi, kun nukkuu niin paljon. Ja vaikuttaa myös laihtuneen. Ei kyllä haittaa, kun on sellainen punkero. Pitäisi itsekin ehkä liikkua enemmän. Yksin se on niin hankalaa.

Keskiviikko

Näin viime yönä unta kissanpennusta. En muista oliko se ruskeankirjava kuten Mauno. Muistan vielä millainen Mauno oli pienenä! Se oli ihan pikkiriikkinen ja kiipesi lahjetta pitkin keittiön pöydälle, kun avasin kissan ruokapurkki. Perso ruoalle jo silloin. Tänään soitin ajan eläinlääkärille, kun huolestuttaa tuo laihtuminen.

Torstai

Kotona ei ole ketään kuka vastaisi kun huutaa moi! Mauno ei sano mitään, vaan nukkuu. Ei edes huomannut kun tuln töistä kotiin. 😞 Mietin tänään töissä minkäänlaista olisi jos kotona olisi joku ihminen vastassa. Olisikohan minun asiat toisella tapaa jos olisin tullut äidiksi?

Päiväkirja lyhyt versio 2/2

Lauantai

Tänään en ole jaksanut mitään. Mauno katsoo minua vihaisesti kun hiekkalaatikko on likainen. En vaan jaksa tänään. Mauno ei syönyt gourmet -ateriaansa, mikä ihmistä vaivaa. Huolestuttaa ja ahdistaa! Kuolema vaanii nurkan takana.

Maanantai

Maunosta otettiin verikokeita. Tiedänhän minä, että se on vanha. Ja sairaskin se on nyt. Mutta en ole valmis luopumaan siitä vielä! Jaksaa vielä Mauno!! Jaksa niin minäkin jaksan!

Keskiviikko

En voi uskoa! Maunoa ei enää ole! En ehtinyt hyvästellä sitä kunnolla. Eläinlääkäri nukutti Maunon lisätutkimuksia varten ja totesi että Maunolla on pitkälle edennyt syöpä ja kovia kipuja! En voi ymmärtää tätä! Tulin kotiin tyhjä kuljetusboksi kädessä. Mauno jäi sinne. Istuin varmaan tunnin lattialla itkemässä Maunon lempileikkihiiret käsissä. Niissä on vielä Maunon karvoja. <3 Mauno menee yhteistuhkukseen, kun ei ole varaa muuhun. En tiedä miten selviän tästä! En pysty tekemään

Päiväkirja pitkä versio 1/4

Maanantai: Kuuntelin pitkästä aikaa Kolmatta Naista. Joihinkin biiseihin liittyy niin mustia muistoja, mutta nyt tuntui ettei laulut aiheuttaneet ahdistusta. Pauli Hanhiniemellä on ihan mahtava ääni ja onhan se ihan kivan näköinenkin <3 Maanantai-biisiä kuuntelin erityisesti, se oli joskus niin samaistuttava. Olenkohan minä nyt se kaveri, joka töitä sai? Hih.

Tiistai: Yksinäisyys on vaivannut tänään, vaikka onhan Mauno talossa. Se on vissiin tulossa vanhaksi, kun nukkuu niin paljon. Ja vaikuttaa vähän laihtuneen. Ei kyllä haittaa kun on sellainen punkero. Pitäisi itsekkin ehkä liikkua enemmän. Yksin se on jotenkin niin hankalaa.

Keskiviikko: Näin viime yönä unta kissanpennusta. En muista oliko se ruskeankirjava kuten Mauno. Muistan vielä minkälainen Mauno oli pienenä. Se oli ihan pikkiriikkinen ja kiipesi lahjetta pitkin keittiön pöydälle kun avasin kissanruokapurkkia. Perso ruualle jo silloin. Tänään soitin eläinlääkärille ja varasin ajan. Huolestuttaa tuo laihtuminen.

Päiväkirja pitkä versio 2/4

Perjantai: Olisipa hienoa kun osaisi jutella ihmisille helposti. Kun pystyisi juttelemaan helposti, eikä tarvitsisi miettiä onko oikeanlainen ja tuleeeko hyväksytyksi. Joskus Kaijan kanssa on helppo jutella, vaikka yleensä minä lähinnä kuuntelen. Tykkään kyllä siitäkin.

Maanantai: Kuuntelin tänään töissä radiota yhden asukkaan kanssa. Tuli jotenkin lämmin tunnelma. Nykyään musiikkia kuunnellaan Spotifysta, mutta minä tykkään edelleen CD-levyistä. Niitä saa toisinaan halvalla kirpputoreilta.

Tiistai: Kotona ei ole ketään, kuka vastaisi kun huutaa moi. Mauno ei sano mitään, vaan nukkuu. Ei edes huomannut kun tulin töistä kotiin. Mietin tänään töissä, minkälaista olisi jos kotona olisi joku vastassa. Ihminen. Kaija kertoi taas teini-ikäisestä lapsestaan. Olisikohan minun asiani toisella tapaa jos olisin tullut äidiksi?

Päiväkirja pitkä versio 3/4

Perjantai: Kävin tänään asioilla. Näin Eilaa ja hänen uutta miestä. Oli kyllä Eila huonossa kunnossa. Käytiin yhdessä kahvilla. Pitäisi pitää enemmän yhteyttä, onhan meillä paljon yhteistä ja joskus jaettiin huonekin. Taidan olla huono ystävä. Vai olemmeko me Eilan kanssa edes ystäviä?

Tiistai: Sain Kaijan nauramaan tänään! Tuli niin hyvä ja lämmin olo itsellekin. Että voi tuntua hyvälle saada toinen ihminen nauramaan. Ja nauraa itse.

Lauantai: Tänään en ole jaksanut mitään. Mauno katsoo minua vihaisesti kun hiekkalaatikko on likainen. En vaan jaksa tänään.

Sunnuntai: Mauno ei syönyt gourmet-ateriaa, jonka annan aina sunnuntaisin. Mikä ihme sitä vaivaa. Huolestuttaa ja ahdistaa. Kuolema vaanii nurkan takana.

Päiväkirja pitkä versio 4/4

Maanantai: Maunosta otettiin verikokeita. Tiedänhän minä, että se on vanha. Ja sairaskin se on nyt. Mutta en ole valmis luopumaan siitä vielä. Jaksa vielä Mauno. Jaksa, niin minäkin jaksan.

Tiistai: Itkettä. Verikokeet eivät luvanneet hyvää. Mennään huomenna tarkempiin tutkimuksiin. Töissä varmaan ihmettelevät kun olen ihan sekava ja poissaoleva. Tuntuu, etten jaksa.

Keskiviikko: En voi uskoa, että Maunoa ei enää ole. En ehtinyt hyvästellä sitä kunnolla. Eläinlääkäri nukutti kissan lisätutkimuksia varten ja totesi, että Maunolla on pitkälle edennyt syöpä ja kovia kipuja. Kipuja! En voi ymmärtää tätä. Tulin kotiin tyhjä kuljetusboksi kädessä. Mauno jäi eläinlääkäriin. Istuin varmaan tunnin lattialla itkemässä Maunon lempileikkihiiret käsissä. Niissä on vielä Maunon karvoja. Mauno menee yhteistuhkaukseen, koska minulla ei ole rahaa muuhun. En tiedä miten selviän tästä. En pysty tekemään

QR-koodi lopputarinaan

