

KIRJASTO  
BIBLIOTEK  
LIBRARY

# *Pakohuonepelillä kirjasto tutuksi*

*Yhdessä ja erikseen 28.9.2017*  
*Jenni Kemppinen*

# Miksi pakohuonepeli?

- Kirjaston tarkoitus on tukea lasten ja nuorten omaehtoista kirjastonkäyttöä ja lukuharrastusta. Parhaiten tavoitamme lapset ja nuoret kouluyhteistyön kautta.
- Viime vuosina ollaan huolestuttu etenkin nuorten laskevasta lukuinnosta, heikenneestä lukutaidosta ja vähentyneestä kirjastonkäytöstä.
- Halusimme kehittää jotain isommille nuorille, jotain jota voisimme tarjota ryhmäkäynnin aiheeksi perinteisemmän vinkkauksen ja tiedonhaun opetuksen lisäksi. Jotain oikeasti hauskaa!

# Pakohuonepelit trendinä

- Kuinka informaatio- ja medialukutaitojen opetuksen haasteisiin voidaan vastata pelillisyyttä hyödyntäen? Pakohuonepelit ovat viime aikoina ilmestyneet kirjastoihin ryminällä:
- <https://www.kreodi.fi/en/20/Artikkelit/384/Pako-kirjastosta-kuka-murhasi-opiskelijan.htm>
- <http://gamesforlibraries.blogspot.fi/2016/06/cls-showcase-and-escape-room-box.html>
- <http://www.teenlibrariantoolbox.com/2016/07/tpib-locked-in-the-library/>
- <https://www.cmlibrary.org/blog/escape-room-program-haunted-library-edition>
- <http://my.kirjasto.ws/pako-kirjastosta/>

# Lähtökohdat pakohuonepelille

- OAMKin opiskelijat Tiina Kukkonen ja Saana-Tuuli Vöntönen kaipaivat projektityön kurssille aihetta, ja ehdotimme pakohuonepeliä aiheeksi. Opiskelijat päättivät myöhemmin laajentaa työtään opinnäytteeksi.
- Peli suunnattiin 9-luokkalaisille. Ysit eivät näy Kirjastoreitissä mutta ajatuksissa on ollut jo pitkään tarjota heille jotain erilaista, viihteellistä kirjastokäyntiä
- Tiedonhaun opetus ja kirjastoasioiden opetus pelin avulla ei ole kovin tavoitteellista eikä haeta kattavuutta, mutta kirjaston toimintaympäristöä kuitenkin hyödynnetään pelissä
- Pelissä on oltava **haastetta** niin kuin oikeissakin pakopeleissä!

# Rajoitteita

- Pelin on oltava sovellettavissa erilaisissa kirjastoyksiköissä: peli ei ole sidottu tiettyyn tilaan, ei vain yhteen suljettuun huoneeseen
- Ryhmäkoot ovat yleensä noin 20 henkilöä, aika on tiukasti rajattu. Pelille annetaan suoritusaikaa 40 min.
- Koko porukka ei voi suorittaa peliä kerralla. Porrastaminen ei myöskään toimi, koska koko ryhmä on paikalla vain tietyn ajan. Kehitellään siis eri konseptilla toinenkin peli, jota toinen puoli ryhmästä suorittaa!

# Kidnappaus kirjastossa

- Peli alkaa näyttämällä videota, josta löytyy ensimmäinen vihje. Joku on kidnapattu ja lunnaita vaaditaan.
- Kidnappauksen arvoitus selviää vihjeiden avulla
- Peliä testattu kahdesti





# Äkkilähtö-peli

- Peli alkaa videolla, jossa henkilö X kertoo voittaneensa matkan itselleen ja kaverilleen. Lähtöön on aikaa 40 minuuttia.
- Kaverin täytyy etsiä itselleen ainakin matkalippu, passi ja matkalaukku, jotka löytyvät tehtävien myötä.



# Aikataulut

- Tarkkaa aikataulua pelien lopulliselle valmistumiselle ei vielä ole, opiskelijat työstävät nyt opinnäytteensä teoriaosuutta.
- Mutta eiköhän pelejä pelailta viimeistään ensi keväänä!



#oulunkaupunginkirjasto  
*Kysy mitä vaan!*

**Jenni Kemppinen**  
**jenni.kemppinen@ouka.fi**