



Tekstiiohpettajaliitto  
TOL ry  
Textill  rarf  rbundet rf

## PAKOPELI “Messuvieraan haaste”

T  m   pakopeli ideoitiin Suomen K  dentaidot 2022- messuille Tekstiiohpettajaliiton osastolle. Pakopeli   voi k  ytt   my  s k  sity  n opetuksessa ja sit   saa soveltaa omiin tarpeisiin sopivaksi.

Ty  ryhm  :

Minna Hankala-Vuorinen, Heli Lehtel  , Saija Luiro, Jaana Marttila, Tiina Tiitinen, Tanja T  yryl  -Kannisto.

Teksti: Heli Lehtel   ja Minna Hankala-Vuorinen

Kuvat: Minna Hankala-Vuorinen

Peli alkaa ojentamalla kutsukortti itsen  isyysp  iv  n juhlaan. Samalla luetaan teksti, jossa kerrotaan taustatarina. (Luettava tarina liitett  v   t  h  n)

Kirjoita tyhjille riveille omaan peliisi sopiva kutsun saaja ja kellonaika. N  ill   kyseisill   tiedoilla ei ole pelin kannalta merkityst  , niill   saadaan kutsu sopimaan tilanteeseen. Alla mallina k  dentaitomessuilla k  ytetty kutsukortti teksteineen.

  
*Tasavallan Presidentti ja Rouva Presidentti  
kutsuvat Teidit*  
.....  
.....  
*Itsen  isyysp  iv  n juhlavastaaanotolle Presidentinlinnaa  
n  istaina 6. p  iv  n   joulukuuta 2022 kello .....*  
*Kutsukortti ja kuvallinen henkil  tiedotus pyydet  n v  tt  m  n s  sill   tulleessa*

  
*Tasavallan Presidentti ja Rouva Presidentti  
kutsuvat Teidit*  
**Arvoisa**  
.....  
**Messuvieras**  
.....  
*Itsen  isyysp  iv  n juhlavastaaanotolle Presidentinlinnaa  
n  istaina 6. p  iv  n   joulukuuta 2022 kello **19.10***  
*Juhlien lomana on keuhkovi kshlly ja vastuullinen k  llytys. Juhlakokouksessa vain k  rv  tt  t  .*

Seinällä roikkuu ilta-/ juhlapuku, johon on palanut reikä. Juhlapuku pitäisi saada nopeasti käyttökuntoon, sillä kuljetus juhlapaikalle lähtee 10 minuutin kuluttua. Reiän saa pikaisesti paikattua Vaatelaastarilla, joka löytyy numerolukolla lukitusta laatikosta. Tämä on pelin tavoite. Lukon numeroiden järjestys on kutsukortin alareunan ympyröiden värijärjestys.



1. Punaisen renkaan ratkaisu: Pöydällä sakset, joissa lukko. Lukko avautuu avaimella, joka on piilotettuna pöydällä olevan pikkulaukun sisään. *Punainen numero* paljastuu saksen terästä, kun sakset avaa.





2. Keltaisen renkaan ratkaisu: Nappilaatikossa on metallilenkissä keltaisia nappeja niin monta kappaletta, kuin mikä numero lukkoon tarvitaan. Pöydällä magneettinen neulatyyny, jolla metallia voi laatikosta etsiä. Tästä voi päätellä *keltaisen numeron*.

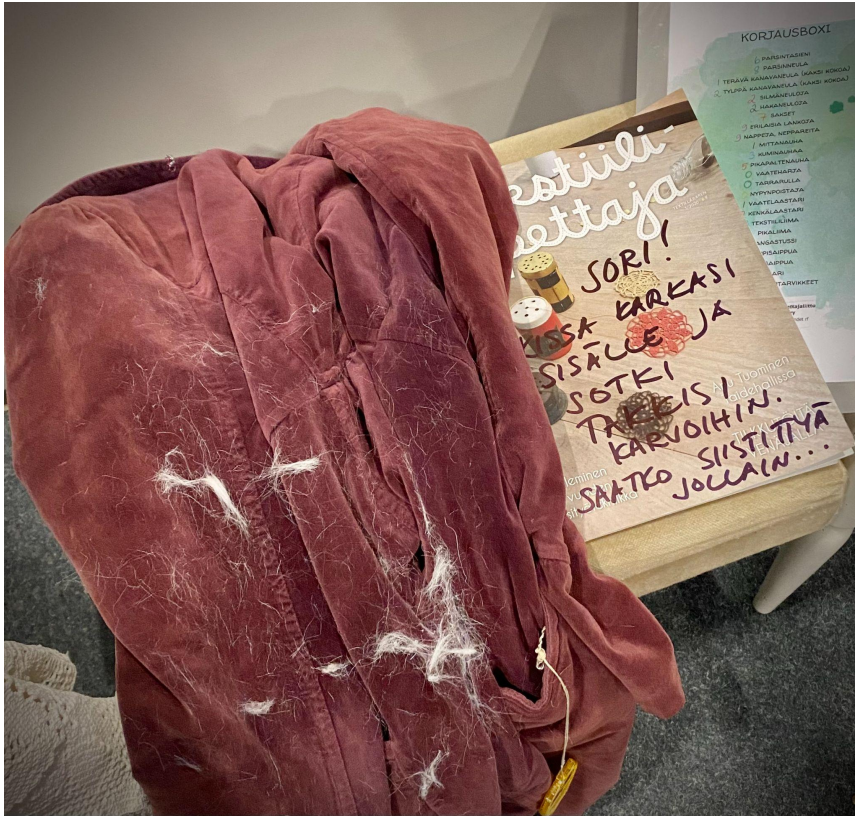


3. Sinisen renkaan ratkaisu: Ompelukonelaatikossa/ matkalaukussa on korjattavia farkkuja. Yksissä farkuissa on polvessa reikä, jossa osittain näkyvissä numeroa. Laatikossa on myös farkkumateriaalia olevia "paikkalappuja", joissa erilaisia kuvioita. Kuviot on tehty kirjonnalla. Yksi niistä muodostaa tarvittavan *sinisen numeron* asetettuna farkun kuviointin kanssa oikein.





4. Vihreän renkaan ratkaisu: Kissankarvaisen takin puhdistamiseen tarvitaan tarraharjaa. Harja löytyy TOL:n @korjausboxin sisällön listauksesta, jossa teippi- / tarraharjan kohdalla etsittävä *numero vihreällä* värillä. Takin päälle on jätetty lappu, jossa teksti: “Sori, kissa karkasi ja sotki takkisi! Kissankarvoina käytetään tekoturkishaituvia.



**Pakopelin somistus:** Sisustus kannattaa pitää yksinkertaisena. Pelin selkeyttämiseksi on hyvä merkitä ratkaisun kannalta epäoleelliset tavarat nauhalla (messuilla musta silkkinauha). Tämä kerrotaan pelaajalle. Kannattaa valita myös numeroiden värikoodeihin sopivat värit, jotta vinkit eivät johda harhaan. Pelialue on hyvä rajata esim. nauhalla.

