

Syyskuu 2024

Hei pakopelin ohjaaja!

Tässä lisätietoa **Kuka käänsi kaalinkerät??** -pakopelistä, joka on varta vasten suunniteltu Savonlinnan alueen koulujen käyttöön. Peli on suunniteltu tukemaan koululaisten oppimista kestävästä ruokajärjestelmästä. Se on toteutettu Savonlinnan ruokapalveluiden toiveesta KISMET – Sustainable Food Environments -hankkeessa vuonna 2024. Pelin on suunnitellut muotoilija Heidi Huovinen, Design Huovista.

Ellei pakopelit ole ennestään tuttuja, niin pakopeliksi kutsutaan peliä, jossa yhdessä ratkotaan erilaisia arvoituksia. Pelissä pääsee eteenpäin vasta, kun arvoitus on saatu ratkaistua. Tavoitteena on saada kaikki tehtävät ratkaistua ennen ajan loppumista. Pakopelejä on erilaisia ja Kuka käänsi kaalinkerät?? -pakopeli on pöydän ääressä pelattava pakopeli, joka tulostetaan etukäteen. Pakopelissä tyypillistä on ”palkinto”, mutta sitä voidaan pelata myös ilman. Koululaisille soveltuvia palkintoja voisi olla esimerkiksi muuhun kivaan toimintaan siirtyminen, kunniamaininta ensimmäiselle joukkueelle, pientä syötävää tai juotavaa jne. Parhaiten pakopeleihin tutustuu pelaamalla yhden kerran jotain pakopeliä.

Peliin tarvitaan ohjaaja lukemaan alkutarina ja tarvittaessa antamaan vihjeitä joukkueille. Peli on suunniteltu pelattavaksi yhden oppitunnin aikana, mutta jos mahdollista, niin varaa kaksi oppituntia, niin aikaa jää keskustelulle. Pelissä tutustutaan muun muassa paikallisiin tuotteisiin, tuontiraaka-aineisiin sekä ruokien pakkausmerkintöihin, joten näistä aiheista voi halutessaan jatkaa pelin jälkeen.

Pakopelin toteutti Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu KISMET – Sustainable Food Environments -hankkeessa. KISMET-hankkeessa kehitetään kestävämpiä ruokajärjestelmiä yhdessä 13 kansainvälisen partnerin kanssa. Toteutusaika 1.1.2023-31.12.2025.

Innokasta pelihetkeä pakopelin parissa!