

Pakopelin ratkominen (pelaajan näkökulma):

Kupo-pakopeli ratkotaan piste kerrallaan, eli ei siis heti lähdetä tarkastelemaan kaikkia pisteitä. Kun on saanut pisteen yhden ratkottua, oppilaat saavat vihjeen seuraavasta pisteestä. **Oppilaiden tehtävänä on pakopelissä selvittää avaruusolentojen tarvitsema aine alukseensa, jotta olennot pääsevät jatkamaan matkaansa koulun päältä.**

VIHREÄ piste:

Oppilaat saavat powerpoint -esityksestä vihjeen aloittaa pelaamisen siitä pisteestä, jolla on **Ratamo-kirjastokortin kuva**. Tällä pöydällä (väriteema vihreä) on kysymyksiä, joiden vastauksia oppilaat etsivät Ratamo-verkkokirjastosta. Oppilaiden pitäisi huomata pöydällä oleva tyhjä plussalasku-ruudukko ja täydentää vastaukset ruudukkoon. Plussalaskun vastaus on pöydällä olevan numerolukon avauskoodi. Purkin sisältä tulee mukaan otettava pimeä energia sekä lappu, jossa käsketään siirtyä tiedonlähteiden luo. Oppilaiden tehtävä on kerätä jokaisesta viidestä ensimmäisestä tehtävästä värikoodatut pimeät energiat mukaan. Näitä energialappuja tarvitaan viimeisen tehtävän ratkaisemiseen.

KELTAINEN piste:

Oppilaiden pitäisi löytää pöytä, jolla on **erilaisia tiedonlähteitä**. Oppilaat valitsevat näistä 2 luotettavinta tiedonlähdettä ja kirjoittavat vastauksensa paperille. Opettaja hyväksyy vastauksen ja kertoo vielä mahdollisesti lisäperusteluja. **Opettaja antaa oppilaille tämän jälkeen keltaisen pimeän energian ja vihjeen seuraavasta pöydästä → AREA51.**

SININEN piste:

Oppilaat siirtyvät Area51-pöydän ääreen, jolla on tiedonhakutehtävä. Oppilaiden tehtävä on löytää Ylen kirjoittama artikkeli siitä, kun CIA myönsi Area51 olemassaolon. Oppilaiden pitää löytää artikkelista **henkilön nimi, ja tämän jälkeen vielä etsiä kyseisen henkilön toinen etunimi**. Tämä toinen etunimi (David) on vihje seuraavaan pöytään. Oppilaat ottavat pöydältä mukaansa sinisen pimeän energian ennen siirtymistään. Tällä hetkellä oppilailla pitäisi olla mukanaan 3 pimeä energia -lappua.

MUSTA piste:

Neljännellä pöydällä oppilaat käyttävät apunaan **Image web search** -sovellusta ja etsivät pöydällä olevien henkilöiden kasvokuvien perusteella tietoja henkilöistä. Oppilaiden pitää löytää henkilöitä yhdistävä kolmikirjaiminen sana (UFO). Tämä sama muutetaan numeroiksi koodiavaimiston avulla. Numerot ovat pöydällä olevan lukon avauskoodi. Avatun purkin sisältä tulee musta pimeä energia ja vihje seuraavasta pöydästä (etsikää QR-koodi)

RUSKEA piste:

Oppilaat menevät pöydän luo, jolla on **QR-koodi**. He skannaavat koodin ja vastaavat kysymykseen, joka tulee koodista (Mikä on magneettiaisti ja miten se auttaa elämiä?). Tehtävänä on etsiä vastaus internetistä. Oppilaat kirjoittavat vastauksen vastauspaperille, joka on pöydällä. **Kun opettaja on hyväksynyt vastauksen**, oppilaat voivat ottaa mukaansa ruskean pimeä energia -lapun ja suunnata viimeiseen pöytään.

PUNAINEN piste:

Viimeisen pöydän kohdalla oppilaille pitäisi olla mukanaan aiemmilta pöydiltä kootut pimeät energiat. Pöydällä on **UV-lamppu**, jonka avulla energialapuista saa näkyviin sanoja. Sanat täytetään pöydällä olevaan ristikkoon. **Ristikon pystysana on ratkaisu lukkoon**. Sana käännetään numeroiksi koodiston avulla. Purkista tulee QR-koodi, joka ohjaa videoon. Videolla onnitellaan oppilaita tehtävän ratkaisusta.