

The title 'MAGIS RIIMULEHDÖN TARINA' is written in a large, purple, sans-serif font. The text is surrounded by various colorful illustrations of magical creatures and objects. Above 'MAGIS' are a blue water spirit, a purple octopus, a white cat, a green star, and a pink mushroom. Below 'MAGIS' are a pink mushroom, a purple owl, a purple turtle, a yellow mouse, and a red wizard. Below 'RIIMULEHDÖN' are a purple mushroom, a purple deer, a pink hedgehog, a purple mushroom, a grey alien, and a pink cat. Green vines with leaves connect the illustrations around the text.

MAGIS
RIIMULEHDÖN
TARINA

Opettajan työkirja





TYÖKIRJAN KIRJOITTAJAT

Katariina Keinonen, Päivi Lappalainen
Anna-Lotta Lappalainen, Marjo Nordström,
Anna-Lena Sahlström & Raimo Lappalainen

ASIAANTUNTIJAT

Päivi Lappalainen, Raimo Lappalainen &
Katariina Keinonen, Jyväskylän yliopisto

PELITIIMI

Jani Elojoki, Anna Stańczyk, Marjo Nordström &
Anna-Lena Sahlström

KUVITUKSET

Anna Stańczyk, Hanna Siira

GRAAFINEN SUUNNITTELU

Hanna Siira

YHTEYSTIEDOT

MIELI Pohjanmaan mielenterveys ry – Mieli
psyisk hälsa Österbotten rf
Korsholmanpuistikko 44, 2. krs
65100 Vaasa

LISÄTIETOJA HANKKEESTA JA TEKIJÖISTÄ

www.hyvaollakoulussa.fi

PAINO

Wasa Graphics Oy, 2023

ISBN 978-952-69869-2-0 (pehmeäkantinen)

ISBN 978-952-69869-3-7 (PDF)

ENSIMMÄINEN PAINOS

Julkaistu STEA:n tuella

Sisällys

Saatteeksi	2
Hyväksyntä- ja arvopohjainen lähestymistapa	5
Juonen kuvaus ja hyvinvointiin liittyvät teemat	8
Ohjeita ja vinkkejä käytännön toteutukseen	9
Tehtävämateriaali: Opettajan materiaali	13
Luku 1	14
Luku 2	18
Luku 3	22
Luku 4	26
Loppusanat	29
Läpipeluuohje	31
Kartat	32
Pelihahmot	36
Luku 1	38
Luku 2	44
Luku 3	48
Luku 4	50

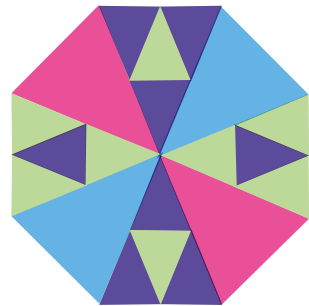
Saatteeksi

Magis – Riimulehdon tarina on kehitetty vuosina 2020–2022 osana Hyvä olla –hanketta. Hankkeen tavoitteena on ollut koululaisten mielenterveyden tukeminen, mielenterveyden pulmien ennaltaehkäisy ja koulukiusaamisen vähentäminen. Hankkeessa kehitettyihin toimintamalleihin sisältyvät Magis-mobiilipeli ja Oma juttu -ryhmä. Toimintamuotojen kehittämistyössä on huomioitu opetussuunnitelman tavoitteet mm. tunnetaitojen ja sosiaalisten taitojen opettamisen osalta.

Magis-mobiilipelin tavoitteena on hyödyntää tarinallisen pelin maailmaa hyvinvointitaitojen tukemisessa. Pelin kehittämistyössä on keskitytty erityisesti huolehtimaan pelin soveltuvuudesta kouluympäristöön. Peliä voi kuitenkin pelata ja hyödyntää myös itsenäisesti tai yhdessä vanhemman kanssa.

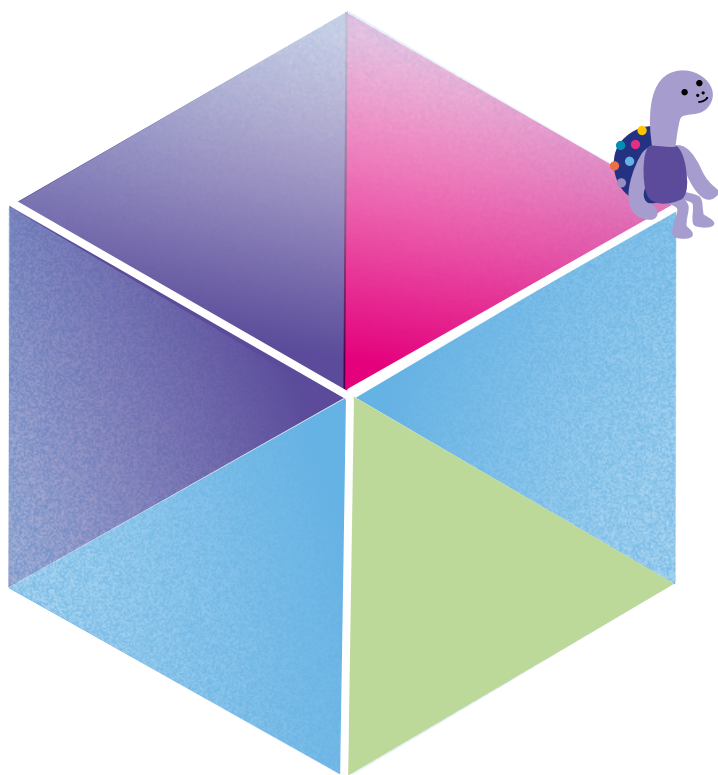
Tämä opas kuvaa tiiviissä muodossa Magis-pelin taustalla olevat keskeiset periaatteet ja esittää valmiin suunnitelman pelin peluuttamiseen kokonaisen luokan kanssa. Opas sisältää kaikki luokan peluuttamisessa tarvittavat tehtävät opettajan tai ryhmänohjaajan käyttöön.

Hankkeen parissa on työskennellyt monitieteellinen työryhmä koostuen psykologian, mielenterveystyön ja kasvatustieteen ammattilaisista. MIELI Pohjanmaan mielenterveys ry ja Jyväskylän yliopiston psykologian laitos ovat yhteistyössä itsenäisten pelinkehittäjien kanssa laatineet pelin ja lisätehtävämateriaalin viimeaikaisen tutkimustiedon ja pitkän kokemuksen pohjalta. Työryhmä on tehnyt aiemman Hyvä olla koulussa –hankkeen aikana kehitetyn Magis – Maaginen seikkailu (suunnattu 10–12-vuotiaille) ja nykyisen Hyvä olla –hankkeen aikana kehitetyn Magis – Riimulehdon tarina –pelien vaikuttavuudesta tutkimusta Vaasan alakouluissa vuosina 2018–2022 ja hyödyntänyt pelijaksoilta saatua palautetta pelin kehittämisessä.





Kouluilla on merkittävä rooli lasten hyvinvointitaitojen kehittämisessä. Tämä tärkeä tehtävä tuodaan esiin myös opetussuunnitelman tavoitteissa koululaisten tunne- ja sosiaalisten taitojen sekä ongelmanratkaisutaitojen edistämisestä. Magis on suunniteltu yhdeksi työkaluksi näiden taitojen harjoitteluun kouluissa erityisesti 1–3 luokkalaisilla (noin 7–9 -vuotiailla) lapsilla. Kehittäjäryhmä haluaa kiittää kaikkia Vaasan kouluja, jotka ovat osallistuneet Hyvä olla koulussa -hankkeen toimintaan ja mahdollistaneet pelin kokeilun aidossa kouluympäristössä. Opettajien, koulupsykologien, kuraattorien, ohjaajien, rehtorien, vanhempien ja oppilaiden palaute on ollut mittaamattoman arvokasta.



Hyväksyntä – ja arvopohjainen lähestymistapa

Magis – Riimulehdon tarina pohjautuu hyväksyntä- ja arvopohjaiseen lähestymistapaan hyvinvoinnin tukemisessa sekä tunne- ja sosiaalisten taitojen kehittämisessä.

Hyväksyntä- ja arvopohjainen lähestymistapa hyödyntää hyväksymis- ja omistautumisterapian (HOT) menetelmiä ja periaatteita hyvinvoinnin tukemisen välineenä. Hyväksyntä- ja arvopohjaista lähestymistapaa voidaan hyödyntää eri ikäisillä aina lapsista ja nuorista ikäihmisiin. Lähestymistapa soveltuu myös esimerkiksi työhyvinvoinnin ja johtamistaitojen edistämiseen sekä elintapa- ja urheilualmennukseen.

Menetelmien vaikuttavuutta on tutkittu jo noin 900 korkealaatuisessa tutkimuksessa. Hyväksyntä- ja arvopohjaisen työskentelyn tavoitteena on lisätä psykologista joustavuutta, joka on tutkitusti yhteydessä psykologiseen hyvinvointiin.

Kun lasten hyvinvointia lähestytään keskeisten taitojen kehittämisen näkökulmasta, harjoittelun tavoitteena voi olla esimerkiksi kehittää taitoa suunnata huomiota omaan tekemiseen ja toiminnan seurauksiin, havainnoida ajatuksia tarkastellen niiden todenperäisyyttä ja vaikutuksia tai käsitellä tunteita, esimerkiksi kiukun tunteita perheenjäseniä tai kavereita kohtaan.

Hyväksyntä- ja arvopohjainen lähestymistapa nostaa esiin kuusi toisiaan täydentävää taitoa:



ARVOT ELI TAITO TUNNISTAA, MIKÄ ITSELLE ON TÄRKEÄÄ

1.

Itselfe henkilökohtaisesti tärkeät asiat eli *arvot* ovat suuntaviivoja, jotka auttavat suunnittelemaan omaa toimintaa ja tekemään pieniä arjen valintoja. Tämä on erittäin tärkeä taito, jota harjoitellaan pelijakson aikana paljon.

Lapset ja nuoret voivat harjoitella omien henkilökohtaisten arvojen tunnistamista ja nimeämistä esimerkiksi suhteessa perheeseen tai (luokka)kavereihin: Millainen sisar/veli tai lapsi haluan olla? Millainen (luokka)kaveri haluan olla? Mitä voin tehdä, jotta olisin sellainen sisar/veli tai kaveri kuin haluan olla? Lapset voivat myös pohtia, millaisia taitoja he haluaisivat hankkia ja kehittää tai millaisia harrastuksia he haluaisivat aloittaa.

2.

ARVOJEN MUKAISET TEOT ELI TAITO TOTEUTTAA ITSELLE TÄRKEITÄ TEKOJA

Itselfe tärkeiden asioiden tunnistamisen lisäksi tarvitaan taitoja tehdä valintoja arvojen mukaisesti eli sen mukaisesti, mitä pitää tärkeänä. Tähän taitoon kuuluu tavoitteiden asettaminen ja oman tekemisen suunnittelu sekä toteutus.

Etenkin nuorempien lasten voi olla vaikeaa hahmottaa, miten omaa tekemistä voi käytännössä suunnitella. Lisäksi lapselle voi olla haasteellista tunnistaa tilanteet, joissa arvojen mukaisia tekoja voisi toteuttaa. Samoin sitä, miten omilla valinnoilla ja teoilla voi vaikuttaa omaan hyvinvointiin. Näiden tärkeiden asioiden pohtiminen ja harjoittelu ovat merkittävässä roolissa hyväksyntä- ja arvopohjaisessa lähestymistavassa.

3.

TAITO HYVÄKSYÄ TUNTEET JA AJATUKSET

Joskus elämään niin kuin myös arvojen mukaisiin tekoihin liittyy tunteita ja ajatuksia, jotka ovat epämiellyttäviä ja joita yritetään välttää. Tällöin tärkeäksi nousee taito ottaa vastaan erilaisia tunteita ja ajatuksia, hyväksyä ne.

Alakouluikäisen lapsen voi olla tärkeätä oppia käsittelemään esimerkiksi tylsistymisen tunnetta tai turhautumisen tunnetta. Tunteiden hyväksynnän taidot auttavat toimimaan erilaisten tunteiden kanssa. Jos tylsistymisen tunne tai turhautumisen tunne ei automaattisesti saa lasta keskeyttämään tekemistään, esimerkiksi koulutehtävien tekeminen voi helpottua huomattavan paljon. Emme voi valita ajatuksiamme tai tunteitamme samalla tavoin kuin voimme valita asioita arjen tilanteissa. Voimme kuitenkin valita, miten niihin suhtaudumme ja miten ne meihin vaikuttavat.

4.

TAITO OTTAA ETÄISYYTTÄ AJATUKSIIN

Mieli tuottaa jatkuvasti ajatuksia ja päätelmiä sekä "tarinoita". Osa noista ajatuksista voi olla liioiteltuja, kaukaa haettuja tai todenvastaisia. Onkin ensiarvoisen tärkeää huomioida, ettei kaikkiin ajatuksiin tule automaattisesti täysin uskoa, saati reagoida.

Lapsilla ja nuorilla saattaa ilmetä ahdistavia tai pelottaviakin ajatuksia erilaisista asioista, ankaria tai soimaavia ajatuksia itsestä tai muista ja uskomuksia tai päätelmiä, jotka eivät pidä paikkaansa.

Kyky tunnistaa omat ajatuksensa, huomata niiden vaikutuksia ja kyseenalaistaa ne ovat tärkeä taito, sillä ajatukset saattavat estää meitä kulkemasta kohti meille tärkeitä asioita eli arvoja.

5.

TAITO OLLA LÄSNÄ

Ajatusten ja tunteiden tunnistaminen vaatii taitoa suunnata huomiota tähän hetkeen. Omien ajatusten ja tunteiden tunnistaminen vaatii pysähtymistä ja havainnointia. Toisaalta joissain tilanteissa on tärkeää suunnata huomiota toisiin tai ympäristöön. Tätä kykyä kohdistaa keskittymistä tilanteen mukaan itsen tai ympärilleen voidaan kutsua tietoisuustaidoiksi tai läsnäolon taidoiksi.

Lapset voivat joskus jäädä ajatuksiinsa tai heidän keskittymisensä voi harhailla. Lisäksi lasten saattaa olla vaikeaa tietoisesti huomioida itsessä tapahtuvia tunteita tai tuntemuksia. Taito kuvata omia tunteita vaatii, että ne huomataan ja tunnistetaan. Läsnäolon ja keskittymisen taidon harjoittelu on sekä koulupäivien sujumisen että tunnetaitojen kehittymisen kannalta tärkeää.

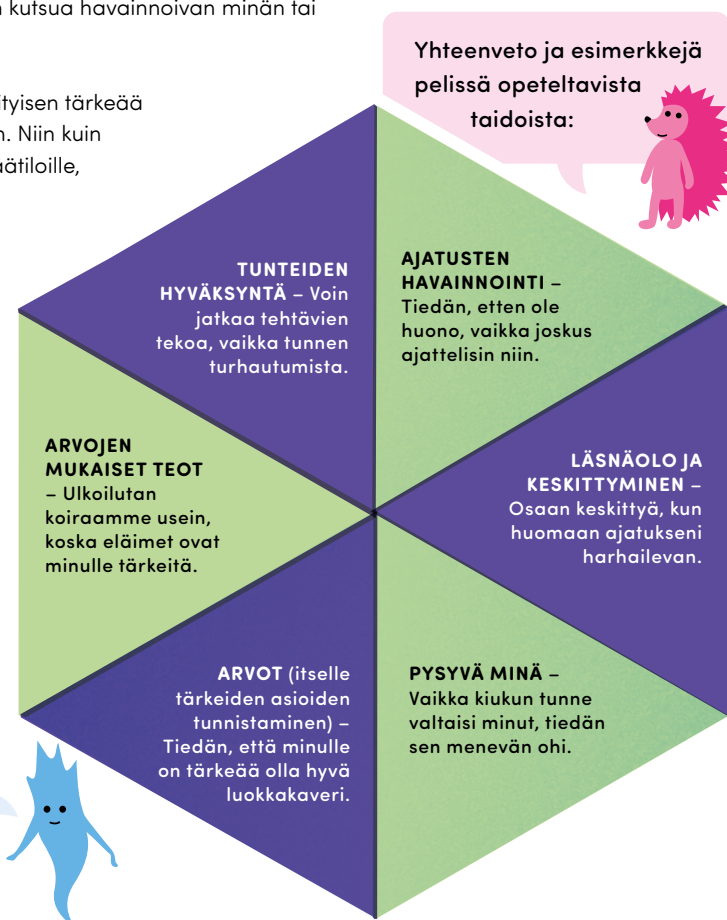
6.

TAITO LÖYTÄÄ PYSYVÄ MINÄ

Kaikkien vaihtuvien tunteiden ja ajatusten keskellä on tärkeää huomata, ettei itse muutu niiden mukana. Voisi sanoa, että "minä" on kuin taivas, joka pysyy samana säätilasta huolimatta. Näin kukin on ikään kuin paikka, jossa tunteet ilmenevät samalla tavalla kuin taivas on paikka, jossa liikkuu pilviä. Tätä taitoa voidaan kutsua havainnoivan minän tai pysyvän minän taidoksi.

Lasten kohdalla tämä voi olla erityisen tärkeää suhteessa voimakkaisiin tunteisiin. Niin kuin taivaalla on tilaa kaikenlaisille säätiloille, myös meissä on tilaa monille tunteille ja ajatuksille. Tunteita ja ajatuksia ei tarvitse estää tulemasta, vaan tärkeää on se, miten niihin suhtaudutaan.

Näitä hyvinvointitaitoja voidaan harjoitella erilaisten tehtävien avulla ryhmässä sekä pelissä. Harjoittelu toteutetaan ikätasoisesti. Nuoremmat lapset harjoittelevat ennen kaikkea tunteiden ja ajatusten ilmenemisen ja vaikutusten huomaamista sekä itselle tärkeisiin asioihin ja omiin tekoihin huomion kiinnittämistä. Vanhempien lasten kanssa näitä taitoja voidaan syventää ja soveltaa yhä laajemmin arjen tilanteissa.



Juonen kuvaus ja hyvinvointiin liittyvät teemat

Peli sijoittuu taikamaailmaan, jossa taikamaailman suojelijaolento Lotta Lohikäärme on suutuksissaan polttanut Riimulehdon. Lohikäärme katuu tekoaan ja kertoo, että ilkeä Velho sai Lotan raivostumaan. Hän pyytää pelaajaa etsimään riimukivien taimia eri taikamaailmoista, jotta ne voidaan istuttaa Riimulehtoon uudelleen. Pelaaja vierailee taikamaailmoissa, joissa auttaa niiden suojelijaolentoja taimia löytämään. Velho on tehnyt kiusaa niissäkin ja pelaajaa pyydetäänkin apuun Velhon jälkien korjaamiseksi. Ennen pitkää Velho saa kuulla pelaajan teoista ja hakee hänet omaan taikaulottuvuuteensa. Siellä pelaaja onnistuu päihittämään Velhon uuden ystävänsä Peikon kanssa.

Pelin juonen lomassa pelaaja käy keskustelija hahmojen kohtaamien ongelmien tai haasteiden ratkaisemiseksi. Keskustelujen avulla voidaan mallintaa edellä kuvattujen psykologisen joustavuuden taitojen hyödyntämistä erilaisten ongelmien kohdalla. Antaessaan pelin hahmoille neuvoja pelaaja voi oppia yllä kuvattuja tunteiden ja ajatusten käsittelemiseen ja itselle tärkeiden asioiden tunnistamiseen liittyviä taitoja.

Pelisisältöjen tueksi ja pelaajan oppimisen vahvistamiseksi pelin kunkin luvun yhteyteen on suunniteltu tehtävämateriaalia, jossa palataan keskeisiin teemoihin tehtävien avulla. Tehtävämateriaali sisältää itsenäisesti tai pienryhmässä tehtäviä harjoituksia ja yhdessä koko luokan kanssa toteutettavia keskustelutehtäviä.

Tässä työkirjassa esitetään tehtävämateriaali, joka on tulostettavissa koululaisille osoitteessa www.hyvaollakoulussa.fi. Opettajan tai ryhmänvetäjän tueksi tämä työkirja sisältää lyhyen kuvauksen kunkin tehtävän tavoitteesta tai tarkoituksesta sekä joitakin ehdotuksia lisätehtävistä.



Pelihahmojen kuvat (sivu 36–37) ja esittely löytyvät pelin verkkosivulla magis.fi ja niitä voi hyödyntää pelistä keskusteltaessa tai askarrella.

Ohjeita ja vinkkejä käytännön toteutukseen

Ennen pelaamista

Magis-peli on koko luokalle suunnattu toimintamalli. Neljästä luvusta koostuvaa peliä pelataan viikon välein luku kerrallaan. Pelaaminen kestää oppilaasta riippuen n. 20–30 minuuttia. Pelin jälkeen oppilaat tekevät tehtäviä, joiden tarkoitus on kiinnittää oppilaiden huomio tärkeisiin teemoihin ja auttaa heitä soveltamaan pelissä esitettyjä taitoja omien tunteiden ja ajatusten kohdalla. Suosittelemme, että kullekin pelikerralle varataan n. 60 minuuttia tai kaksoistunti. Siten aika riittää myös tehtäviin, keskusteluun ja pelissä opittujen taitojen syventämiseen. Pelaaminen sujuu oppilailta kerta kerralta paremmin.



Huomioitavia seikkoja:

- Päätä, pelaako luokka tableteilla, omilla älypuhelimilla vai tietokoneilla. Peli toimii kaikilla laitteilla, mutta asennus ja pelaaminen toteutuu eri tavoin laitteesta riippuen.
- Tarkista laitteet ja erityisesti se, toimiiko peli koulun koneilla, sillä joissakin tapauksissa koulun laitteissa on estoja. Suositellut selaimet ovat Firefox, Chrome tai Edge.
- Ohjeita pelin asennukseen mobiililaitteille ja pelin avaamiseen selaimella tietokoneella löydät osoitteesta www.magis.fi/peliapu
- Täydellinen läpipeluuohje löytyy opettajan työkirjan lopusta sekä sivulta www.magis.fi/peliapu, jossa ovat myös vastaukset usein kysytyihin kysymyksiin sekä tukipyyntölomake.
- Oppilaille jaettavan materiaalin voit ladata hankkeen kotisivuilta www.hyvaollakoulussa.fi. Materiaali on valmiiksi tulostettavassa muodossa.
- Tarvittaessa vanhemmille voi lähettää esim. Wilman kautta tiedotteen pelistä (alla). Tiedote on myös kopioitavissa hankkeen kotisivuilta www.hyvaollakoulussa.fi

Tiedote pelistä vanhemmille

”Luokka pelaa oppitunneilla Magis – Riimulehdon tarina -peliä, jonka avulla lapsi voi harjoitella hyvinvointitaitoja. Magiksen ovat toteuttaneet psykologian ja mielenterveystyön, kasvatusalan ja pelinkehittämisen ammattilaiset. Vaasalaisten alakoulujen oppilaat ovat olleet mukana kehittämässä lapsille mieluista peliä vuosina 2017–2022.

Pelissä seikkaillaan taikamaailmassa, jossa ratkotaan erilaisia pulmia. Peli on täysin turvallinen lapsille ja sen tavoitteena on vahvistaa lapsen hyvinvointitaitoja hyväksyntä- ja arvopohjaisen lähestymistavan avulla. Pelin avulla on mahdollista oppia kohtaamaan ja käsittelemään arjen haasteita, vaikeita tunteita ja ajatuksia sekä tunnistamaan itselle tärkeitä asioita. Lisätietoa pelistä on hankkeen kotisivuilla osoitteessa: www.hyvaollakoulussa.fi.

Pelijakso alkaa . . .

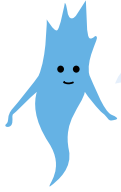
Jokaisella pelikerralla

Pelin tehtävät liittyvät taitoihin, joita kaikki lapset (ja aikuiset) voivat hyödyntää omassa arjessaan. Sisällöt ovat sovellettavissa monenlaisiin arjen ongelma- tai pulmatilanteisiin. Lasten pelaamisen aikana voit olla tarkkailijana ja antaa oppilaiden pelata omaan tahtiin ja selvittää itse tai muiden avustuksella tehtävät ja pulmat.

- Aloita tunti lyhyellä johdannolla (jos pelaatte ensimmäistä kertaa) tai kertauksella: mitä tehdään, mitä viime luvussa tapahtui, mitä muistat tarinasta ja tehtävistä?
- Ohjeista lapset aloittamaan peli ja anna heidän pelata itsenäisesti.
- Osa pelin pulmatehtävistä voi olla vaikeita, mutta niihin rakennettu helpotus päästää pelaajan eteenpäin, kun pelaaja on tehnyt riittävästi yrityksiä. Näin uudelleen yrittäminen riittää.
- Läpipeluuohje esittää ratkaisun kaikkiin pelin pulmatehtäviin ja ohjeistaa etenemisessä. Tehtävät on läpipeluuohjeessa listattu suoritusjärjestyksessä kuvien kera ja nimetty kuvaavasti. Esimerkiksi ensimmäisen luvun laatapulmassa pelaajan tulee löytää sellainen reitti pulman keskelle, jolla astutaan jokaiselle laatalle vain kerran. Läpipeluuohjeen avulla voit ohjata pelissä jumittunutta oppilasta eteenpäin.
- Pelitunti on hyvä suunnitella niin, että oppilaat saavat tilaisuuden pohtia keskeisiä taitoja lisätehtävien avulla.
- Tunnin päätteeksi on hyvä keskustella pelistä yhdessä: mikä oli hauskaa, haasteellista tai ajatuksia herättävää?

Huomioitavia seikkoja:





Jos peli ei toimi, pelin lopettaminen ja käynnistäminen uudestaan ratkaisee monen ongelman!

Pelijakson jälkeen

Pelin teemoja ja taitoja voi käsitellä pelituntien välillä tai koko pelijakson päätteeksi ja hyödyntää tässä oppaassa kuvattuja lisätehtäviä.

Otamme mielellämme vastaan palautetta ja vinkkejä! Sekä opettajille että oppilaille suunnattu palautelomake löytyy hankkeen kotisivuilta www.hyvaollakoulussa.fi.

Pelihahmojen kuvat ja esittely löytyvät pelin verkkosivuilta www.magis.fi ja niitä voi hyödyntää pelistä keskusteltaessa tai askarrellessa.

Tehtävämateriaali: Opettajan materiaali

Luku 1



TEEMA: TUNTEIDEN TUNNISTAMINEN JA
TUNTEIDEN VAIKUTUS TOIMINTAAN



Eräänä yönä tavallisessa talossa nukkui tavallinen lapsi. Hän näki epätavallisen unen taianomaisesta paikasta. Suuri vaaleanpunainen lohikäärme hönki tulta.



Se poltti kotinsa ja säikäytti taikaotukset. Sitten lohikäärme purskahti itkuun.



Se itki niin paljon ja niin kauan, että kyneleistä muodostui joki.



Aamulla lapsi leikki pihan läheisessä metsikössä.



Kuului rätinää ja poksunaa, kun metsään ilmestyi portaali. Heti kun lapsi pisti päänsä portaaliiin, hän tempautui Magiksen maailmaan.

TEHTÄVÄ

Luvun aikana Lotta kävi läpi kiukun, surun sekä ilon tunteita. Ensin tuli kiukku, kun Velho kiusasi häntä ja muita Riimulehdossa. Suru tuli sen jälkeen, kun Lotta huomasi, että oli kiukun takia polttanut koko Riimulehdon. Lopuksi kuitenkin tuli ilo, kun lupauduit auttamaan häntä istuttamaan Riimulehdon riimukivet uudelleen.

MILTÄ KIUUKUN, SURUN JA ILON
TUNTEET VOISIVAT NÄYTTÄÄ
SINUSSA?

MINKÄ MUOTOINEN KUKIN
TUNNE VOISI OLLA?



1 Kiukun tunne

2 Surun tunne

3 Ilon tunne

Tunteiden nimeäminen

Tunteiden nimeäminen liittyy tunteiden tunnistamiseen ja niiden vaikutusten huomaamiseen. Tunteiden nimeäminen on ensimmäinen askel kohti hyväksyvää suhtautumista omiin tunteisiin. Harjoittelemalla ensin tunnistamaan ja kuvaamaan omia tunteitaan, lapsi kehittää taitoja, joita hän myöhemmin tarvitsee voidakseen valita, miten kuhunkin tunteeseen reagoi. Tärkeintä on ohjeistaa lapsia tutkimaan tunteita sallivasta ja uteliaasta näkökulmasta. Tunteiden vaikutusten huomaamisen teemaa jatketaan pelin seuraavassa luvussa ja siihen liittyvässä tehtävämateriaalissa.

KESKUSTELUTEHTÄVÄ

- Milloin sinulle tulee surun tunne? Entä milloin ilon tunne?
- Mitä sinä teet, kun olet surullinen? Tai iloinen.
- Mitä siitä seuraa, kun olet surullinen? Mitä siitä seuraa, kun olet iloinen?
- Mitä silloin kannattaa tehdä, kun on surullinen? Mitä teet, kun olet iloinen?

Tunteiden havaitseminen ja tunteiden vaikutukset toimintaan

Keskustelutehtävä johdattelee tarkastelemaan omien tunteiden ilmenemistä ja niiden vaikutuksia omaan tekemiseen. Hyväksyvä suhtautuminen tunteisiin ei tarkoita tunteisiin liittyvän itselle tai muille vahingollisen käyttäytymisen hyväksyntää. Voimme hyväksyä sen, että meillä ilmenee ajoittain kiukun tunteita, vaikkamme voikaan hyväksyä sitä, että kiukun tunteen vallassa paiskomme tai sanomme pahasti. Keskustelutehtävä auttaa tunnistamaan, kuinka jokin tilanne voi herättää tunteen ja kuinka tunne saa meidät toimimaan tietyllä tavalla – joskus ihan toisin kuin haluaisimme.

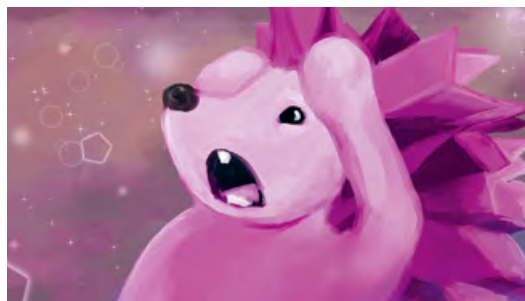
Luku 2



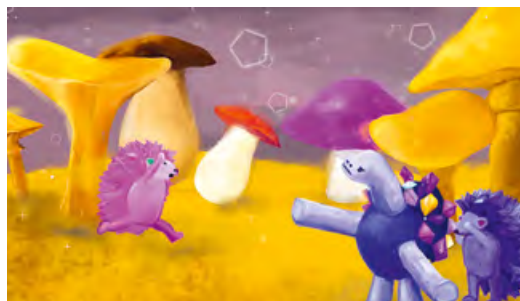
TEEMA: TUNTEIDEN HAVAITSEMINEN JA
HYVÄKSYMINEEN, KESKITTÄMINEN



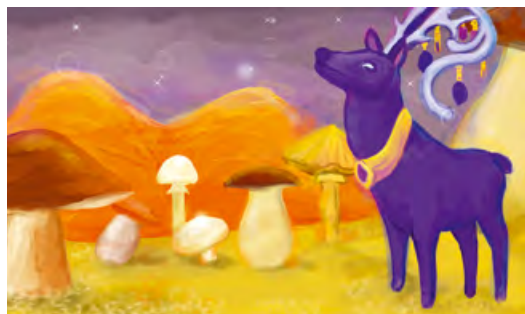
Portaaliin astunut lapsi kieppui läpi taikamaailmojen. Lopulta hän tupsahti värikkäälle aukiolle.



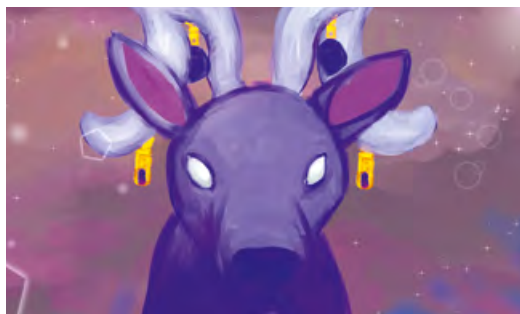
Hän ehti nähdä vilauksia pienistä olennoista.



Ne juoksivat kovaa vauhtia pakoon lasta.



Vain yksi olento jäi katselemaan uteliaana.



Se oli Malina, Sienimetsän suojelija.

Kun saavuit Sienimetsään, apulaiset luulivat sinua Velhoksi ja juoksivat peloissaan karkuun. Pelko oli niin voimakas, ettet kyennyt aluksi rauhoittamaan apulaisia. Lemin hengitysharjoituksen avulla onnistuit lopulta auttamaan apulaisia rentoutumaan hieman. Tasku-ulottuvuudessa kohtasit kiukkuisen Pahan hengen kaksintaistelussa.

TEHTÄVÄ

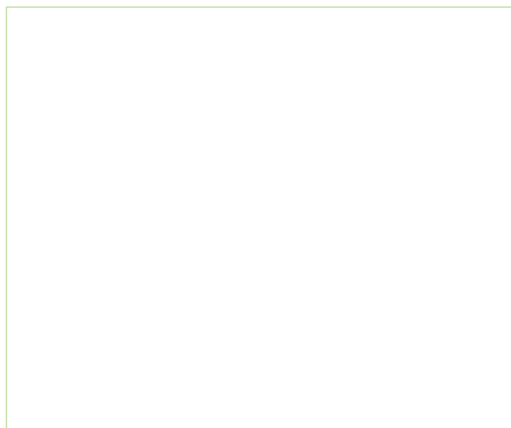
Pelissä kiukku on aiheuttanut ongelmia Lotalle ja tasku-ulottuvuuden Pahalle hengelle. Kiukku on tunne, joka helposti saa meidät tekemään asioita, joita emme oikeastaan haluaisi tehdä. Joskus jopa sanomme aika pahasti tai teemme kurjia tekoja. Kannattaakin harjoitella sitä, miten kiukun tullessa voisi olla tekemättä asioita, jotka myöhemmin harmittavat.



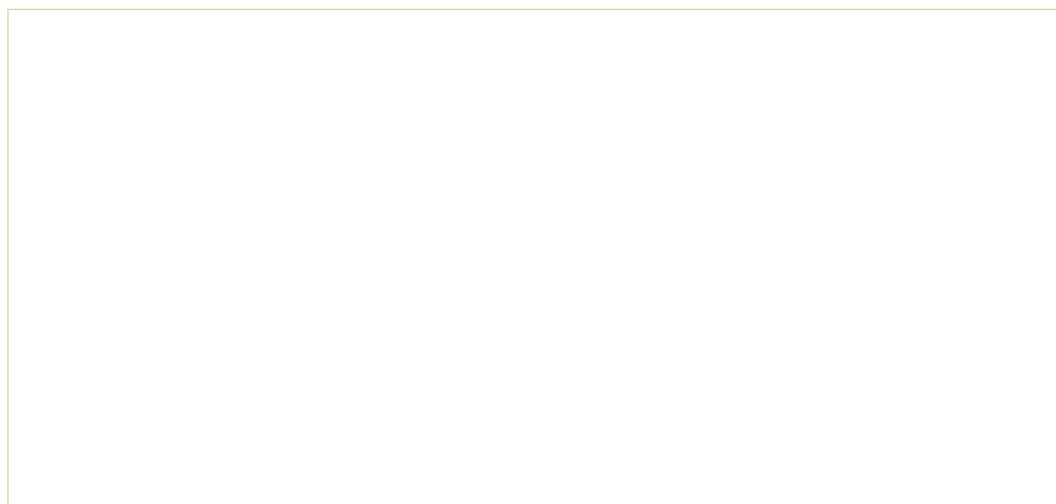
Ohjeistus tehtävään:
Piirrä mitä tapahtuu, kun kiukku tulee sinulle? Minkä muotoinen tai minkä näköinen kiukun tunne voisi olla? Mitä kiukku sanoisi, jos se voisi puhua?



1 Lapsi leikkii pihalla



2 Kiukku tulee paikalle.



3 Mitä tapahtuu, kun kiukku tulee? Mitä kiukku sanoo? Mitä lapsi voisi sanoa kiukulle?

Tunteiden ja ajatusten havainnointi

Nuorempien lasten on helpompi huomata ja nimetä tunteita kuin ajatuksia. Antamalla tunteelle muodon tai hahmon, oppilaiden voi olla helpompi tunnistaa, millaisia ajatuksia niihin liittyy ja millaisia vaikutuksia tunteilla on. Samalla hahmon antaminen tunteelle voi auttaa ottamaan välimatkaa tunteeseen ja siihen liittyviin ajatuksiin. Näin on mahdollista pohtia, miten tunteeseen kannattaa suhtautua ja miten sen ilmetessä voisi toimia.

KESKUSTELUTEHTÄVÄ

- Missä tilanteissa sinulle tulee kiukun tunne?
- Mitä sinä teet, kun sinulla on kiukun tunne?
- Mitä siitä seuraa?
- Jos et voi estää kiukun tunnetta tulemasta, mitä voisit tehdä kiukkuisten tekojen sijaan?
- Voisiko pelissä esitettyä hengitysharjoitusta käyttää silloin, kun suututtaa?

HENGITYSHARJOITUS

Tehdään yhdessä rauhoittumisharjoitus. Pelissä harjoitus tehtiin tulen ääressä.

Keskity omaan hengitykseen. Voit kuvitella, kuinka liekki kasvaa, kun hengität sisään ja pienenee, kun hengität ulos. Huomaa, miltä hengitys tuntuu. Kuinka olkapäät nousevat ja laskevat ja vatsa kohoaa ja laskee. Huomaa miten voit rentoutua, kun hengität ulos.

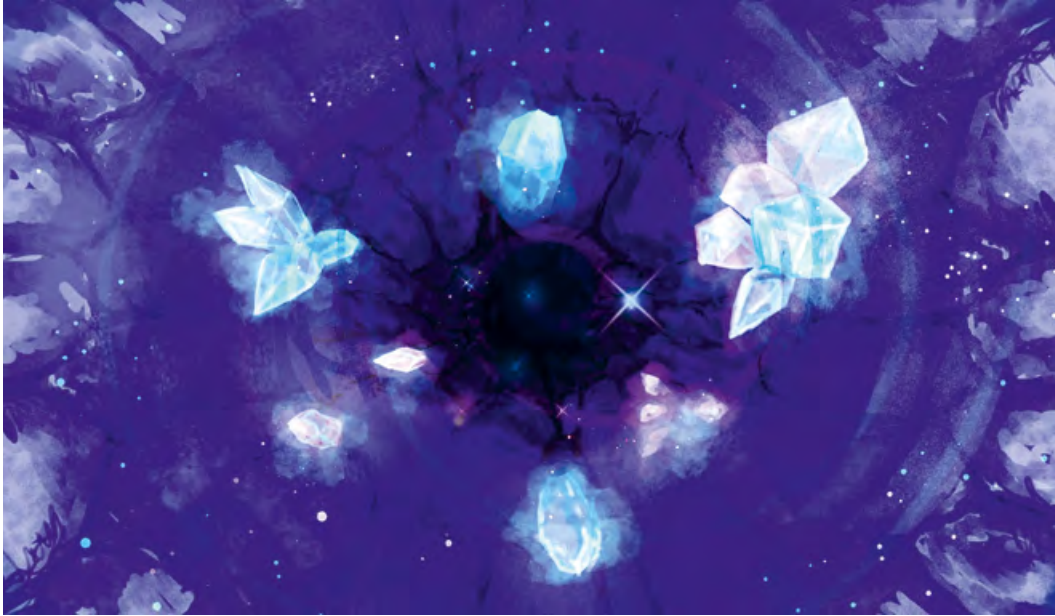
Jatka näin rauhoittumista pieni hetki.

Tunteiden havaitseminen

Toisen luvun teemat jatkavat ensimmäisen luvun ja siihen liittyneen tehtävämateriaalin tunteiden ilmenemisen ja vaikutusten havaitsemisen teemoja keskittyen erityisesti kiukun tunteeseen, joka on usein lapsille ajankohtainen ja tuttu haastava tunne. Opettaja voi syventää aiheita, mikäli oppilaat kokevat ne jo helpoksi tai helpommaksi kuin ensimmäisellä pelikerralla pyytämällä kutakin oppilasta miettimään pienen kotitehtävän pelin ja tehtävien aiheisiin liittyen. Kotitehtävän voi ohjeistaa kuten alla:

”Valitse jokin sellainen tilanne, jossa sinulla tulee kiukun tunne. Mieti, mitä haluaisit seuraavalla kerralla tehdä tuossa tilanteessa kiukkuisten tekojen sijaan?”

Jos lapset kokevat tehtävän haastavana, voidaan keskittyä perustaitoihin eli tunteen ilmenemisen ja sen vaikutusten huomaamiseen.



Portaali vei lapsen luolaan, jonka seiniä koristivat säihkyvät kristallit. Luolan uumenista kantautui Velhon ääni.



Kristalliluolan Peikko oli alkanut ilkeilemään muille asukkaille.



Asukkaat piiloutuivat luolan eri onkaloihin päästäkseen Peikkoa pakoan. Peikon pahat sanat vaikuttivat jopa luolan Suojelijaan.

TEHTÄVÄ

Kristalliluolan Peikko oli haukkunut muita asukkaita, mistä heille oli tullut paha mieli. Peikko sai maistaa omaa lääketään, kun Huun taikapeili kimpautti Peikon pahat sanat takaisin Peikkoo kohti. Peikko uskoi sanoja ja se sai Peikon surulliseksi. Hän lupasi lopettaa ilkeilyn ja auttoi sinua löytämään riimukiven taimen. Seuraavaksi harjoitellaan huomaamaan, miten muiden tunteita voi tunnistaa ja huomata. Tunnistatko nämä tunteet?



1 Mikä tunne tässä on kuvattu?

Miltä tunne tuntuu ja missä kohtaa kehoa sen voi tuntea?

Mistä voi huomata, että joku toinen tuntee näin?

Mitä heille voi sanoa?

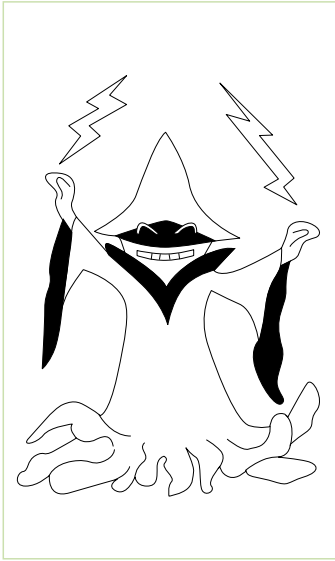


2 Mikä tunne tässä on kuvattu?

Miltä tunne tuntuu ja missä kohtaa kehoa sen voi tuntea?

Mistä voi huomata, että joku toinen tuntee näin?

Mitä heille voi sanoa?



3 Mikä tunne tässä on kuvattu?

Miltä tunne tuntuu ja missä kohtaa kehoa sen voi tuntea?

Mistä voi huomata, että joku toinen tuntee näin?

Mitä heille voi sanoa?

Minkälainen tunne sinulla on juuri nyt?

Muilla ilmenevien tunteiden tunnistaminen ja sosiaaliset taidot

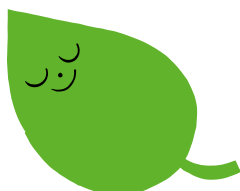
Kolmannen luvun tehtävä pyytää oppilaita kiinnittämään huomiota muiden tunteisiin. Kouluikäinen lapsi harjoittelee perustaitoja empatiaan liittyen. Yksi näistä taidoista on näkökulman vaihtaminen. Empatian kehittymiseen tarvitaan kykyä nähdä ja tuntea, mitä muut näkevät ja tuntevat. Tutkimus viittaa siihen, että voidakseen nauttia muiden kanssa olemisesta tarvitaan kykyä ottaa toisen näkökulma. Tätä näkökulman ottamista harjoitellaan tehtävässä ja pelissä. Tehtävä voidaan purkaa yhdessä keskustellen ja vahvistaa lasten tarjoamia ehdotuksia toisen lohduttamiseen ja tukemiseen liittyen.

Keskustelutehtävä auttaa oppilaita soveltamaan tehtävässä käsiteltyjä aiheita kouluympäristössä. Opettaja voi hyödyntää keskustelussa esimerkkeinä tilanteita, joita luokassa on ilmennyt tai jotka ovat luokalle haastavia. Keskustelutehtävässä on tärkeää muistuttaa, että tunteiden ilmenemistä ei voi estää, mutta voimme aina valita, miten toimimme. Teot ja tunteet ovat eri asia. Jos huomaamme muissa voimakkaita tunteita, voimme silloinkin valita, miten toimimme. Pohtimalla lasten kanssa etukäteen mahdollisia tapoja reagoida muiden tunteisiin, voidaan auttaa heitä harjoittelemaan prososiaalista eli yhteiseen hyvään pyrkivää käyttäytymistä.

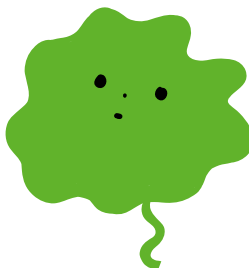
KESKUSTELUTEHTÄVÄ

- Joitain tunteita on helppo huomata itsessä ja muissa, toisia taas on vaikea huomata. Tunteet vaihtelevat koko ajan. Minkälaisia tunteita sinulla on koulupäivän aikana?
- Mitä tunteita voit nähdä omassa luokassa koulupäivän aikana?
- Millaiset tunteet sinulla (tai kavereilla) voivat häiritä koulussa keskittymistä? Mitä niiden kanssa voi tehdä?
- Joskus voi tulla joku näistä tunteista esimerkiksi silloin, kun toinen on haukkunut tai sanonut pahasti. Mitä silloin voit tehdä?
- Miten voisit muistaa, että sanat ovat vain sanoja, eikä niitä aina kannata uskoa?

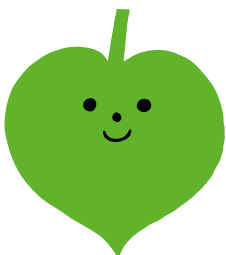
MINKÄLAISIA TUNTEITA SINULLA ON KOULUPÄIVÄN AIKANA?



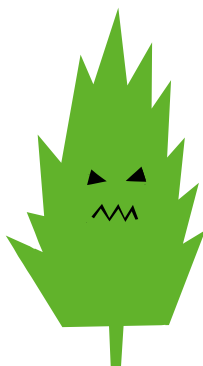
RAUHALLINEN



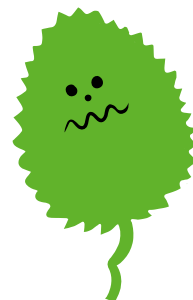
EPÄVARMA



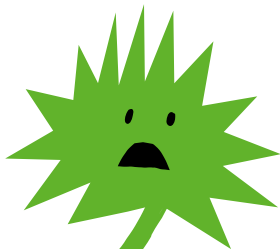
TYYYTYVÄINEN



ÄRSYNTYNYT



HERMOSTUNUT



PELÄSTYNYT



VÄSYNYT



UJO

Luku 4



TEEMA: OMIEN ARVOJEN
MUKAISET TEOT



Kristalliluolasta lapsi tupsahti Velhon linnaan. Lapsi huomasi kiukun tunteita, kun ajatteli, mitä Velho oli tehnyt. Hän päätti panna Velhon tempuilulle lopun.



Peikko on joutunut Velhon pauloihin. Lasta Peikko ei kuitenkaan vielä huomannut.

TEHTÄVÄ

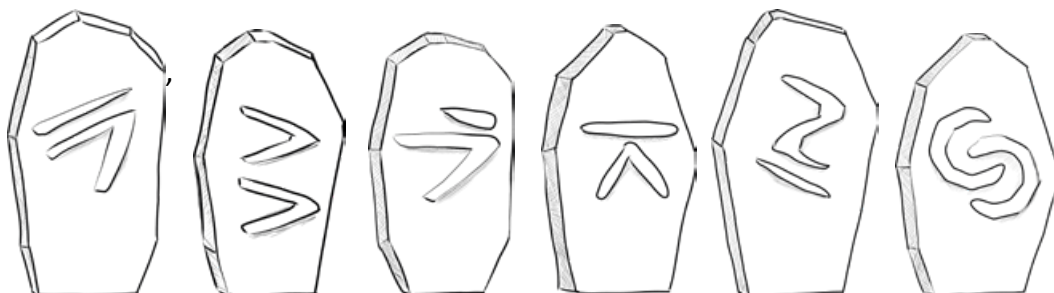
Tehtävän teema: Arvot ja arvojen mukaiset teot.

Vapautettuasi Peikon terraariosta menitte yhdessä Velhon Taikaulottuvuuteen. Peikko käytti Huun taikapeliä, ja Velhon ilkeys heijastui häneen itseensä. Tästä huolimatta Velho ei vielääkään suostunut pyytämään anteeksi ja jatkoi ilkeilyään.

Lotta taikoi Velhon puuksi ja lähetti hänet Velholan koulun Sumumetsään pohtimaan tekojaan. Riimulehto voitiin nyt pelastaa keräämiesi riimukiven taimien ansiosta ja kaikki taikamaailmojen asukkaat riemuitsivat. Sait myös valita oman riimun kotiin vietäväksi.



Minkä riimun valitsit?



ROHKEUS

YSTÄVÄLLISYYS

HUOLEHTIVAISSUUS

REILUUS

VIISAUUS

AUTTAVAISSUUS

Mitä se tarkoittaa?

Miten voisit toteuttaa sitä koulussa, kavereiden kanssa ja kotona?

Miten voisit olla ystävällinen/rohkea/viisas/auttavainen/reilu/huolehtivainen koulussa, kavereiden kanssa tai kotona?



Riimulehdon riimukivet symboloivat arvoja eli itselle tärkeitä asioita. Tehtävässä lapset harjoittelevat itselle tärkeisiin asioihin liittyvien tekojen tunnistamista ja nimeämistä. Lapset voivat saada esimerkkejä ja ideoita toisiltaan ja tarvittaessa myös opettaja voi antaa esimerkkejä riimukivien arvoihin liittyvistä teoista. Tehtävän tavoitteena on saada kukin lapsi pohtimaan, mikä hänelle on tärkeää ja miten tuota asiaa voisi toteuttaa. Tätä pohdintaa voi rohkaista tekemään myös muissa tilanteissa.



KESKUSTELUTEHTÄVÄ

- Miten voisit olla tänään ystävällinen/rohkea/auttavainen/reilu/huolehtivainen voisi muistaa toimia omien riimujen mukaan koulussa, kavereiden kanssa tai kotona? koulupäivän aikana?
- Miten omien riimujen mukaan toimimista voisi harjoitella?
- Mikä voisi olla se pieni teko, jonka voisit tehdä tänään ja huomenna?

Arvot ja arvojen mukaiset teot

Keskustelutehtävän tavoitteena on yhdistää arvoteemaa koulun arkeen ja toimintaan luokassa ja muiden oppilaiden kanssa. Opettaja voi myös seurata ja kannustaa tekojen toteuttamiseen pelikertaa seuraavien päivien aikana. Tällöin on tärkeää, että oppilaat valitsevat riittävän pienen ja konkreettisen teon, joka on varmasti mahdollista toteuttaa. Oman toiminnan suunnittelu on tärkeä, mutta nuoremmilla lapsilla vasta hiljalleen opittava taito. Niinpä tekoja voi olla hyvä kirjoittaa tehtävässä ja yhteisestikin ylös muistuttamaan kunkin valitsemasta suunnitelmasta. Harjoittelun näkökulmasta on hyvä huolehtia, että kunkin lapsen valitsema teko on todella itse valittu ja itse suunniteltu.

Loppusanat



TEEMA: ITSELLE TÄRKEIDEN
ASIOIDEN TOTEUTTAMINEN



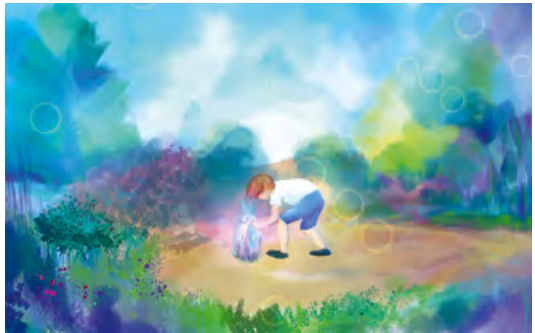
Riimulehdossa vallitsi jälleen rauha ja iloinen tunnelma.



Velho tuli pian tunnetuksi Vihaisena Puuna.



Peikko viihtyi hyvin Sumumetsässä. Se toivoi, ettei siellä olisi yhtäkään sammakkoa.



Lapsi istutti riimun kotipihaan. Se auttoi häntä aina muistamaan, mikä hänelle on tärkeää.



Yksi pelin keskeisistä teemoista on oppia havaitsemaan tunteiden ja ajatusten vaihtumista. Tavoitteena on, että lapsi tulee tietoiseksi siitä, että kaikilla on kaikenlaisia tunteita ja ajatuksia. Epämiellyttäviä tunteita ja ajatuksia on helpompi ottaa vastaan, kun tietää, että ne ovat jatkuvassa aaltoliikkeessä, tulevat ja menevät itsestään. Lasten voi olla vaikea muistaa, että epämiellyttävätkin tunteet kuuluvat elämään. Muistuttamalla siitä, että emme voi valita tunteitamme, voimme auttaa lapsia luopumaan turhasta kamppailusta niiden kanssa tai niitä vastaan. Sen sijaan lapsi voi keskittyä siihen, miten toimii tai käyttäytyy tunteen tullessa.

Läpipeluuohje

Läpipeluuohje esittää ratkaisun kaikkiin pelin pulmatehtäviin ja ohjeet keskustelutehtävien selvittämiseen. Pelin alussa pelaajalle esitellään pelin ohjaustavat ja eri toiminnot. Opettajan työskentelyä auttaa näytön oikeassa yläkulmassa oleva kartta, joka helpottaa pelaajan etenemistä. Kartasta näkee pelaajan sijainnin sekä suuntamerkin, joka ohjaa seuraavaan kohteeseen. Lisäksi on hyvä tietää, että kaikissa pulmissa on helpotus. Jollei pelaaja onnistu selvittämään kokeiltuaan pulmaa useamman kerran, pelihahmo siirretään seuraavaan vaiheeseen. Yleinen neuvo pelaajalle, joka pyytää apua: kysy mitä hän on kokeillut tehdä ja kehoita kokeilemaan jotain uutta. Usein riittää muistuttaa pelaajaa kartasta kysymällä: tiedätkö missä olet ja mihin olet menossa?

Peli sijoittuu taikamaailmaan, jossa Lotta Lohikäärme on polttanut Riimulehdon. Lohikäärme katu tekoaan ja kertoo, että ilkeä Velho sai Lotan raivostumaan. Hän pyytää lasta etsimään riimukivien taimia eri taikamaailmoista, jotta ne voidaan istuttaa Riimulehtoon uudelleen.



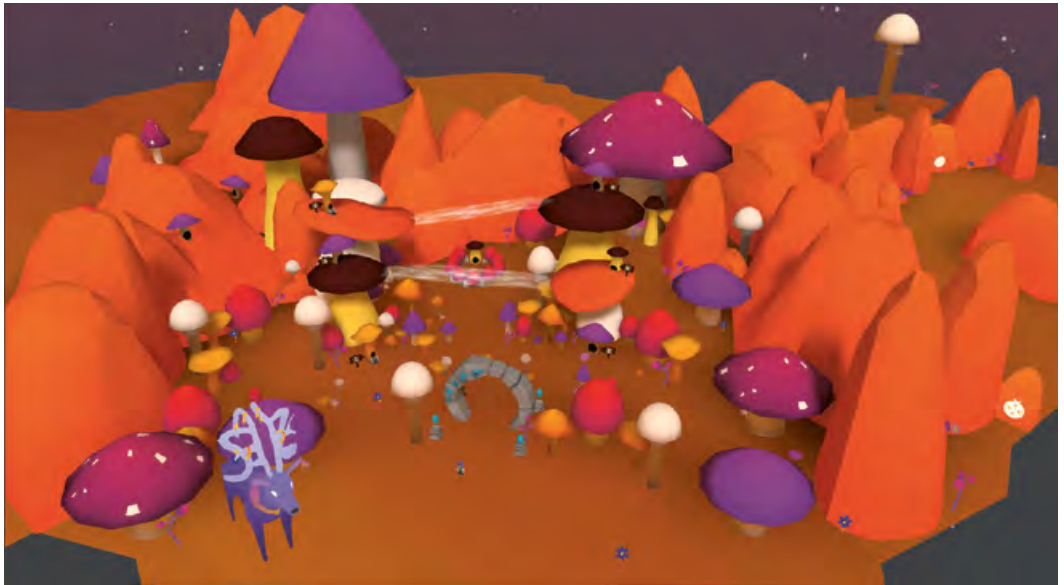
Kartat



1 Riimulehto



2 Taika-areena



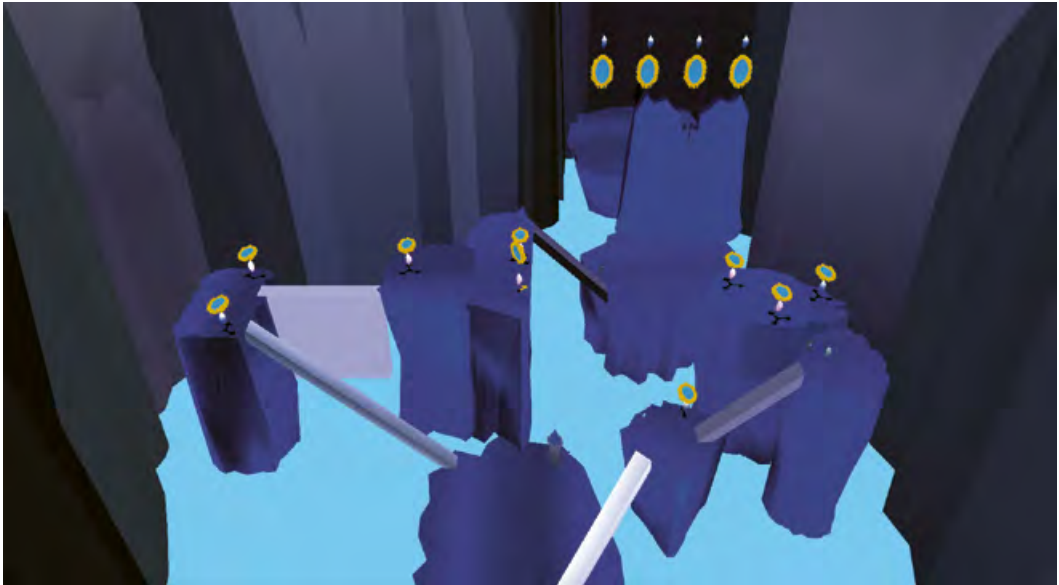
3 Sienimetsä



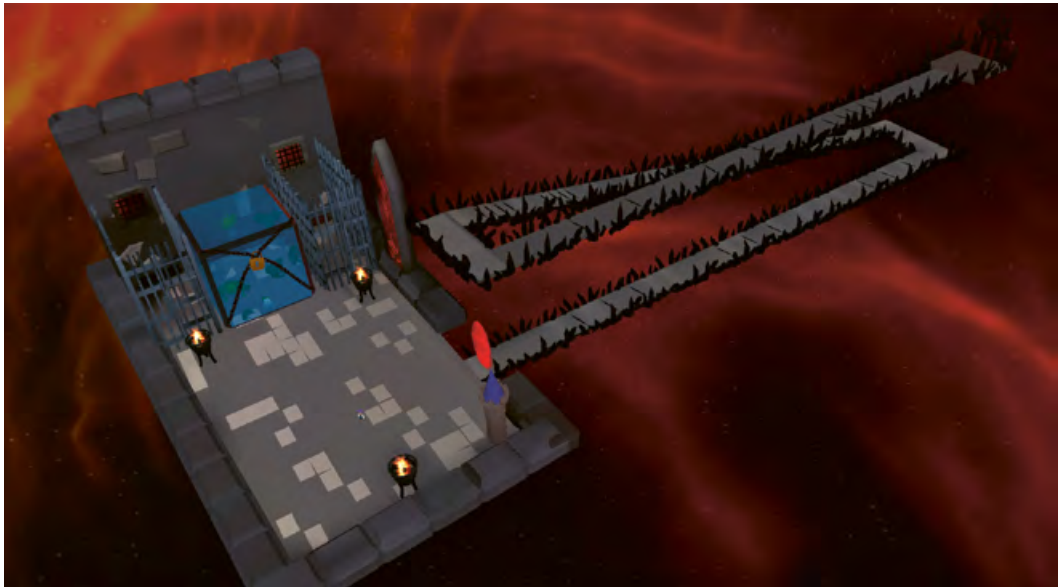
4 Tasku-ulottuvuus



5 Onkalo



6 Peikon luola



7 Tyrmä



8 Taikalottuvuus

Hahmot



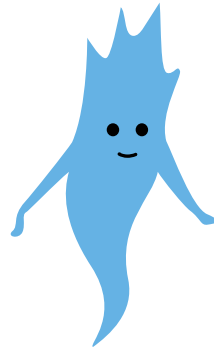
Lotta



Kilppis



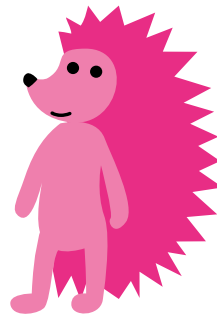
Hiiru



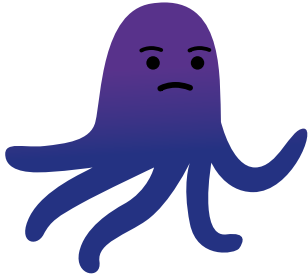
Haamu



Malina



Silius



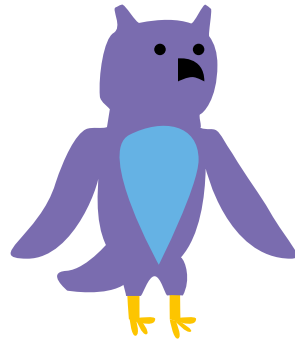
Paha henki



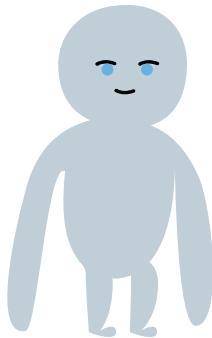
Lemi



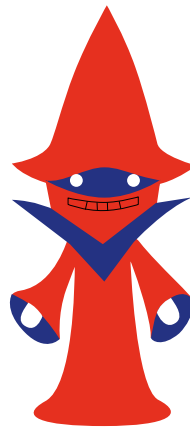
Krissa



Huu



Peikko



Velho

Pelin aloittaminen

Uusi peli aloitetaan valitsemalla ”Uusi peli”. ”Lukuvalinta”-napin kautta voi aloittaa uuden pelin myös valitsemalla lukuvalinnassa 1. luku. Ennen kuin peli alkaa, pelaajan tulee myös valita, pelaako koulussa vaiko ei, sekä millä luokalla on. Valintojen jälkeen 1. luvun intro alkaa.

Intron jälkeen pelaajan tulee valita pelihahmons. Ruudulla on 3 vaihtoehtoa, joista yhden valitsemalla tulee näkyviin 3 alavaihtoehtoa valinnalle. Ensimmäinen valinta vahvistetaan painamalla ”Valitse”-nappia. Haluamansa alavaihtoehdon valinnan jälkeen luvun pelaaminen voidaan aloittaa painamalla ”Aloita”-nappia.

Luku 1

Alkukohtauksen jälkeen esitellään liikkumisvaihtoehdot. Mobiililaitteilla on kaksi vaihtoehtoista tapaa liikkumiselle ja tietokoneella pelattaessa niitä on kolme.

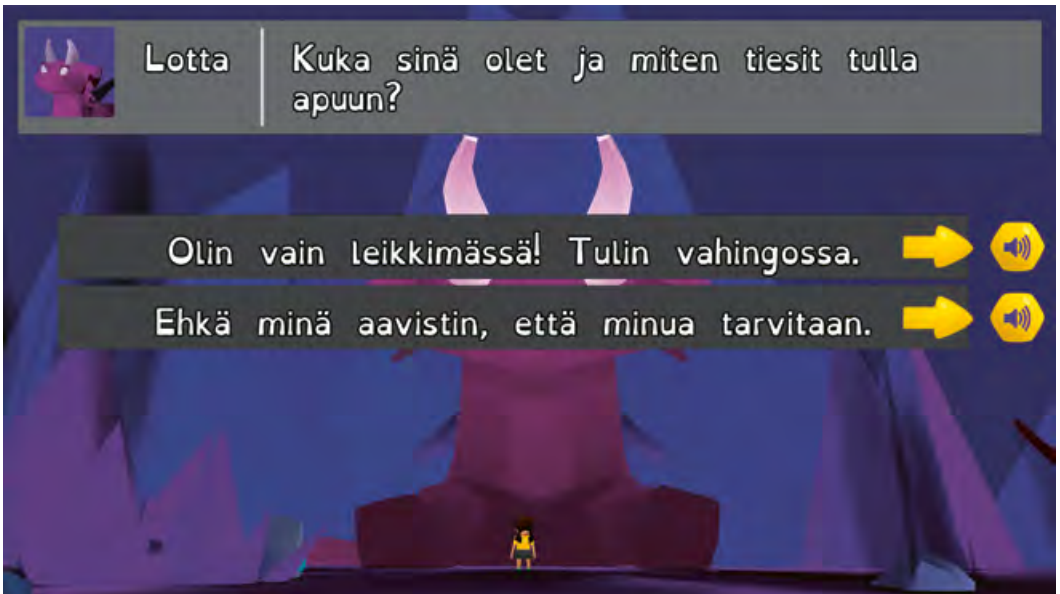


Kuva 1 Ohjaustavat



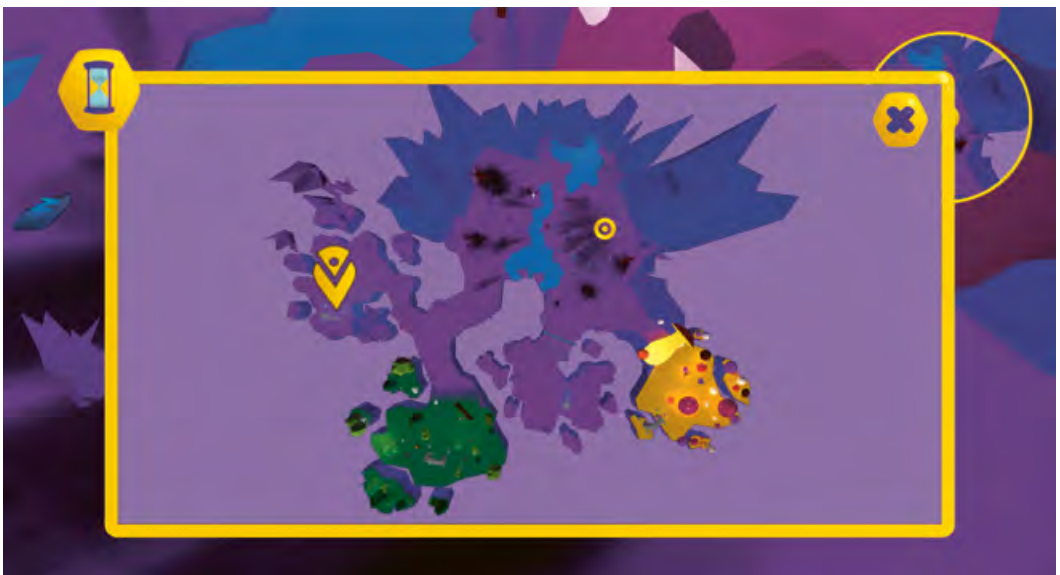
Tämän jälkeen navigoidaan lohikäärmeen luo taikarinkiin jotain näistä liikkumisvaihtoehdoista käyttäen ja painetaan oikean alakulman interaktionappia puhuakseen hänelle.

Dialogissa edetään painamalla ”Jatka”-nappia. Replikkivalintoja voi kuunnella ennen kuin tekee valinnan painamalla kuuntelunappia. Haluttu repliikkivaihtoehto valitaan painamalla sitä.



Kuva 2 Replikkivalinta

Iso kartta avataan painamalla pientä karttanäkymää ruudun oikeassa yläkulmassa. Pienemmän karttanäkymän reunalla näkyy suuntamerkki, jonka osoittamassa suunnassa seuraava päämäärä sijaitsee. Isolla kartalla näkee, missä pelaaja on tällä hetkellä (A), sekä missä on seuraava määränpää, johon pitäisi navigoida (B).



Kuva 3 Karttanäkymä

Dialogin jälkeen navigoidaan rikkinäiselle portaalille, kävellään sen edessä olevaan taikarinkiin ja painetaan interaktionappia. Tämän jälkeen etsitään suuri apuri Riimulehdon vihreällä alueella, kävellään hänen edessä olevaan taikarinkiin ja painetaan interaktionappia.



Kuva 4 Taikarinki

Dialogin jälkeen apuri kaatuu maahan, ja nyt voidaan kävellä hänen yli saarekkeelle, jossa painetaan interaktionappia valosäteen taikaringissä.

Areenalle päästyään puhutaan apurille, jonka ympärillä on taikarinki, painamalla interaktionappia. Dialogin päätyttyä kulku kahdelle eri pulmalle avautuu. Ensimmäinen pulma tulee vastaan apurista oikealle, ja toinen vasemmalle mentäessä. Ensimmäinen pulma aktivoituu, kun kiviseinien keskellä olevalle siniselle laatalle astutaan ja painetaan interaktionappia.



Usein pulmien lähistöllä oleva haamu antaa vinkin pulman ratkaisutavasta, jos hänelle puhutaan interaktionappia painamalla haamun ympäröivässä taikaringissä.

Muistipeli

Muistipelissä pitää jokaiselle symbolille löytää pari. Painamalla harmaita laattoja niiden alta paljastuu, mikä symboli niiden kohdalla on. Kaksi symbolia paljastettuaan ne menevät uudelleen piiloon jos ne olivat eri paria, tai merkitään löydetyiksi jos ne olivat samaa paria. Kaikki parit löydettyä pulma päättyy ja sitten navigoidaan toiselle pulmalle, joka löytyy apurista vasemmalle mentäessä.



Kuva 5 Muistipeli

Laattapeli

Laattapelissä jokaiselle harmaalle laatalle pitää astua kerran, jotta sen väri vaihtuu. Jos samalle laatalle astuu enemmän kuin kerran, pulma palauttaa pelaajan takaisin alkupisteeseen. Pelaajan tulee löytää sellainen reitti pulman keskelle, jolla astutaan jokaiselle laatalle vain kerran. Kun näin on tehty, reitti aukeaa jonka jälkeen astutaan sinisen laatan päälle ja painetaan interaktionappia.



Kuva 6 Laattapeli

Alustan pyörittäminen

Kun molemmat pulmat on tehty, Areenan keskiosassa reitin estävät jääpatsaat sulavat ja pelaaja voi mennä suorittamaan kolmatta pulmaa. Pulmassa astutaan sinisen laatan päälle ja interaktionappia pohjassa pitäen pyöritetään alustaobjektia niin, että se kääntyy oikein päin. Päästämällä irti interaktionapista pyörittäminen päättyy ja jos alustaobjekti on tarpeeksi lähellä oikeaa asentoa, se loksauttaa paikoilleen ja sen päälle voi kävellä. Tämä toistetaan muillakin alustoilla, kunnes päästään pulman läpi Areenan toiseen päähän.



Kuva 7 Alustan pyörittäminen

Välkkyvät riimut

Pulman ratkaistua navigoidaan seuraavan, neljännen pulman luokse. Pulma avataan painamalla interaktionappia taikaringissä. Tässä pulmassa täytyy muistaa, mitkä riimut välkkyvät aluksi ja välkynnän loputtua valitaan ne riimut. Tämä pitää tehdä kolme kertaa, jonka jälkeen pulmasta pääsee läpi. Pelaaja palaa Areenan apurin luokse ja käy dialogin hänen kanssaan.



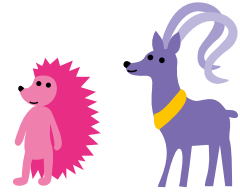
Kuva 8 Välkkyvät riimut

Dialogin jälkeen kävellään taikarinkiin valosäteen luona, jota pitkin saavuttiin Areenalle. Interaktionapilla palataan takaisin Riimulehtoon. Riimulehdossa kävellään takaisin lohikäärmeen luo ja puhutaan hänelle. Hänelle puhuttuaan aiemmin rikki ollut portaali toimii nyt, ja sitten navigoidaan sen luokse, aktivoidaan se interaktionapilla taikaringissä ja sitten kävellään portaaliin.

1. luku päättyy tähän ja pelaaja voi näkymästä jatkaa seuraavaan lukuun, tai sulkea pelin.

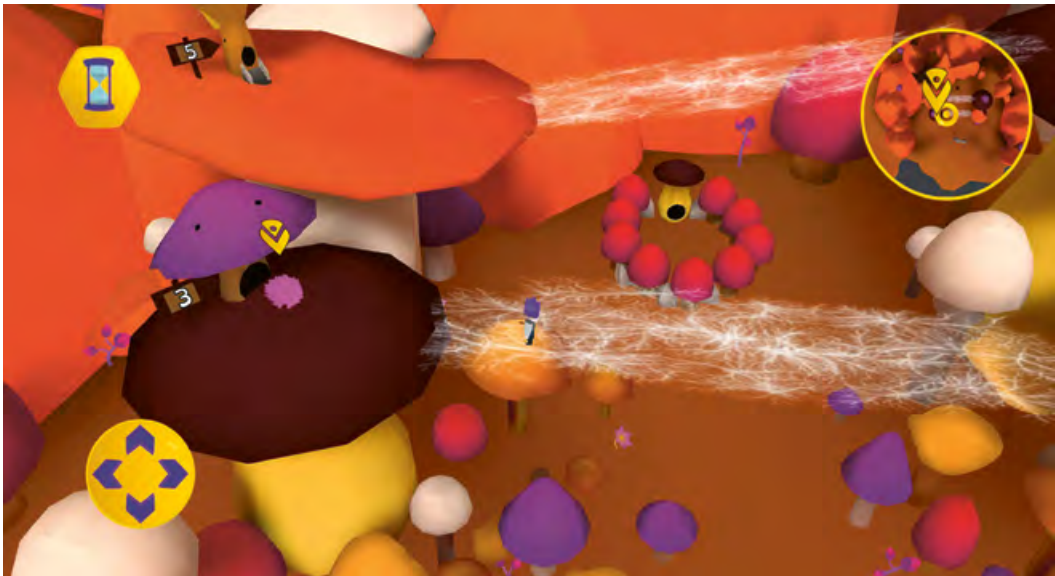
Luku 2

Sienimetsään saavuttua navigoidaan Malinan luo ja puhutaan hänelle. Tämän jälkeen suoritetaan pulma Sienimetsän keskiosassa.



Sienitunnelit

Pulmassa johdatetaan pelokas apuri umpikujaan, jonka jälkeen hänen kanssaan voidaan puhua. Sienitunnelit ovat numeroitu, ja apuri johdatetaan seuraavanlaisesti: 2 -> 3 -> 5, joten pelaajan itse täytyy lähestyä apuria niin, että hän juoksee pakoon mainittuihin tunneleihin. Jotta apulaisen saa johdatettua tunneliin 5, mennään itse tunneliin 4 jotta päästään ulos tunnelista 6. Dialogin jälkeen poistutaan pulmasta menemällä sienitunneliin.



Kuva 9 Sienitunnelit

Kallioseinä

Seuraavaksi navigoidaan Sienimetsän oikeanpuoleiseen osaan, johon pääsee oikealla olevien kallioiden lähellä olevan sienitunnelin kautta. Tunneli aktivoidaan ensin interaktionapilla, jonka jälkeen tunnelista voidaan mennä läpi painamalla interaktionappia uudelleen sen edessä. Seuraava pulma aukeaa interaktionapilla taikasymbolin omaavan lohcareen edessä.



Kuva 10 Kallioseinä

Tässä pulmassa yksi riimuista välkky, jonka jälkeen riimut vaihtelevat paikkaa hetken ajan. Tämän jälkeen pulmasta päästään läpi valitsemalla aluksi välkkynyt riimu. Sama pulma pitää läpäistä, että reitti sienitornien luo aukeaa. Sienitornin kupeessa interaktionapilla aktivoidaan sienirihmasto, joka siirtää reittiä estävää lohcaretta. Kun molemmat sienitornit on aktivoitu, reitti apurin luo aukeaa. Apurin kanssa käydyn dialogin jälkeen palataan Malinan luo aktivoimalla seuraava sienitunneli ja menemällä sen läpi.



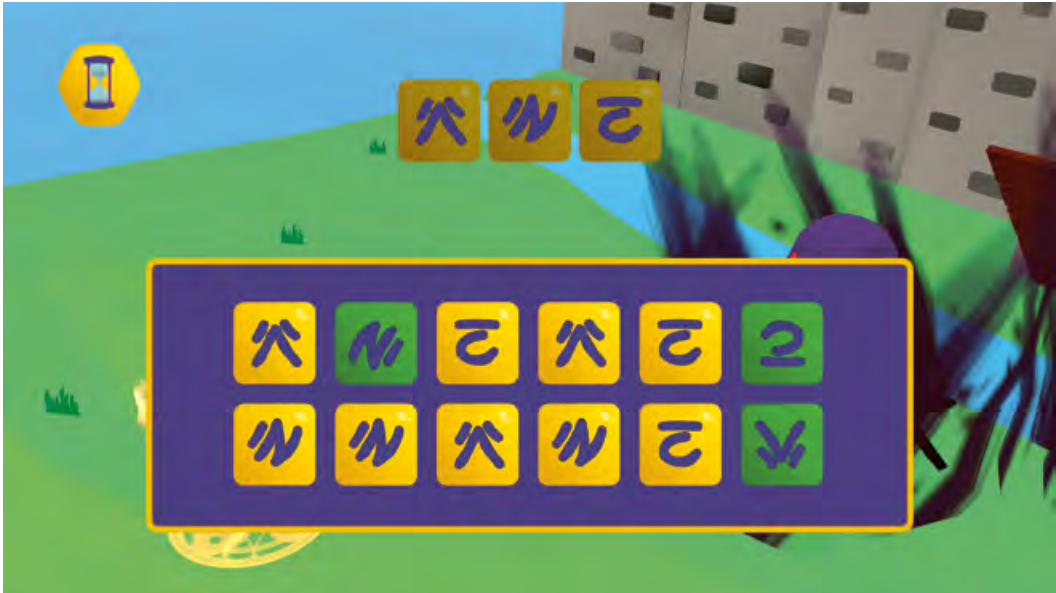
Tasku-ulottuvuus

Malina avaa reitin Tasku-ulottuvuuteen ja hänen kanssansa käydyn dialogin jälkeen siirrytään torniportaalin kautta sinne interaktionappia painamalla torniportaalin edessä. Tasku-ulottuvuudessa puhutaan pahalle hengelle, joka aloittaa seuraavan pulman.

Kaksintaistelu



Pulmassa Paha henki aktivoi kolme riimua kerrallaan, ja näkymässä valitaan Pahan hengen valitsemat riimut ylösalaisin kumotakseen niiden taikavoima. Kun pahan hengen taika on kumottu kolme kertaa, Paha henki karkotetaan ja Lemi avaa reitin eteenpäin. Pulman päätyttyä navigoidaan Lemin luo ja puhutaan hänelle.



Kuva 11 Kaksintaistelu

Lemin dialogin aikana voidaan valita lemmikki, ja nuolten näköisistä napeista voidaan vaihtaa lemmikin muotoa. Interaktionapilla vahvistetaan valinta. Koko dialogin jälkeen Lemi siirtyy torniin, ja takan äärellä interaktionapilla avataan hengitysharjoitus. Hengitysharjoituksessa pidetään interaktionappia pohjassa, kun hengitetään sisään ja päästetään irti kun hengitetään ulos. Tätä jatketaan, kunnes vasemman alakulman poistumisnappi tulee näkyviin ja pelaaja on valmis jatkamaan eteenpäin painamalla nappia.



Kuva 12 Hengitysharjoitus



**Hengitysharjoitusta voi harjoitella yhdessä
koko luokan kanssa!**

Harjoituksen jälkeen riimuverson löytyy ylemmästä kerroksesta, joka noukitaan interaktionapilla taikaringissä. Riimuverson saatua Tasku-ulottuvuudesta poistutaan tulopaikassa torniportaalin avulla. Sienimetsässä aloitetaan viimeinen dialogi Malinan lähellä. Dialogin jälkeen kävellään portaalin luo, aktivoidaan se taikaringissä ja astutaan portaaliiin. Luvun päätyttyä voidaan siirtyä seuraavaan lukuun tai sulkea peli.

Luku 3



Kolmas luku alkaa dialogilla Krissan kanssa. Dialogin jälkeen siirrytään Kristalliluolassa peremmälle, kunnes reitin estävän kivitornin juurella käydään dialogi olion kanssa ja ensimmäinen pulma alkaa.

Olion arvoitukset

Pulmassa olio kertoo esineestä, jonka haluaa pelaajan tuovan hänelle. 1 luokalle olion vaatimat esineet tulevat samassa järjestyksessä, 2–3 luokille järjestys voi vaihdella pelaajien kesken. Vinkit ja oikeat esineet ovat seuraavat:

- Haluan kuulla meren äänen – Kotilo
- Haluan jotain, jolla voi valaista koko luolan – Kynttilä
- Haluan matkustaa sanojen avulla – Kirja
- Haluan kävellä koskematta lattiaan – Sukat
- Haluan muistaa luonnon tuoksun – Kukka
- Haluan mahani lämpimäksi – Keitto

Kun kolmelle oliolle on tuotu heidän haluamansa esine, pulmasta pääsee läpi. Tämän jälkeen jatketaan luolassa eteenpäin ja puhutaan Peikolle. Dialogin jälkeen pelaaja siirtyy Onkaloon.

Taikapeilit

Onkalossa dialogin jälkeen painetaan interaktionappia nappikiven edessä. Seuraa pulman esittely.



Kuva 13 Taikapeilit

Esittelykohtauksen jälkeen vesi laskee hieman ja nyt voidaan kävellä pulman ensimmäisen vaiheen luo. Jokaisen peilin luona, jossa ei ole hämähäkinseittiä ja jonka alla on kolme eri väristä nuolta, voi interaktionapilla avata näkymän, jossa valitaan peilin asento. Peilin asento valitaan asettamalla yksi värikristalleista tyhjään lokeroon. Kristallien värit ovat samat kuin peilin alla olevien nuolten ja valitun kristallin väri kääntää peilin samanvärisen nuolen suuntaan. Kristalli asetetaan lokeroon ensin painamalla kristallia ja sitten lokeroa, tai painamalla pohjassa kristallia ja vetämällä se lokeron päälle ja sitten päästämällä irti. Lopuksi näkymä suljetaan ja valonsäde aktivoidaan interaktionappia painamalla.



Kuva 14 Taikapeilien suuntaaminen

Pulmassa tulee asettaa peilit niin, että valonsäde menee jokaisen peilin kautta maalipeiliin. Maalipeili on se, jota ei voi kääntää, jonka alla ei ole nuolia ja jossa on hämähäkinseittijä.



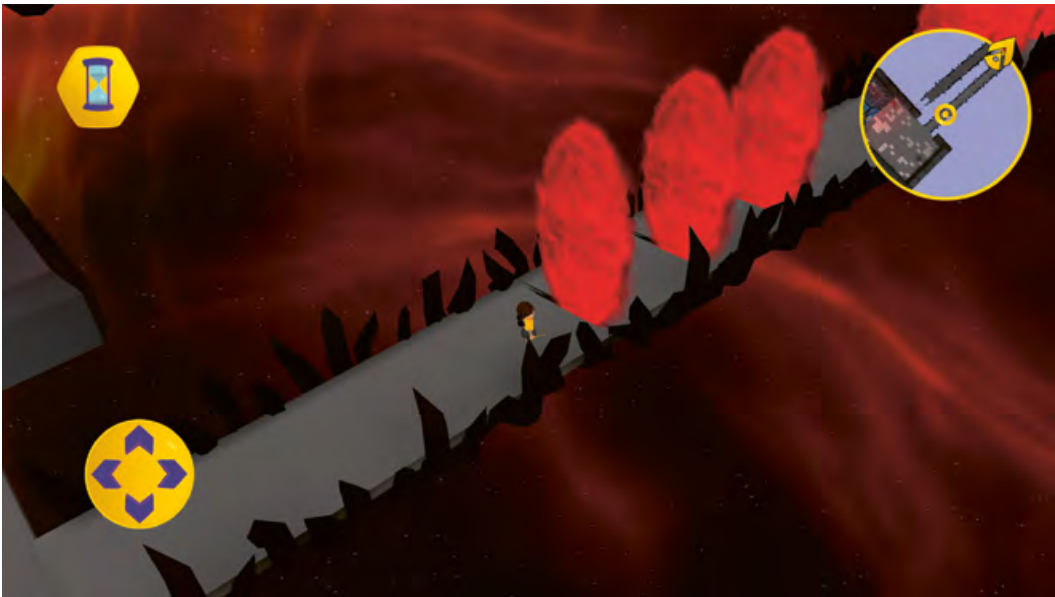
Pulmassa on kolme eri peiliasetelmaa, ja kun yhdestä pääsee läpi, vesitaso muuttuu niin että voidaan navigoida seuraavan luo. Kun kolmannelta on päästy läpi, pulma on läpäisty ja kiviövet voidaan avata nappikiven edessä interaktionapilla. Tämän jälkeen voidaan kävellä apurin luo ja aloittaa dialogi.



Dialogin jälkeen jatketaan eteenpäin Onkalossa ja tummasta halkeamasta siirrytään takaisin Kristalliluolaan. Kristalliluolassa täytyy luoda reitti tasanteiden välillä. Tasanteelle pääsee Peikon aktivoiman sillan kautta. Tasanteella siirrytään taikalaaatalle, jonka päällä interaktionapilla aktivoidaan silta toiselta puolelta, jotta Peikkokin pääsee samalle tasanteelle. Sitten autetaan Peikko viimeiselle tasanteelle kävelemällä seuraavan taikalaaatan päälle ja painamalla interaktionappia. Peikon päästyä päämäärään hän aktivoi sillan vielä viimeistä kertaa, jotta pelaaja pääsee viimeiselle tasanteelle myös. Lopuksi noukitaan riimuverso taikaringissä interaktionapilla. Luvun päätyttyä voidaan siirtyä seuraavaan lukuun tai sulkea peli.

Luku 4

Neljäs luku alkaa Tyrmässä, ja ensimmäiseksi mennään puhumaan Peikolle terraarion luona, joka ohjaa pelaajan ensimmäiseen pulmaan. Pulmassa navigoidaan käytävän päähän, jossa on terraarioon avain, jolla Peikon saa vapaaksi. Käytävällä on portaaleja, joihin osuessaan portaali palauttaa pelaajan käytäväosion alkuun, joten pelaajan täytyy odottaa ja valita, milloin liikkuu. Käytäväosioita on yhteensä kolme.



Kuva 15 Portaalipulma

Käytävän päässä avain noukitaan interaktionapilla, ja sen jälkeen ilmestyvästä sinisestä portaalista pääsee takaisin terraarion luo, jonka luona interaktionapilla vapautetaan Peikko. Tämän jälkeen Peikon kanssa dialogi, jonka jälkeen Peikko siirtyy portaalista Taikaulottuvuuteen johon pelaajankin tulee mennä.

Taikaulottuvuus

Taikaulottuvuudessa käydään ensin dialogi Peikon kanssa, joka alkaa kävelemällä alueella. Sen jälkeen voidaan valita, missä järjestyksessä seuraavat kolme pulmaa ratkaistaan. Ensimmäinen pulma on vasemmalla, toinen kierreportaiden päässä ylätasanteella ja kolmas oikealla. Eteenpäin pääsee vasta, kun kaikki pulmat on selvitetty.



Kuva 16 Taikaulottuvuuden kolme pulmaa

Taikapallot

Ensimmäiseen pulmaan päästään vasemmalta, jossa interaktionapilla sinisen sinetin päällä avataan reitti kaltevalle seinälle. Seinällä navigoidaan taikapalloja väistäen sineteille, joiden päällä avataan reitti eteenpäin interaktionapilla. Jos pysyy liikkeessä koko ajan, taikapalloja on helpompi väistää. Sinettien päällä ollessa ne eivät myöskään tehoa ollenkaan. Kun kolme sinettiä on aktivoitu, reitti kristallille on vapaa. Kristalli tuhotaan painamalla interaktionappia sen luona. Takaisin Peikon luo alkuun pääsee sinisen portaalin kautta, joka ilmestyy kristallin tuhouttua.



Kuva 17 Sinetit avaavat reitin

Päivänvalo

Toisessa pulmassa ylätasanteella voidaan puhua haamun kanssa, joka vihjaa pulmasta. Haamun takana on kuusi eri patsasta ja jokaisen edessä tummanharmaan laatan päällä interaktionapilla voi laittaa valon päälle tai pois. Vinkit mielessä pitäen aktivoidaan valot tietyille patsaille.



Kuva 18 Pulman valinta

Pulman ratkaisu on seuraava:

- Kissa – pois päältä
- Sammakko – pois päältä
- Koira – päällä
- Lintu – päällä
- Mustekala – pois päältä
- Haamu – päällä.

Pulman ratkaistua portti aukeaa ja kristalli tuhoetaan interaktionapilla sen äärellä ja palataan takaisin ilmestyvän portaalin kautta.

Pyöritettävät tasanteet

Kolmannessa pulmassa, joka sijaitsee Peikosta oikealla, tarkoituksena on tehdä reitti pyöritettävillä tasanteilla, joihin on kytketty siltoja. Punaisen laatan päällä interaktionappi palauttaa kaikki tasanteet aloituspaikoilleen. Vieressä olevat kolme sinistä laattaa pyörittävät jokainen kahta tasannetta kerrallaan niin kauan kuin pitää interaktionappia pohjassa, kun seistään laatan päällä.



Kuva 19 Ohjauslaatat

Kameran kuvakulma vaihtuu, kun tasanteita pyöritetään, joka helpottaa näkemään, mitkä tasanteet liikkuvat ja miten sillat ovat kohdistettu. Kun reitti kristallille on luotu, interaktionapilla sen äärellä se tuhotaan jonka jälkeen palataan alkuun Peikon luo sinisen portaalin kautta.



Kuva 20 Näkymä tasanteille

Kun kaikki kolme pulmaa on ratkaistu, käytävä Velhon luo on auki. Velhon luo kävellään ja interaktionapilla aloitetaan dialogi, jonka jälkeen tulee viimeinen pulma. Pulmassa pidetään interaktionappia pohjassa, kunnes Velhon taikaefekti tulee voimaan ja taikapeilin teho hupenee hetkeksi, jolloin napista päästetään irti. Efektin loputtua pidetään taas nappia pohjassa. Näin vuorotellaan, kunnes Velho taiotaan portaaliin. Jos pulmassa ei onnistu, Velho taikoo pelaajan takaisin Taikaulottuvuuden alkuun. Kävelemällä takaisin Velhon luo pulmaa voi yrittää uudelleen. Pulman päätyttyä Peikon kanssa käytävän dialogin jälkeen kävellään portaaliin, joka vie takaisin Rimulehtoon.



Kuva 21 Kun Velho hetkellisesti peruuttaa peilin taian, napista tulee päästää irti.

Riimulehdossa käytävän dialogin jälkeen valitaan oma riimu, joka onnistuu painamalla haluamaa riimua ja vahvistamalla interaktionapilla.



Kuva 22 Riimun valinta

Viimeisen dialogin jälkeen navigoidaan kotiportaalille, aktivoidaan se interaktionappia painamalla taikaringissä ja astumalla portaaliin. Luvun päätyttyä peli päättyy.



Onneksi olkoon, pääsit pelin läpi!



Magis-mobiilipelin tavoitteena on hyödyntää tarinallisen pelin maailmaa hyvinvointitaitojen tukemisessa. Pelin kehittämistyössä on keskitytty erityisesti huolehtimaan pelin soveltuvuudesta kouluympäristöön. Opas kuvaa tiiviissä muodossa Magis-pelin taustalla olevat keskeiset periaatteet ja esittää valmiin suunnitelman pelin peluuttamiseen kokonaisen luokan kanssa.

Pelin kehityksen parissa on työskennellyt monitieteellinen työryhmä koostuen psykologian, mielenterveystyön, kasvatustieteen ja pelinkehittämisen ammattilaisista.

mieli
Pohjanmaan mielenterveys ry
Psykisk hälsa Österbotten rf


JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

V A A S A .
V A S A .