



## Päästä pyörällä -pelin ohjeet



Aivovammaliitto



NUORTEN  
AKATEMIA

### Pelin idea

Päästä pyörällä -pelissä tutustutaan aivoihin ja aivovammoihin eri näkökulmien kautta. Pelin tehtävät käsittelevät muun muassa sitä, mitä aivoissa tapahtuu, kun jännitämme, kuinka eläimen aivot eroavat ihmisen aivoista, kuinka aivovamma voi vaikuttaa arkeen ja miksi pyöräilykypärää kannattaa käyttää. Eniten pisteitä saanut ryhmä voittaa pelin. Peli on suunnattu erityisesti 5.- ja 6.-luokkalaisille.

### Yleistä pelistä

Pelissä on kolme tasokenttää. Ensimmäisessä kentässä tutustutaan aivoihin yleisesti. Toisessa kentässä käydään läpi, mitä tapahtuu, jos aivoihin sattuu. Kolmannessa kentässä pohditaan, kuinka aivoja kannattaa helliä. Pelaajat pääsevät siirtymään seuraavalle kentälle tehtyään edellisen kentän tehtävät.

Pelin tehtävät on jaettu vaikeustasoltaan \*, \*\* ja \*\*\*

-tehtäviin. Tehtävistä osa on monivalinta- tai puuttuva sana -tehtäviä, jotka arvioidaan automaattisesti. Osa tehtävistä on luovia tehtäviä, joiden arvioinnin suorittaa pelin ohjaaja eli opettaja. Luovien tehtävien vastaukset voivat olla hyvin eri tasoisia. Jotta arviointi olisi helpompaa, on jokaisen luovan tehtävän yhteyteen laadittu erilliset opettajan ohjeet.

Tavoitteena on, että jokainen joukkue ehtii viimeisellekin kentälle. Viimeinen kenttä sisältää muita enemmän tehtäviä, ja nopeammat joukkueet saattavat ehtiä pelaamaan kaikki tehtävät läpi.

### Pelin lopettaminen

Peliä pelataan noin 60 minuuttia. Peli päätetään aktiivimalla Palaute-tehtävä salamatehtävistä noin 5 minuuttia ennen varsinaisen peliajan päättymistä. Kaikki ryhmät tekevät samaan aikaan viimeisen tehtävän.

## Laitteisto ja selain

- Suosittelemme tabletilla tai tietokoneella pelaamista, koska ryhmätyöskentely ja tehtävien tekeminen on helpompaa isolla näytöllä. Tietokoneella pelatessa videovastausten teko saatta olla hankalampaa.
- Oppilaat voivat käyttää Seppoa myös iOS- ja Android-puhelimilla.
- Opettaja voi käyttää Seppoa tietokoneella tai tabletilla.
- Valitsethan selaimeksi Chromen tai Safarin [ei Internet Exploreria].

## Pelin lataaminen ja käyttöönotaminen

- Lataa peli Seppo-kaupasta [seppo.io/shop] ja valitse "lataa sponsoroitu peli".
- Huom. Peli tarjoaa automaattisesti kieleksi englantia. Kielen voi erikseen asettaa suomen kieleksi.
- Syötä aktivointikoodikenttään sana "aivovamma" ja paina "etsi".
- Pelin löydyttyä, paina "lataa".
- Syötä sähköpostiosoitteesi, koulusi ja hyväksy ehdot.
- Seppo-pelialustan tunnukset lähetetään sähköpostiisi. Voit kirjautua niiden avulla peliin myöhemminkin, jos haluat pelauttaa peliä useammalle ryhmälle.
- Mene osoitteeseen seppo.io ja kirjaudu sisään ohjaajana [sähköpostiosoite ja saamasi salasana].
- Avaa peli "muokkaa"-napista.
- Voit muokata näkymää alakulman zoomausnapilla.
- Yksittäisiin tehtäviin pääset tutustumaan klikkaamalla tehtävän kohdalla "Muokkaa". Tehtäviin kokonaisuutena pääset nopeasti klikkaamalla vasemmalta painiketta "Pelitasot" [levels].
- Valitsemalla pelin arkistonäkymän pelialustan oikeasta laidasta "archive"-kuvake voit tarkastella pelaajien vastauksia kokonaisuutena.
- Sulje tehtävä oikean yläkulman rastista tai klikkaamalla tehtäväalueen ulkopuolella.



## Pelin käynnistäminen

- Peli käynnistetään pelialustan oikean yläkulman "käynnistä"-kuvakkeesta.
- Oppilaat kirjautuvat peliin mone- mällä joko mobiililaitteella, tietoko- neella tai tabletilla sivulle seppo.io. Huom. jokainen joukkue tarvitsee yhden laitteen.
- Oppilaat tarvitsevat pelaamiseen pin-koodin, jon- ka löydät pelialustan vasemmalta laidalta klik- kaamalla "Lisää pelaajat / jaa pelikoodi pelaajille".
- Oppilaat kirjautuvat peliin painamalla kuvaketta "Kirjaudu peliin" ja "Kirjaudu pelaajana" ja aset- tavat antamasi pin-koodin ruutuun.
- Oppilaat voivat tarvittaessa palata samaan peliin joukkueen oman pelaajatunnuksen avulla. Se löy- tyy klikkaamalla pelialustan vasemmasta laidas- ta "Lisää pelin henkilöt" -kuvaketta.
- Huom. Pelin kieleksi voi erikseen asettaa suomen kielen. Peli tarjoaa kieleksi automaattisesti eng- lantia.
- Oppilaat keksivät joukkueelleen nimen. Jos sinul- la on pelko, että nimet ovat asiattomia, voit myös itse luoda pelaajille tunnukset.

---

## Pelaaminen ja eteneminen pelilaudalla

- Tehtävät suoritetaan valmiiksi määrättyssä jär- jestyksessä
- Tehtäviin vastataan tehtäväkohtaisissa vastaus- kentissä. Vastauskentässä pelaaja näkee millaiset vastausmahdollisuudet ovat kyseisessä tehtävä- sä käytettävissä. Pelissä mahdollisia vastausta- poja ovat: monivalinta, puuttuvan sanan lisäys, teksti, kuva, ääniviesti ja video.

---

## Salamatehtävä

- Peli päätetään aktivoimalla Palaute-tehtävä sala- matehtävistä.
- Salamatehtävä löytyy pelialustan oikeasta laidas- ta salamatehtävät-kuvakkeen takaa.
- Aktivoitu salamatehtävä ilmestyy kaikkien pelaa- jien tehtäväksi samanaikaisesti.
- Huomioi, että salamatehtävän aktivoiminen es- tää samanaikaisen vastaamisen muihin tehtä- viin. Salamatehtävään vastaamisen jälkeen mui- hin tehtäviin voi vastata normaalisti painamalla edit-nappia.

---

## Huomio opettajalle

Opettaja pääsee halutessaan muuttamaan tai pois- tamaan pelitehtäviä. Näin peliä voi muokata ryhmän tarpeisiin, ja linkittää sisällöt vaikkapa aiemmin opittuihin asioihin.

## Tehtävien arvioiminen

- Pelissä on muodoltaan suljettuja ja avoimia tehtäviä. Suurin osa on suljettuja tehtäviä, ja ne peli pisteyttää automaattisesti. Muutama luova tehtävä on jätetty avoimeksi, ja ne arvioi opettaja.
- Arvioitaessa avoimia tehtäviä voit antaa palautetta oppilaille.
- Mikäli et ole tyytyväinen joukkueen vastaukseen, paina "palauta joukkueelle" -painiketta.
- Arvioitavat tehtävät sisältävät tiedon jaettavissa

olevista pisteistä sekä arviointiohjeet.

- "Tehtävät"-kuvaketta painamalla näet, mihin tehtäviin pelaajilta on tullut vastauksia. Klikkaamalla nyt alaspäin suuntautunutta nuolta valitun tehtävän kohdalla pääset arvioimaan vastattua tehtävää.

---

## Pelin pelaaminen ( noin 60 min)

1. Jakaudutaan 2–4 hengen ryhmään pelaamaan peliä. Myös yksin pelaaminen on sallittua.
2. Kerrotaan pelin keskeiset ohjeet:
  - Pelissä on kolme eri kenttää, jotka aukeavat sitä mukaa kun tehtäviä tekee. Tehtävät tehdään järjestyksessä
  - Pelissä on kolmen tasoisia tehtäviä:  
★, ★★ ja ★★★

- Tehtävistä näkee vastausvaihtoehdot, jotka voivat olla monivalinta, puuttuvan sanan lisäys, teksti, kuva, ääniviesti ja video.
- Pelissä on paljon tehtäviä. Niitä kaikkia ei todennäköisesti ehdi tehdä.
- Pelin voittaa eniten pisteitä kerännyt joukkue.

Peliin pääsee tarvittaessa kirjautumaan takaisin pelaajatunnuksella. Jos nuoret eivät muista omaa tunnustaan, ohjaaja voi tarkistaa sen kohdasta "Lisää pelin henkilöt".

**Onnea peliin!**

---

## Lähteet

Aivovammaliitto

Liikenneturva: Pyöräilykypärä [www.liikenneturva.fi/fi/liikenteessa/pyorailykypara?gclid=EAlal-QobChMI-4q01LKV6gIVAs-yCh2hawBfEAAAYASAAEgLvGvD\\_BwE#f9c134b3](https://www.liikenneturva.fi/fi/liikenteessa/pyorailykypara?gclid=EAlal-QobChMI-4q01LKV6gIVAs-yCh2hawBfEAAAYASAAEgLvGvD_BwE#f9c134b3)

Tieteen Kuvalehti: Sinä olet vain illuusio, 4.3.2020, <https://tieku.fi/ihminen/aivot/sina-olet-vain-illuusio>