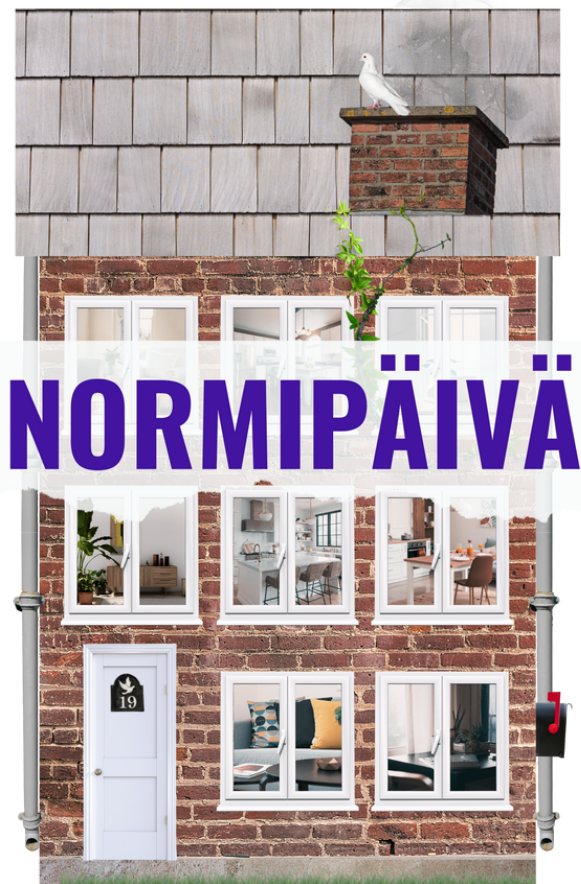




Pelin aloitus & ratkaisut tehtäviin

Peliin ei tarvita tietokonetta lukuunottamatta muita välineitä. Peli alkaa osoitteesta www.normipäiväpakopeli.fi ja tehtävät voi ensimmäistä lukuunottamatta tehdä missä järjestyksessä tahansa.

Peli ei sovellu pelattavaksi mobiililaitteilla.

Tietokoneeseen tarvitaan äänet päälle!

Seuraavaan tehtävään pääsee aina syöttämällä tehtävästä selvitetyn oikean koodin.

Ohjeista löydät oikeat koodit sekä ratkaisut tehtäviin, joita voit soveltaa auttaessasi opiskelijoita, jos koodin keksiminen on liian haastavaa.

Opettaja voi halutessaan antaa opiskelijoille omia tai opettajan ohjeista löytyviä vihjeitä helpottaakseen opiskelijoiden etenemistä pelissä, mutta peli on pelattavissa myös ilman niitä.

Tehtävien ratkaisut löydät seuraavalta sivulta.

Postilaatikko

**Postilaatikon nappulat ovat samassa muodossa kun talon ikkunat.
Auttaisikohan ikkunalla olevat esineet oikeiden numeroiden valinnassa?**

Oikea koodi: 2568

Ikkuna 1

**Päivän energiayksikköjä on 18. Tämä summa täytyisi jakaa mahdollisimman
suureen määrään askareita.**

Mitkä päivittäiset 5 asiaa mahtuvat lukuun 18?

Jokaisesta sanasta tulee poimia vihreä/vihreät kirjaimet.

Niistä muodostuu tehtävän vastaus.

Oikea vastaus on: OPISKELU

Ikkuna 2

Pelaajien tulee löytää 4 kuittia laatikosta.

**Safka-sovellusta klikkaamalla aukeaa kartta, johon kuiteissa olevat kuviot
voi sijoitella kuittien järjestyksessä.**

Koodi syötetään tietokoneeseen.

Koodi on: 8240

**Lopuksi päätellään vastaus Instagramin tiedoilla ja se kirjoitetaan
puhelimien näyttöön.**

Vastaus on: LÄTTY OY

Ikkuna 3

**Puhelimessa olevia kuvakkeita klikkaamalla saa näkyviin 4 eri videota, jotka
on numeroitu 1-4 järjestysnumeroin.**

**Näytön sivulla on jonotuslippuja, jotka kertovat missä kohta mikäkin video
tulee pausettaa/katsoa tarkasti, kun ruudulla vilahtaa numero tai kirjain.**

Tehtävän vastaus: 245K

Ikkuna 4

**Pelaajien tulee kuunnella ääninauha klikkaamalla kuulokkeita ja erottaa ääninauhalta 12 eri ääntä. Ne tulee kirjoittaa vastausruutuun yksitellen.
Loppukysymyksen vastaus on: Kolikko**

Ikkuna 5

**Pelaajien tulee klikata uunin säätimiä. Säätimien suunnat tulee tarkastaa seinällä olevasta kellosta, josta saadaan sana: KIIRE.
Tämä tulee muuttaa numeroiksi koodipanelilla.
Vastaus on: 54473**

Ikkuna 6

**Pelaajien tulee valita jokaisesta korttipinosta yksi kortti, jonka mukaan ajavat matkan. Matkan kesto saa olla enintään 35min.
Ensin valitaan auto. Sitten reitti ja lopuksi sattuma.
-Auto A on lähinnä pelaajan kotia.
-Reitti Koti, Kirjasto, Kampaamo
-Sattumaksi kannattaa valita, se missä ystävä palauttaa kirjasi, joten reitiksi jää kotoa kampaamolle.
Koordinaatit täytyy antaa siitä ruudusta lähtien missä auto on liikkeelle lähtiessä. Reitti kulkee tietä pitkin.
Vastaus on: c1c2c3c4d4d3e3**

Ikkuna 7

**Pelaajien tulee klikata auki kirjapino.
Pelaajien tulee klikata auki kalenteri.
Vastaukseen poimitaan kalenterista kirjassa esiintyvät nuorten nimet järjestyksessä : esim. Ilpo on 1 päivän, niin Ilpon kuva ensin.
Puolikuu kalenterissa kertoo, kumpi tavu Ilpon paidassa olevasta tekstistä otetaan. Musta on se puoli, joka tarvitaan.
Tehtävän vastaus: KYSY ÄLÄ OLETA**