

Anvisningar till escape room *Hemma hos Kalle Kanin*

Spelet är gjort av Finlandsinstitutets resursbibliotek och får fritt användas. Spelet är bäst om ni även har saker som inte direkt hör till spelet i rummet, eftersom det gör rummet finare och frågorna lite svårare att svara på. Ni kan även byta ut bilderna till saker, kom bara ihåg att sätta QR-koderna på rätt sak!

Escape room är ett interaktivt spel, där spelaren får lösa olika gåtor eller frågor för att komma vidare. Tanken är att spelaren "går in i" spelvärlden, alltså ska spelet innehålla en fysisk del, även då alla frågorna är online.

Det finns en speltid, inom vilken spelarna ska bli klara med spelet. Målet för spelledaren är att se till att spelarna hinner spela hela spelet inom utsatt tid, så spelledaren handleder och ger tips vid behov.

I det här spelet finns själva frågorna i Google Forms, men en del av svaren finns i rummet. Vid början av varje formulär kan spelarna välja om de vill spela på finska eller svenska.

Det här spelet är tänkt för barnfamiljer och barn upp till 10 år.

Speltid: upp till 30 min.

Antal spelare: max 6 per spel

Språk: svenska eller finska

Du får jättegärna klä ut dig till Kalle Kanin eller ha ett kaninmjukisdjur som Kalle Kanin. Om ni har möjlighet får ni gärna skaffa fyra mjukiskaniner (tre om du klär ut dig): Kalle (eller du om du klär ut dig), lillasyster, mamma och pappa.

Jag virkade Kalle och hans familj. Här är en bild på Kalle:

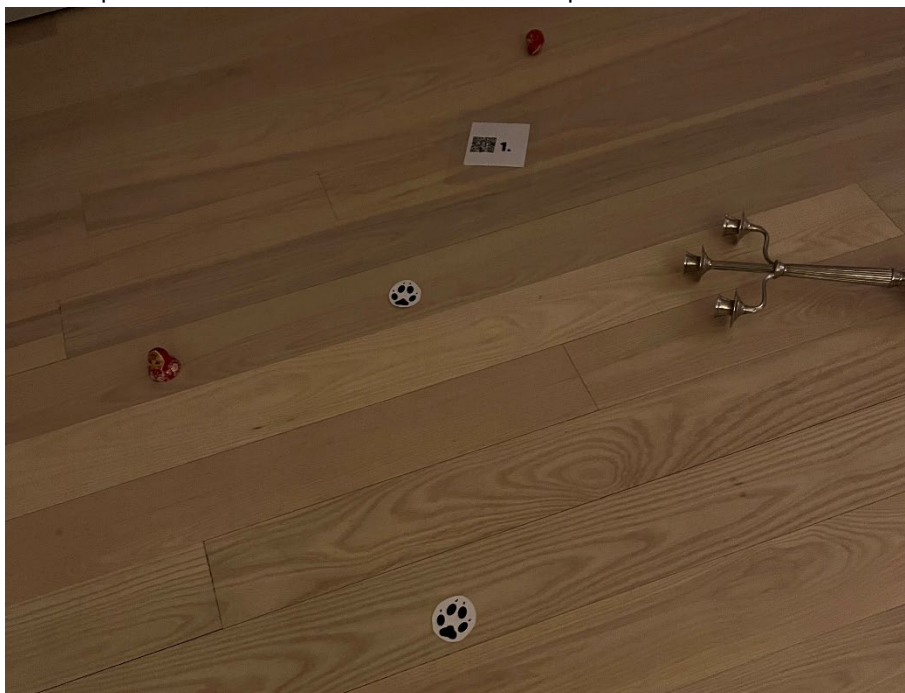


Du kan välja att blanda alla sakerna i rummet eller lägga ut sakerna på markerade platser med hjälp av siffrorna. Då du använder siffror minskar du risken att någon hittar en QR-kod för tidigt. Om ni inte använder siffror är det upp till spelledaren att hålla fokus på vad den nuvarande uppgiften är, så att spelarna fokuserar på rätt saker (och alltså inte hittar fel QR-kod för tidigt).

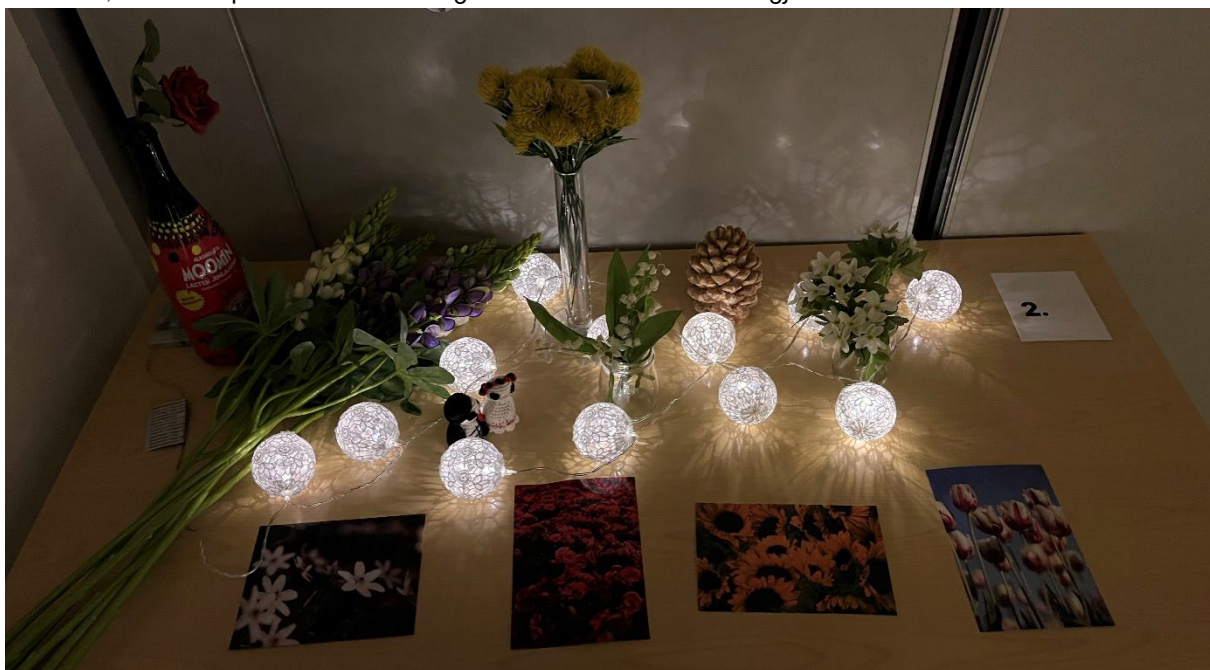
Bygga upp spelet

1. Printa ut de QR-koder (1., 2., 3.) och bilder (a., b., c.) du behöver. Även om du bara vill använda QR-koder kommer du att behöva printa ut a. (förutom om du målar rävspår på golvet). Om du använder dig av bilderna ska du även printa ut 1., eftersom QR-koden inte finns i bilden. Om ni vill använda siffrorna printar ni ut även dem.
2. Dekorera rummet. Du kan själv lägga sakerna där du tycker de platsar bäst. Om ni använder siffrorna placerar ni saker som hör till ifrågavarande fråga vid rätt siffra:

Siffran 1 placerar du vid QR-koden i slutet av rävspåren.



Vid siffran 2 ska du lägga maskrosor och andra blommor och växter. Jag lade ut bilder på blommor, men det spelarna söker finns gömd i buketten med konstgjorda maskrosor.



Vid siffran 3 ska du lägga stjärnan och andra saker om himlen, väder och rymden.



Placera gärna även överlops saker vid siffrorna, så att det blir lite mer att tänka på. Kom ihåg att en räv har varit i boet, så det får gärna se lite stökigt ut! Fyll på med saker som kan finnas i ett hem, t.ex. koppar, glas, växter, böcker...

3. Lägg rävspåren (a.) på golvet, från dörren till den första QR-koden (1.). Det här är den enda QR-koden som ska synas direkt i början! Alla andra koder skall gömmas bakom bilder, saker eller i postkort.



4. Hjälp spelarna vid behov under spelets gång. Håll koll på klockan!

Spelets innehåll

Spelet handlar om att spelarna kommit på besök hemma hos Kalle Kanin, men då de kommer fram är boet i kaos och familjen har gömt sig. Det finns mystiska spår på golvet, som leder till en QR-kod. Bakom koden finns ett brev från familjen, där de berättar att pappa Kanin sett något skrämmande utanför och därför har familjen gömt sig. De ber Kalle göra den hemliga hälsningen då han kollat att kusten är klar.

Första frågan: Vilket djur har gjort spåren på golvet?

Själva frågan och svarsalternativen finns i Google forms, dit spelarna kommer då de läser QR-koden och väljer spelets språk. Som svarsalternativ ser spelarna en bild på ett djur och hur djurets spår ser ut. Alternativen är en räv, en björn eller en lo. Om spelarna svarar fel kommer de till en "Fel svar"-sida och kan återgå till frågan genom att trycka på "Nästa" eller "Bakåt".

Printa ut: a. och 1. (den här QR-koden finns inte i bilden, eftersom den ska vara synlig).

Andra frågan: Magen kurrar

Kalle har blivit hungrig av spänningen. Spelarna ska hitta en maskros åt Kalle, så att han får äta. Du kan endera använda dig av en bild på en maskros (finns i materialet) eller använda en konstgjord maskros. Kom ihåg att du ska ha en QR-kod gömd nära maskrosen. Jag använde ett kort jag gjort med maskrosor på och QR-koden inuti. Själva kortet gömde jag bland de konstgjorda maskrosorna.



Kom ihåg att det även ska finnas andra blommor i rummet! Spelet blir roligare om man måste fundera lite. Du kan både ha bilder och konstgjorda blommor. Varför inte helt riktiga också (men tänk på att någon kan vara allergisk). Det finns bilder på två andra blommor i materialet.

Printa ut: b. eller 2.



Du kan gömma QR-koden bakom bilden.

Tredje frågan: Den hemliga hälsningen

Nu då Kalle fått i sig något att äta är det dags att se sig om ifall räven gömmer sig någonstans i boet. Om spelarna svara fel kommer de till en "Fel svar"-sida och kan återgå till frågan genom att trycka på "Nästa" eller "Bakåt".

Fjärde frågan: Kusten är klar

Nu är det dags för den hemliga hälsningen, men Kalle har glömt vad det är. Som tur finns det ledtrådar så att spelarna kan hjälpa Kalle att minnas. Den första ledtråden fås av de nordiska skogarnas kung. Alternativen är ett lejon eller en älg. Om spelarna svarar fel kommer de till en "Fel svar"-sida och kan återgå till frågan genom att trycka på "Nästa" eller "Bakåt".

Femte frågan: Älgen ger dig en ledtråd

Älgen ger spelarna en gåta, av vilken de ska förstå att se sig om efter stjärnor i rummet. Du kan endera använda dig av bilden av en stjärna (finns i materialet) eller använda t. ex. en julstjärna eller något annat som har den formen. Kom ihåg att du ska ha annat som kan passa in på gåtan också! T. ex. sol, moln, måne, andra planeter. Det finns bilder på lite andra saker i materialet.

OBS! Spelarna behöver troligtvis lite hjälp med den här frågan! Du kan t.ex. be dem fundera på vad som syns på himlen på dagen och vad som finns där på natten.

Printa ut: c. eller 3.



QR-koden ska finnas bakom stjärnan, så att den inte syns.

Sjätte frågan: Stjärnan

Ledtråden är att sjunga en känd sång om en stjärna. Spelarna ska sjunga "Blinka lilla stjärna" på valfritt språk för att familjen Kanin ska komma fram. Om spelarna inte kommer på vilken sång det handlar om kan de trycka på "Nästa" för att få se vad sången heter samt sångtexten på finska. Om du har gosedjur för familjen ska du ta fram dem då spelarna sjungit sången. Sedan avslutar du spelet och tackar för besöket.

Spela

Här följer en kort beskrivning om spelets gång.

Ta emot spelarna utanför rummet tillsammans med Kalle Kanin. Det får gärna vara en liten bit från rummet, så att du kan vägleda dem fram. Säg (om du är utklädd ska du givetvis säga "jag" och "mig" och presentera dig själv som Kalle Kanin):

Välkomna hem till Kalle Kanin! Jag är (namn) och jag ska visa er var Kalle Kanin bor med sin lillasyster, mamma och pappa.

Led spelarna till dörren. Säg (innan du öppnar dörren):

Under spelets gång får ni röra saker, men ha inte sönder något! Ni kommer att behöva en smarttelefon för att läsa av QR-koder. Ni kan fråga mig om hjälp om ni behöver det.

Om du använder dig av siffror är det bra att lägga till:

Siffrorna i rummet visar i vilken ordning ni röra er.

Fråga om någon vill hålla i Kalle (om det är ett mjukisdjur) medan ni besöker hans bo. Öppna dörren och säg:

Mamma Kanin! Pappa Kanin! Här kommer vi nu! Är det ingen här? Men, vad är det här för spår?! Titta, de leder in i huset! Vi får kolla vart de leder!

Se till att spelarna följer spåren fram till QR-koden. Stäng dörren bakom er så att eventuella ljud utifrån inte stör spelet.

Medan spelarna håller på övervakar du och håller ett öga på klockan, så att spelet inte tar för länge. Om tiden börjar gå ut är din uppgift att handleda spelarna, så att de kommer igenom spelet inom utsatt tid. Handled så, att spelarna själva får komma på svaren! Ge alltså inte ut svaren direkt.

Om ni har mjukisdjur till familjen får du i slutet ta fram dem (ha dem någonstans så att ingen kan hitta dem under spelets gång, t.ex. i en påse som du bär med dig). Säg:

Bravo! Ni klarade det! Tack för att ni kom på besök! Och tack för att ni hjälpte Kalle!

Led spelarna ut ur boet.

Trevliga spelstunder!

Med vänlig hälsning,

Linda Åkerlund

Finlandsinstitutets resursbibliotek

linda.akerlund@finlandsinstitutet.se

+4673 674 7879