

Meijän lukion – pakopeli

Meijän
lukio



Euroopan unionin
osarahoittama

Meijän lukion –Pakopeli

Meijän lukion -Pakopeli on suunniteltu ryhmäytymistä edistäväksi työkaluksi lukioon ja joissain pulmissa on sovellettu lukiossa käytäviä oppiaineita.

Ohessa on pakopeliä varten pakopelin rakenne sekä ohjeet, että tarvittavat materiaalit.

Tämän työpaketin lisäksi tarvitset vain kynän ja sakset.

Pakopelin voit siis toteuttaa pelkästään tästä löytyvillä tiedoilla ja tiedostoilla sekä kouluympäristöstä löytyvillä perustarvikkeilla.

Jos kuitenkin haluat lisätä pakopeliin tunnelmaa, sekä persoonallisuutta, siihenkin tästä löytyy vinkkejä ja ohjeita.

Sanni Salmenpää, opinnäytetyö,

Sosionomi (AMK), Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. 2025.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on toiminut Meijän lukio II – Lukiolaisten koulupudokkuuden ennaltaehkäisy ja hyvinvoinnin tukeminen Itä-Suomessa (ESR+) -hanke.

Sisältö

Meijän lukion –Pakopeli	1
Pakopelin tarina	3
Pakopelin rakenne	4
Pulmien ja Pakopelin ratkaisut	5
Sinun roolisi	7
Valmistelut	8
Pelinjohtajana toimiminen	9
Jos haluat soveltaa	12
LIITTEET	12
Liite 1	SAATEKIRJE ja LOPPUSANAT
Liite 2	TARINA
Liite 3	ABC-LAPPU
Liite 4	OSALLISTUJALISTA
Liite 5	SANASOKKELO
Liite 6	TAVUTA
Liite 7	RUUDUKKO
Liite 8	PENAALI
Liite 9	FYKE 1
Liite 10	FYKE 2
Liite 11	FYKE 3
Liite 12	VIHJEET

HUOM!

Jos haluat yrittää ratkaista tämän pakopelin pulmia itse, ennekuin siirryt hyödyntämään peliä muutoin, suosittelen tässä kohtaa tulostamaan liitteet 2-12.

Nämä ovat pelissä hyödynnettäviä tiedostoja, eivätkä paljasta vastausta. Muutoin siirrymme seuraavaksi pakopelin rakenteeseen ja ohjeisiin, eikä näitä voi kirjoittaa antamatta asiaan kuuluvia vastauksia.

Mukavia pelihetkiä ja onnea matkaan!

Pakopelin tarina

Yksi oleellinen osa pakopeliä on tarina, jonka ympärille peli luodaan. Meijän lukion - pakopelissä tarina sijoittuu kouluympäristöön, ja pakopelin tilana toimii tarinaan sopivasti luokkahuone.

Tarinan tarkoituksena on saattaa pelaajat pelin äärelle ja valmistella heille kokonaisvaltaisen pelikokemuksen alku.

Meijän lukion –pakopelin tarinan mukaan luokkahuoneen edellisiä käyttäjiä ovat olleet opiskelijat, jotka ovat pitäneet luokassa oppilaskunnan hallituksen kokouksen.

Nyt opettaja on tullut huoneeseen, ja huomannut, että opettajan pöydältä on hävinnyt nippu valmiiksi tulostettuja papereita, tulevat matematiikan kokeet.

Pakopelissä pelaajien tulee selvittää, kuka matematiikan kokeet on vienyt.

Tarina löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1.

Pakopelin rakenne

Pakopelin suoritus aika on **30 minuuttia**.

Tämä pakopeli koostuu yhteensä seitsemästä ratkaistavasta pulmasta.

Pulmat ovat nimetty seuraavasti työpaketin selkiyttämiseksi:

- **ABC-LAPPU** (liite 3)
- **OSALLISTUJALISTA** (liite 4)
- **SANASOKKELO** (liite 5)
- **TAVUTA** (liite 6)
- **RUUDUKKO** (liite 7)
- **PENAALI** (liite 8)
- **FYKE** (liite 9, 10 ja 11)
- **VIHJEET** (liite 12)

Viisi pakopelin pulmista on rinnakkaispulsia.

Tämä tarkoittaa sitä, että viisi pulmaa on mahdollista ratkaista rinnakkain, eli näiden viiden pulman kohdalla, ei ole määrättyä järjestystä ratkaisujen selvittämiseksi. Toisin sanoen pulmat eivät ole sidoksissa toisiinsa, vaan ne pystytään ratkaisemaan itsenäisesti.

Nämä viisi pulmaa ovat:

SANASOKKELO (vastaus, 28),
TAVUTA (vastaus, YH-DEK-SÄN-TOIS-TA),
RUUDUKKO (vastaus, 9),
TAVUTA (vastaus, 22)
FYKE (vastaus, KYMMENEN (10))

Näistä viidestä pulmasta saadaan jokaisesta siis vastaukseksi yksi numero.

HUOM! Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

Kun viisi pulmaa on ratkaistu, eli pelaajat ovat saaneet selville viisi lukua, he tarvitsevat kuudenteen pulmaan edetäkseen **ABC-LAPPUa** (liite 4).

ABC-lappua käyttämällä pelaajien on mahdollisuus yhdistää saadut luvut kirjaimiin ja näin ollen saada selville viisi tarvittavaa kirjainta.

- 28 = Ä
- 19 = S
- 9 = I
- 22 = V
- 10 = J

Kun pelaajat ovat saaneet selville kirjaimet, heidän tulee palata löydettyyn oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**an (liite 5).

Viimeisessä ongelmanratkaisutehtävässä pelaajien tulee osata yhdistää saadut kirjaimet oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**alta löytyviin nimiin.

Osallistujalistalla on yksi nimi, josta kaikki nämä kirjaimet löytyvät, **AISLA JÄRVI**. Tämä on myös pakopelin ratkaisu, eli syyllinen.

Pakopelin ratkaisu on siis **AISLA JÄRVI**.

Kun pelaajat saavat selville nimen, he ovat päässeet pakopelin tavoitteeseen, eli selvittäneet syyllisen.

Tämän jälkeen peli päättyy, ja pelaajille lausutaan **LOPPUSANAT** (liitteessä 2).

Pelaajille voidaan tässä yhteydessä kertoa myös heidän suoritusaikansa.

HUOM! Mikäli pelaajat eivät selvitä ratkaisua annetussa 30minuutin ajassa, peli päätetään ajan tullessa täyteen ja heille lausutaan **LOPPUSANAT 2** (liitteessä 2)

Meijän
lukio



Pulmien ja Pakopelin ratkaisut

S A V I K A V I O S A P U P T J U R
N X N G L E Z M I K S I T E N E P A
M R A N S K A E N T S I S R A E L N
A M K O U L U T C H U X J U S H I U
I S A R V E P I L T O H G A Q T E T
N V V E J N S O A Ä M I A M I J C A
O H E T R H T P A E I T X K L L H N
S R N M I Ä I I R I S K Ä L S K T S
V K R E I K K A X T L B E L I Z E A
I A J Q S U Ö T S S O B E E T M N K
I M X I L O R U L V P P L L A S I
K E X A M O N L E A A K O K S J T L
K R O Q S T I U M N K P S Q K O E O
O U S T J P L H P T I L L E N T I P
S N A M I B I A K I A N G O L A N P
V I T S I M E R I I T T I R S W A U
E Z I M B A B W E M O S A M B I K N
S E R N O M A O Z M A G L U O K K A
I M E R I R E W U O R I L K J O O K

VALTIOSONKELO - SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ

VALTIOT

- Angola
- Belize
- Etiopia
- Israel
- Kamerun
- Kreikka
- Liechtenstein
- Mosambik
- Namibia
- Ranska
- Slovakia
- Suomi
- Zimbabwe

S	A	V	I	K	A	V	I	O	S	A	P	U	P	T	J	U	R
N	X	N	G	L	E	Z	M	I	K	S	I	T	E	N	E	P	A
M	R	A	N	S	K	A	E	N	T	S	I	S	R	A	E	L	N
A	M	K	O	U	L	T	C	H	U	X	J	U	S	H	I	U	
I	S	A	R	V	E	P	L	T	O	H	G	A	Q	T	E	T	
N	V	E	J	N	S	O	A	A	M	I	A	M	I	J	C	A	
O	H	E	T	R	H	T	P	A	E	I	T	X	K	L	L	H	N
S	R	N	M	I	A	I	R	I	S	K	A	L	S	K	T	S	
V	K	R	E	I	K	K	A	X	T	L	B	E	L	I	Z	E	A
I	A	J	Q	S	U	O	T	S	S	O	B	E	E	T	H	N	K
I	M	X	I	L	O	R	U	L	V	P	P	L	L	A	S	I	
K	E	X	A	M	O	N	L	E	A	A	K	O	K	S	J	T	L
K	R	O	Q	S	T	I	U	M	N	K	P	S	Q	K	O	E	O
U	O	S	T	J	P	L	H	P	T	I	L	L	E	N	T	I	P
S	N	A	M	I	B	I	A	K	I	A	N	G	O	L	A	N	P
V	I	T	S	I	M	E	R	I	I	T	T	I	R	S	W	A	U
E	Z	I	M	B	A	B	W	E	M	O	S	A	M	B	I	K	N
S	E	R	N	O	M	A	O	Z	H	A	G	L	U	O	K	K	A
I	M	E	R	I	R	E	W	U	O	R	I	L	K	J	O	O	K

H																	He
Li	Be											B	C	N	O	F	Ne
Na	Mg											Al	Si	P	S	Cl	Ar
K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr
Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe
Cs	Ba		Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn
Fr	Ra		Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt	Ds	Rg	Cn	Uu	Fu	Uup	Lv	Uus	Uuo

La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr

Yttrium = 2

Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

Volframi = 3 ja 4

Diagram illustrating a DNA double helix structure. The top strand is labeled 'E' and 'h'. The bottom strand is labeled 'E' and 'E'. Below the bottom strand, there are four numbered positions: 1., 2., 6., and 8.

SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!

Yttrium = 2

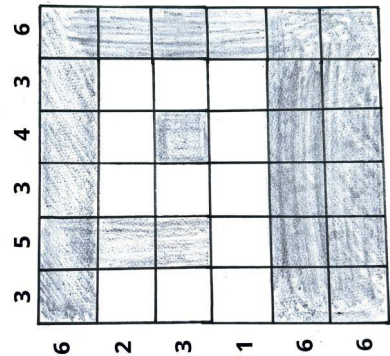
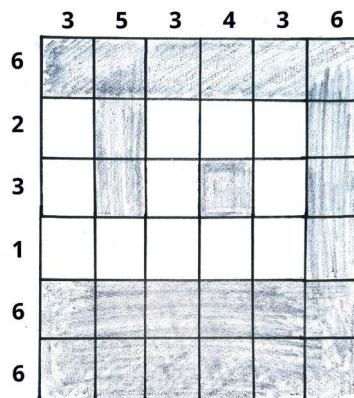
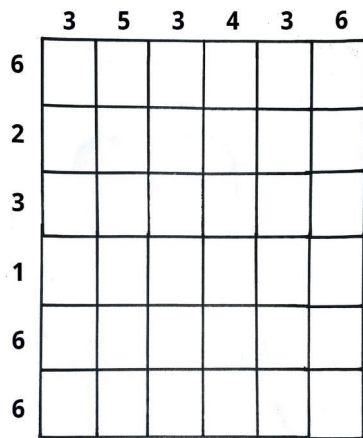
Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

Volframi = 3 ja 4

K	Y	M	M	E	N	E	N
1.	2.				6.		8.

SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!



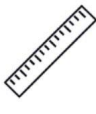
SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!

 = 5

 = 6

 = 4

 = 2

 ×  -  ×  = ?

5 x 6 - 4 x 2 = 22

YHTEISKUNTAOPPI
DEKKARI
SÄNTILLINEN
TOISTAISEKSI
TAVUTA

YH TEISKUNTAOPPI
DEK KARI
SÄN TILLINEN
TOIS TAISEKSI
TA VUTA

YH-DEK-SÄN-TOIS-TA

Sinun roolisi

Kun haluat hyödyntää tätä pakopeliä, sinun tehtävänäsi on tehdä tarvittavat valmistelut sekä toimia pelinjohtajana.

Valmistelut

ENNEN PAKOPELIPÄIVÄÄ:

- Varaa lokaatioksi eli pelitilaksi luokkahuone

Luokkatilasta olisi hyvä löytyä pulpetteja tai muuta vastaavaa pöytätasoa.

- Tulosta koko tämä tiedosto nippu itsellesi talteen ja tueksi
- Itse peliin tarvitaan tulosteen lisäksi vain liitteet

HUOM! Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

VALMISTAUTUMINEN:

Varaa valmisteluihin 30 minuuttia ja tuo liitteet mukana lokaatioon eli pelihuoneeseen.

Tarvitset valmisteluihin myös

- kirjoitusvälineen
- sakset

Hyödynnä luokkatilaa monipuolisesti. Älä ajattele luokkaa nyt omana kotiluokkanasi tai englannin kielenluokkana, vaan käännä tila mielessäsi pakohuoneeksi.

Jos luokasta löytyy valkotaulu, liitutaulu tai ilmoitustaulu, voit hyödyntää näitä. Myös kaapin ovea voi hyödyntää.

Huomio myös, että pulpettien alle voi piilottaa ja lattiatasoa hyödyntää. Tämä lisää pakopelin moniulotteisuutta.

Ja jos hyvä tuuri käy, myös tyhjää roskakoria voi hyödyntää piilopaikkana.

Jos luokkahuoneessa on opettajanpöytä, minkä tavaroihin ei toivota koskettavan, voi luokkahuoneen sisällä olevaa pelialuettakin rajata. Tämä täytyy muistaa kertoa pelaajille.

LOKAATION VALMISTELU:

Kiinnitä **ABC-LAPPU** (liite 3) näkyville, osaksi luokkahuoneen normaalia sisustusta.

Merkitse oppilaskunnan hallituksen kokouksen **OSALLISTUJALISTA**an (liite 4) päivämäärä. Laita päivämääräksi edeltävä arkipäivä ja kellonajaksi ilta-aika, 16-18. Piilota oppilaskunnan hallituksen osallistujalista lattialle. Tämän listan voi myös esimerkiksi taittaa kahtia tai rypistää jollain tavoin.

VALTIOSOKKELO (liite 5)

- Nosta valtiosokkelo yhdelle pulpetille
- Vie **LISTA VALTIOISTA** (löytyy liitteestä 11) erilleen sokkelosta.
 - Yliviivaustussi on tässä hyvä lisä, mutta ei pakollinen

TAVUTA (liite 6)

- Nosta tavuta-pulma yhdelle pulpetille

RUUDUKKO (liite 7)

- Nosta ruudukko yhdelle vapaalle pulpetille

PENAALI (liite 8)

- Laita yhtälö näkyville, esim. kaapin oveen tai taululle.
- Leikkaa liitteestä 11 löytyvät, osat irti toisistaan ja levitä ne ympäri luokkaa löydettäväksi

FYKE (liitteet 9, 10 ja 11)

- Nosta jaksolliset järjestelmät (liite 9 ja 10) vastakkaisille puolille luokkaa.
- Vie vihkonsivu (liite 11) erilleen näistä tyhjälle pulpetille

LISÄKSI

Pelaajille kannattaa tarjota mahdollisuus suttupaperiin!

HUOM!

Jos haluat hyödyntää samoja tarvikkeita useammalle pelaajaryhmälle, suosittelen laminoimaan tai suojaamaan kontaktimuovilla osan liitteistä.

Jotkin pulmista vaativat kyseiselle paperille merkintöjen tekemistä.

Voit myös ohjeistuksessa korostaa, että merkintöjä saa tehdä vain niihin papereihin, missä se erikseen sallitaan. Toki tämä ohje saattaa mennä ohi tai unohtua peli-innostuksesta johtuen.

Meidän
lukio 



Pelinjohtajana toimiminen

Pelinjohtajana et itse osallistu pelaamiseen, vaan tehtäväsi on saattaa pelaajat pakopelin ääreen.

Tämä tapahtuu seuraavasti.

1. Ennen kuin pelaajat siirtyvät huoneeseen, heille luetaan **SAATEKIRJE** (liitteessä 1)

Saatekirjeen lukemisessa on hyvä muistaa korostaa tiimityöskentelyä sekä ryhmänä tekemisen merkitystä.

Lisäksi muista kertoa suoritus aika, **30 minuuttia**.

Nämä asiat lukevat erikseen saatekirjeessä.

2. Tämän jälkeen pelaajille annetaan **TARINA** (liitteessä 2) ja heidät päästetään huoneeseen.

Mikäli kyseessä on toisilleen tuttu pelaajaporukka, heidät voi päästää keskenään huoneeseen ja sopia, että vihjeen voi saada esim. koputtamalla huoneen ovea kolmesti.

Jos kyseessä on toisilleen tuntematon porukka ja tämä pakopeli on esimerkiksi osana ryhmäytymispäivää, suosittelen pelinjohtajana myös siirtymään huoneeseen. Näin ollen voit havainnoida ja puuttua tilanteeseen, jossa joku ryhmän jäsenistä meinataan jättää tekemisen ulkopuolelle. Kyseessä on kuitenkin ryhmäytymistä tukeva työkalu, emmekä lähtökohtaisesti halua tästä kenellekään negatiivista kokemusta.

Huoneeseen päästyä on pelaajien vuoro loistaa.

Varaudu siihen, että pelaajilla voi kestää hetki, ennekuin he lähtevät kiinni tehtäviin ja vain kiertelevät hiljaa ympäriinsä. Tämäkin kuuluu asiaan.

3. Pelin aikana sinun roolisi on seurata suoritusaikaa ja olla valmiina antamaan pelaajille vinkki, jos pelaajat sellaista pyytävät.

Pelaajille on hyvä muistuttaa kuluvasta ajasta, kun aikaa on jäljellä 8-10 minuuttia. Tässä ajassa heillä on vielä mahdollisuus tehdä ryhtiliike ryhmätyöskentelyyn ja saada pakopeli ratkaisua.

Voi olla, että sinun on helpompi antaa tarvittavat vinkit pelaajille, jos olet heidän kanssaan samassa tilassa ja havainnoit joko aktiivisesti tai passiivisesti heidän toimintaansa.

Vihjettä pyydetäessä pelaajilta voidaan kysyä, haluavatko he vihjeen yleisesti peliin liittyen, vai haluavatko he apua jonkin tietyn pulman ratkaisussa.

HUOM! Jokainen ryhmä toimii eri tavalla ja siksi ryhmät saattavat jumiutua pelin eri kohtiin. Tärkeää kuitenkin on, ettei valmiita vastauksia anneta. Kyseessä on ongelmanratkaisu peli. Alle on kuitenkin listattu muutamia esimerkki vinkkejä, joista saattaa olla hyötyä.

- Tarkoituksena on kerätä viisi lukua.
- Huomioikaa laskujärjestys. (**PENAALI**-pulma)
- Miten luvut voidaan muuttaa kirjaimiksi (Tällä ohjataan huomioimaan **ABC-LAPPU**)
- Muistatteko, keitä epäillään? (Tällä voi ohjata huomioimaan **OSALLISTUJALISTA**)
- Huomioikaa koko nimi, älkää keskittykö vain sukunimeen.

Kun pelaajat saavat selville nimen, he ovat päässeet pakopelin tavoitteeseen, eli selvittäneet syyllisen

4. Tämän jälkeen peli päättyy, ja pelaajille lausutaan **LOPPUSANAT** (liitteessä 1)

HUOM! Pelin johtajana tehtäväsi on myös tarkkailla kelloa ja suoritusaikaa. Kaikki eivät ratkaise pakopeliä ajan puitteissa, ja tämäkin kuuluu asiaan.

Jos aika loppuu, ennen kuin syyllinen on selvitetty, tehtäväsi on kertoa ajan loppumisesta ryhmälle. Mikäli pelaajat eivät selvitä ratkaisua annetussa 30minuutin ajassa, peli päätetään ajan tullessa täyteen ja heille lausutaan **LOPPUSANAT 2** (liitteessä 2). Tämän jälkeen voit kertoa, kuinka ratkaisu olisi saatu ja ohjata heidät jatkamaan päivää.

Jos haluat, voit kysyä pelaajilta palautetta.

Opitko jotain uutta?

Piditkö pakopelistä?

Mikä toimi ja mikä ei?

Meidän
lukio 



Jos haluat soveltaa

Mikäli haluat soveltaa pakopeliä, olet vapaa tekemään niin.

Pakopeli on testattu toimivaksi sellaisenaan, mutta todettu myös, että rekvisiitta lisää pelaajien intoa ja edesauttaa mielekästä kokemusta.

En voi vaatia sinua hyödyntämään seuraavia ohjeita, mutta kokemuksesta voin vahvasti sitä kuitenkin suositella.

PENAALI-pulma

- Sen sijaan, että laittaisit huoneeseen tämän pulman paperilapuilla, etsi käsiisi penaali. Penaalin sisään laita kynä, kumi, viivain ja teroitin. Näihin tarvikkeisiin voit joko kirjoittaa tai esimerkiksi teipata pulmassa käytettävät numerot.

LUKOLLINEN ESINE

- Etsi käsiisi lukollinen esine, kuten päiväkirja tai rasia. Päiväkirjan tai rasian sisälle voit piilottaa **TAVUTA** -pulman (liite 7).
- Lisäksi esim. päiväkirjaan taka- tai etukanteen voi liimata tai teipata myös SANASOKKELO-pulman valtioiden listan, jolloin pelistä tulee yhä moniulotteisempi
- Jos sovelsit myös PENAALI-pulmaa, voi avaimen piilottaa penaaliin.

MITÄ MUUTA

- Lokaatiota voi myös muokata muulla tavoin. Voit esimerkiksi tuoda tilaan muuta kouluaiheista rekvisiittaa, joka ei liity peliin. Itse olen suositellut nokkahuilua ja Keltanokka-lippistä. Nämä usein puhuttavat ja nostavat erilaisia tuntemuksia ja muistoja pintaan pelaajien kesken, joka puolestaan edesauttaa ryhmäytymisen kokemusta.
- Pakopeliin aikapainetta lisätäksesi valkokankaalle voi myös heijastaa 30 minuutin ajastimen tikittämään, jolloin pelaajat myös näkevät kuluvan ajan.

LIITTEET

Alta löytyvät liitteet eli kaikki peliin tarvittavat osat Meijän lukio -pakopeliä varten.

SAATEKIRJE

Tervetuloa pakohuonepeliin!

Ennen kuin päästään aloittamaan, käydään läpi muutamia sääntöjä.

Teillä on 30 minuuttia aikaa suoriutua huoneesta.

Pakopelin aikana pätee jo varmasti tutut koulun yleiset järjestyssäännöt.

Lisäksi kiipeily, voimankäyttö sekä juokseminen on ehdottomasti kiellettyä.

Teidän ei myöskään tarvitse avata kaappeja tai siirrellä pulpetteja

Kaikki tarvitsemanne vihjeet ja tavarat ovat helposti saatavilla ja/tai osittain näkyvissä.

Tarvitsette tiimityöskentelyä, päättelykykyä sekä ongelmanratkaisutaitoja.

Teillä on myös käytettävissänne 3 vinkkiä,

jotka saatte käyttöönnne ryhmän yhteisellä päätöksellä pelinjohtajalta pyydettäessä.

Oletteko valmiita pelaamaan?

Onnea matkaan!

LOPPUSANAT

Erinomaista toimintaa!

Saitte yhteistyöllä, laskutaidoillanne sekä päättelykyvyllänne selville kuka luokasta on matematiikan kokeet vienyt.

Iso kiitos teille! Syyllinen ei olisi selvinnyt ilman teitä.

Seuraavaksi lähdemme jututtamaan tätä Aisla Järveä ja selvittämään asiaa.

Teidät päästän nyt jatkamaan päiväänne!

LOPPUSANAT 2

Tällä kertaa pulmat eivät auenneet eivätkä ongelmat ratkenneet tiimityöskentelystä huolimatta.

Kiitos kuitenkin aktiivisesta osallistumisesta!

Teidät päästän nyt jatkamaan päiväänne!

TARINA

Minun nimeni on Oiva Opettaja ja tämä on minun kotiluokkani.
Saavuin tänne omaan luokkaan hetki sitten ja huomasin jotain kamalaa.

Päästyäni opettajanpöydän ääreen,
huomasin että pöydältäni on kadonnut erittäin tärkeä nippu papereita.
Nimittäin tulevat matematiikan kokeet.

Teidän tehtävänne on auttaa minua ja selvittää, kuka matematiikan kokeet on vienyt.

Tiedetään varmaksi, että tässä luokassa on viimeksi pidetty
oppilaskunnan hallituksen kokous.

Toivottavasti luokkaan on jäänyt kokouksen osallistujalista,
jotta tiedämme, keitä täällä on viimeiseksi ollut,
sillä jonkun heistä on täytynyt viedä matematiikan kokeet.

Luokkaan näyttäisi jääneen myös erilaisia tarvikkeita.

Toivottavasti pystytte yhdessä keksimään,
miten näistä on apua syyllisen selvittämisessä.

A

1.

B

2.

C

3.

D

4.

E

5.

F

6.

G

7.

H

8.

I

9.

J

10.

K

11.

L

12.

M

13.

N

14.

O

15.

P

16.

Q

17.

R

18.

S

19.

T

20.

U

21.

V

22.

W

23.

X

24.

Y

25.

Z

26.

Å

27.

Ä

28.

Ö

29.

!

30.

Oppilaskunnanhallituksen kokous

Päivämäärä __.__.____ klo ____ - ____

Väinö Juuti

Liisa Jokio

Eelis Vaara

Lilli Varis

Vilma Äyräs

Salla Varma

Elisa Jaala

Saila Jylhä

Aisla Järvi

Seela Jakka

Alisa Saari

Ville Jakas

Laila Jänis

S A V I K A V I O S A P U P T J U R
N X N G L E Z M I K S I T E N E P A
M R A N S K A E N T S I S R A E L N
A M K O U L U T C H U X J U S H I U
I S A R V E P I L T O H G A Q T E T
N V V E J N S O A Ä M I A M I J C A
O H E T R H T P A E I T X K L L H N
S R N M I Ä I I R I S K Ä L S K T S
V K R E I K K A X T L B E L I Z E A
I A J Q S U Ö T S S O B E E T M N K
I M V X I L O R U L V P P L L A S I
K E X A M O N L E A A K O K S J T L
K R O Q S T I U M N K P S Q K O E O
O U S T J P L H P T I L L E N T I P
S N A M I B I A K I A N G O L A N P
V I T S I M E R I I T T I R S W A U
E Z I M B A B W E M O S A M B I K N
S E R N O M A O Z M A G L U O K K A
I M E R I R E W U O R I L K J O O K

VALTIOSOKKELO - SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ

YHTEISKUNTAOPPI
DEKKARI
SÄNTILLINEN
TOISTAISEKSI
TAVUTA

	3	5	3	4	3	6
6						
2						
3						
1						
6						
6						

SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!



=



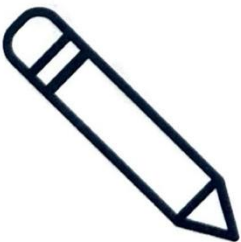
×

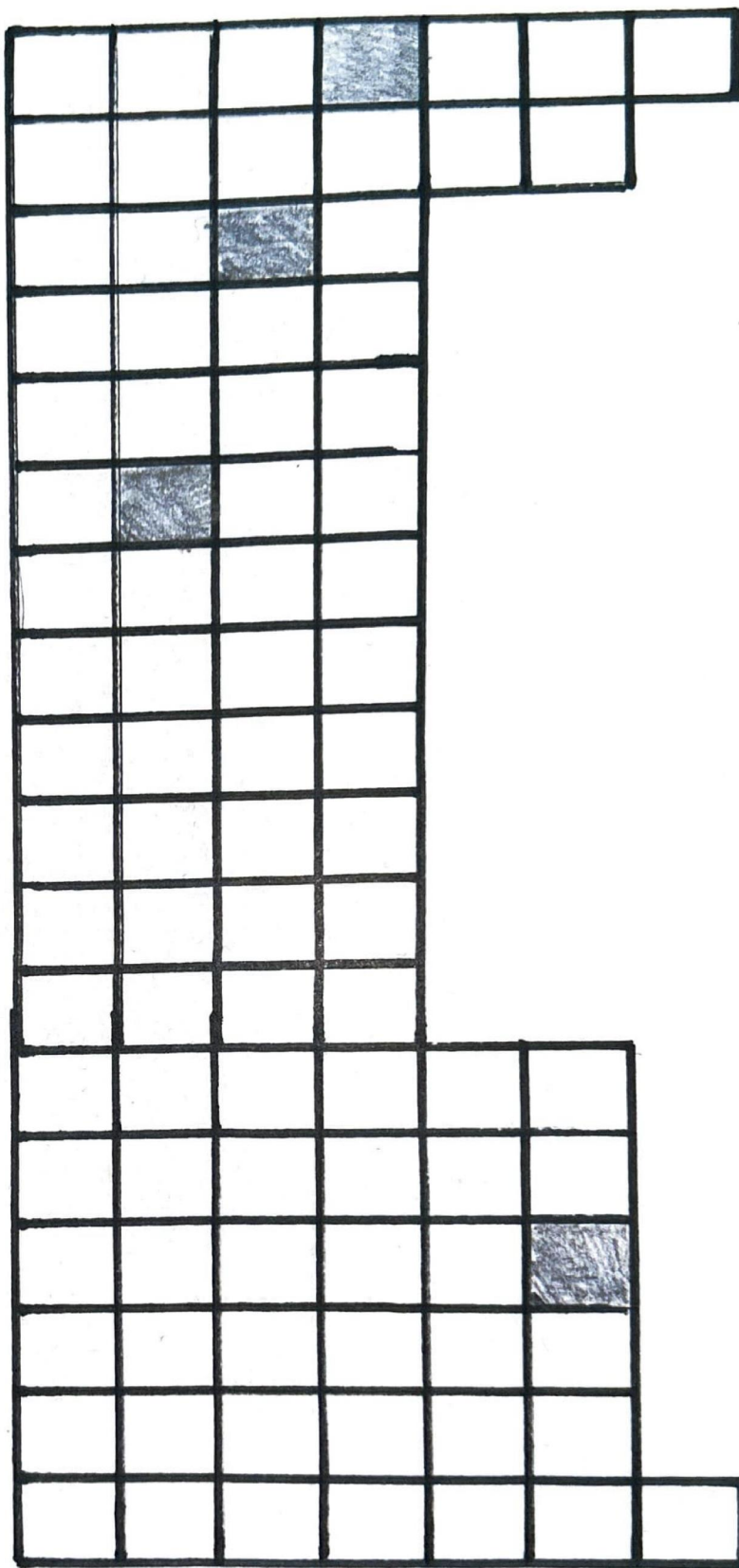


—



×



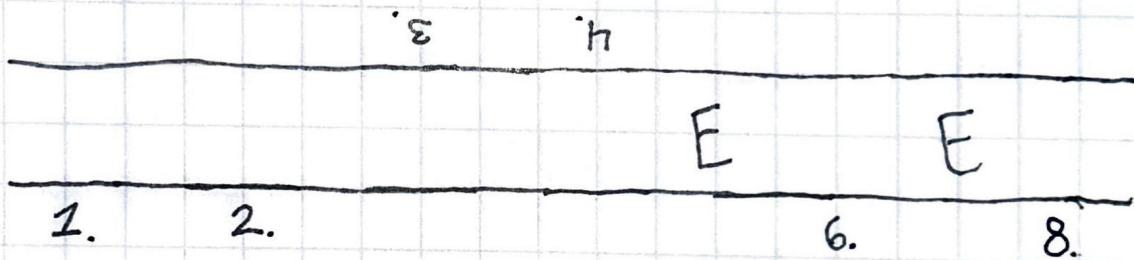


Yttrium = 2

Typpi = 8 ja 6

Kalium = 1

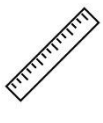
Volframi = 3 ja 4



SAA TEHDÄ MERKINTÖJÄ!

 = 5

 = 6

 = 4

 = 2

VALTIOT

- Angola
- Belize
- Etiopia
- Israel
- Kamerun
- Kreikka
- Liechtenstein
- Mosambik
- Namibia
- Ranska
- Slovakia
- Suomi
- Zimbabwe