

# Minecraft- pelitapahtumat

Ryhmän ohjaajan opas



Noppa-hanke

# SISÄLLYS

**ESIPUHE** 03

---

**SANASTOA** 04

---

**TEKNISIÄ OHJEITA** 07

---

**PELITAPAHTUMAN RAKENNE** 13

---

**FUTURISTINEN KAUPUNKI** 14

---

**VUOREN VALLOITUS** 17

---

**PELASTUSOPERAATIO** 24

---

**TULEVAISUUDEN YHTEISÖ** 18

---

# Esipuhe

Tämän pienen oppaan taustalla on Noppa-hankkeessa pilotoidut neljä Minecraft-pelitapahtumaa. Tässä oppaassa on teknisiä ohjeita Minecraftiin sekä neljän pelin valmiit suunnitelmat. Alla on kuusi huomiota, joista voi olla ryhmän ohjauksessa Minecraft-peleissä hyötyä. Mukavia pelihetkiä Minecraftin maailmassa!

**Pelimekaniikan ja suunnitelman tulee ohjata vuorovaikutukseen muiden kanssa. Kaikki pelit eivät toimi tällä tavalla.**

**Ongelmiin ja pulmiin on rohkeasti tartuttava. Ryhmälle on annettava tilaa osallistua tilanteen ratkaisuun. Tässä auttaa esimerkiksi tauot ja apukysymykset.**

**Osallistujien pelin tuntemus ja osaamistaso on otettava huomioon.**

**Tarkka suunnitelma luo turvallisen pelikokemuksen. Se myös mahdollistaa joustavan ohjauksotteen.**

**Ohjaajan on hyvä tuntea toimintaympäristö, jossa pelataan. Pelissä ei tarvitse olla asiantuntija, mutta perusasiat on hyvä tietää.**

**Tärkeä tavoite on, että pelaaminen on hauskaa ja mukavaa.**

# Sanastoa

## **Aternos-sivusto**

*Ilmainen Minecraft-palvelinsivusto*

Aternos on verkkosivusto, jonka avulla voi luoda ja käynnistää maksuttoman Minecraft-palvelimen ilman teknistä erityisosaamista. Se sopii hyvin ryhmäpeleihin, sillä kaikki osallistujat voivat liittyä samaan yhteiseen pelimaailmaan. Aternos-sivuston kautta ohjaaja voi hallita Minecraft-maailman asetuksia.

## **Biomi**

*Luontoalue, maastoalue*

Erilainen ympäristö pelimaailmassa. Esimerkkejä biomeista: metsä, aavikko, lumialue, vuori.

## **Block, blokki**

*Palikka, rakennuspala*

Minecraft-maailma koostuu blokeista eli kuutiomaisista palikoista. Niistä rakennetaan kaikki: maa, puut, talot ja vuoret.

## **Craftaus**

*Rakentaminen esineiksi ja esineiden valmistus*

Tarkoittaa tavaroiden tekemistä yhdistämällä materiaaleja. Esimerkiksi puusta tehdään lautoja, laudoista tikkuja, ja niistä työkaluja.

## **Crafting table**

*Työpöytä*

Erityinen blokki, jonka avulla voi valmistaa enemmän ja monimutkaisempia esineitä kuin pelkällä perusvalikolla. Tämä on yksi tärkeimmistä pelin perusesineistä.

## **Hostile mobit**

*Vihamieliset hahmot*

Hostile mobit ovat pelin vihamielisiä olentoja, jotka hyökkäävät pelaajan kimppuun. Niitä ovat esimerkiksi zombit, luurangot ja creeperit.

# Sanastoa

## Inventaario

*Tavaraluettelo tai reppu*

Valikko, jossa pelaajan kaikki esineet ovat tallessa.

## Itemi

*Esine, tavara*

Kaikki mukana kannettavat tavarat, kuten työkalut, ruoka, aseet ja rakennusmateriaalit. Esimerkiksi miekka, omena, soihtu tai timantti.

## Mobit

*Pelin hahmot ja olennot*

Mobit ovat Minecraftin tietokoneen ohjaamia hahmoja, kuten eläimiä tai hirviöitä. Neutraaleja tai ystävällisiä mobeja ovat esimerkiksi eläimet, kuten lampaat ja lehmät, sekä kyläläiset.

## Modi

*Lisäosa, muokkaus peliin*

Peliin asennettava lisäsisältö, joka tuo uusia toimintoja, esineitä tai sääntöjä.

## Pelimoodi, mode

*Pelin toimintatapa*

Määrittää, miten peliä pelataan. Yleisimmät pelimoodit ovat survival mode(selviytyminen) ja creative mode (luova).

## Pikapalkki

*Nopean käytön esinerivi*

Näytön alareunassa oleva rivi, jossa tärkeimmät tavarat pidetään nopeasti käytettävissä.



# Sanastoa

## Respawn

*Uudelleen ilmestyminen*

Kun pelaaja kuolee, hän ilmestyy uudestaan peliin. Minecraftissa pelaajan tekemä sänky on yleensä pelaajan respawn-piste.

## Serveri

*Palvelin*

Serveri tarkoittaa palvelintietokonetta, jossa Minecraft-maailma sijaitsee. Serveri on yhteinen Minecraft-maailma, johon pelaajat voivat liittyä omalta koneeltaan.

## Spawn-piste

*Aloituspaiikka, ilmestymispiste*

Paikka, johon pelaaja ilmestyy peliin ensimmäisen kerran tai kuoleman jälkeen. Moninpeleissä tämä on usein yhteinen kokoontumispaikka.

## Spawnata

*Ilmestyä, syntyä peliin*

Tarkoittaa, että pelaaja, hahmo, esine tai vihollinen ilmestyy peliin.



Inventaario. Kuvat:[Minecraft Wiki](#)

# Teknisiä ohjeita

## Serverin luominen

Minecraftiin voi luoda ilmaiseksi palvelimen eli serverin internetissä. Serveri tarkoittaa käytännössä palvelintietokonetta, jossa Minecraft-maailma sijaitsee, johon voi liittyä monta pelaajaa. Ohjaaja voi säätää serveriltä asetuksia ja esimerkiksi pelimoodia. Serverillä säilyy Minecraft-maailmaan tehdyt muutokset ja samoihin rakennelmiin voi palata uudelleen ja jatkaa siitä mihin edellisellä kerralla jäätin.

Siirry selaimella sivulle <https://aternos.org/:fi/>

Paina sivun oikeassa alakulmassa olevaa PELAA-painiketta.

Seuraavaksi sivustolle on luotava tili tai kirjauduttava google-tilillä.

Kirjautumisen jälkeen voit painaa +LUO-painiketta.

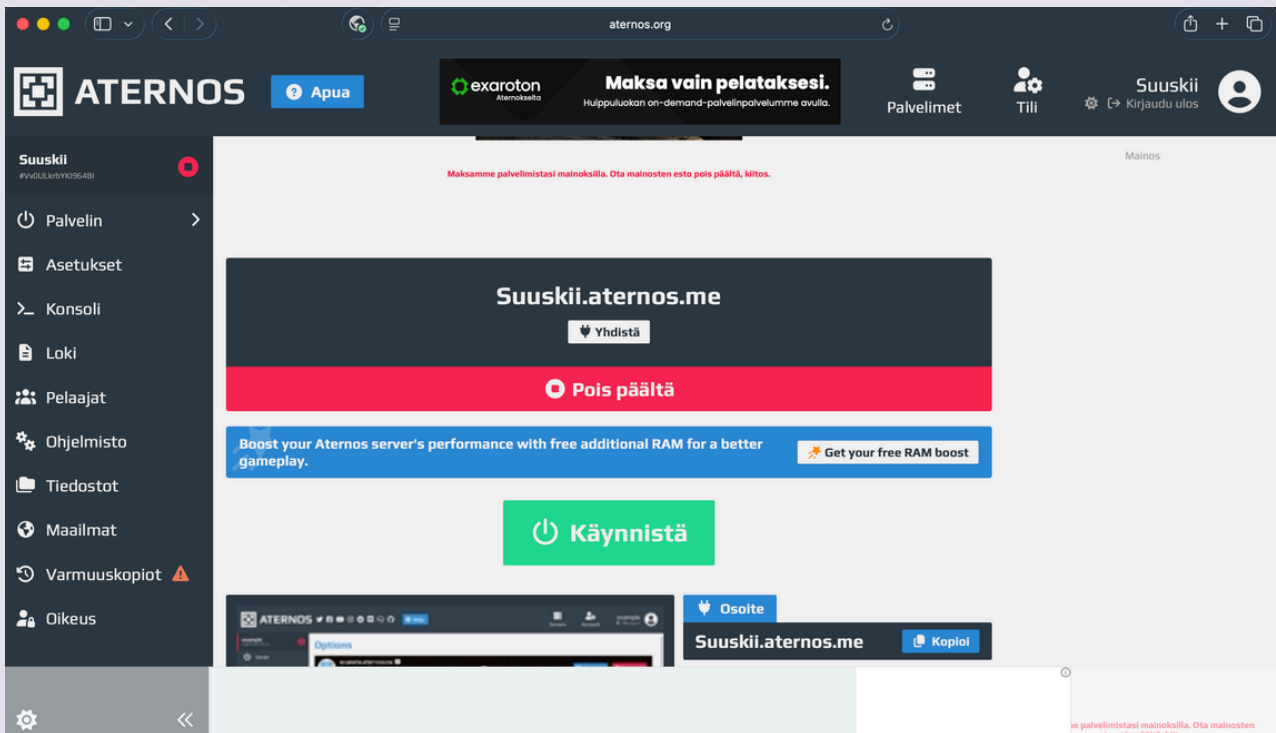
Sivusto luo automaattisesti serverille osoitteen ja nimen. Nimeä ja osoitetta voit muokata painamalla niiden vieressä olevaa kynän kuvaa.

Nimen ja osoitteen muokkaamisen jälkeen voit painaa taas LUO-painiketta ja serveri on valmis käyttöön.

Serverin voi laittaa päälle painamalla vihreää KÄYNNISTÄ-nappia. Sen jälkeen Minecraftissa on mahdollista liittyä uudelle serverille käyttämällä serverin osoitetta ja nimeä.

Aternos-sivusto on ilmainen sivusto ja se on rahoitettu mainoksilla. Siksi sivusto voi valittaa adblockerin käyttämisestä, jos käytät mainosten estoa. Voit käyttää sivustoa, vaikka adblocker on päällä. Tällöin sivusto valittaa kuitenkin asiasta usein.

# Teknisiä ohjeita



## Pelihakmojen tiedot ja maailman spawnpiste

Aternos-sivustolla voit hallita pelaajien tietoja PELAAJAT-sivulla. Tiedoista näkee pelaajien tilastot ja siellä voi myös auttaa pelaajaa. Pelaajien tiedot voi myös poistaa ja nollata. Tämä on hyödyllistä, jos serverillä vaihtaa maailman spawn-pistettä ja haluaa, että pelaajat ilmestyvät uuteen sijaintiin pelin alussa. Muutoin pelihakmot ilmestyvät samaan sijaintiin, missä he ovat edellisen kerran poistuneet pelistä.

PELAAJAT-sivulla voi myös antaa ohjaajan pelihakmolle operaattorin oikeudet. Operaattorin oikeudet tarvitaan, jotta pelissä voi käyttää komentoja. Komennoista kerrotaan lisää myöhemmin.

## Pelimoodin valinta

Pelimoodin voi valita Aternos-sivustolla ASETUKSET-välilehdellä. Pelimoodin voi myös valita jokaiselle pelaajalle erikseen, eli samassa pelissä voidaan pelata sekä luovassa että selviytymistilassa. Pelaajan pelimoodin voi valita PELAAJAT-välilehdellä valitsemalla kyseisen pelaajan ja muuttamalla hänen pelitilansa pelihakmon nimen alla olevasta palkista.

# Teknisiä ohjeita

## Pelimaailman tallentaminen

Rakennetun maailman voi halutessaan tallentaa, jotta siihen voi palata uudelleen myöhemmin. Esimerkiksi tietyn pelialustan koskemattomana säilyttäminen uudelleen pelaamista varten voi olla aikaa säästävää. Aternos-sivuston TIEDOSTOT-välilehdellä on lista tiedostoja. Maailma tallentuu lataamalla WORLD-tiedosto.

## Pelimoodit

**Luova tila** tarkoittaa pelimoodia, jossa pelihahmot eivät voi kuolla. Luovassa tilassa on rajaton määrä kaikkia resursseja käytettävissä. Luovassa tilassa pelaajat pystyvät lentämään ja rakentelemaan mitä tahansa oma luovuus vain rajana.

**Selviytymistila** tarkoittaa pelimoodia, jossa pelaajien on itse kerättävä resurssit esimerkiksi kaatamalla puita tai louhimalla kaivoksista resursseja. Pelihahmot myös vahingoittuvat ja kärsivät ilman ruokaa nälästä. Minecraftin vihamieliset mobit hyökkäävät selviytymistilassa pelihahmoja vastaan.

## Minecraftin komentoja

Pelissä voi käyttää erilaisia komentoja, jotka helpottavat itse peliä tai sen etukäteen valmistelua. Vain pelaaja, jolle on annettu operaattorin oikeudet serveriltä, pystyy käyttämään komentoja.

Komentoja voi antaa Minecraftissa avaamalla chatin T-kirjainta painamalla.

## Maailman spawn-pisteen asettaminen

```
/setworldspawn
```

Maailman spawn-piste on paikka, johon pelaajat ensimmäisen kerran ilmestyvät pelissä. Huomaa, että pelaajat ilmestyvät ensimmäisen kerran jälkeen siihen paikkaan, missä he olivat poistuessaan pelistä. Eli jos pelaaja liikkuu kauas lähtöpisteeltä ja lopettaa pelin ja tulee uudestaan takaisin, hän ei enää ilmesty lähtöpisteeseen vaan paikkaan, jossa hän keskeytti pelin. Jos pelaajat halutaan uusilla pelikerroilla ilmestyvän eri spawn-pisteeseen, heidän pelaajatiedot on nollattava serveriltä.

# Teknisiä ohjeita

## Vuorokauden ajan vaihtaminen

`/time set day`

Minecraftissa yö on vaarallista aikaa ja vaikuttaa myös näkemiseen. Usein pelissä on mielekästä vaihtaa yö päiväksi käyttämällä komentoa.

## Ympäristöjen etsiminen

(Tässä esimerkissä lumihuippuiset vuoret)

`/locate biome minecraft:jagged_peaks`

Biomeiksi kutsutaan erilaisia ympäristöjä Minecraft-maailmassa. Komennon avulla pelihahmo teleportataan lähimmälle biomille, jota etsit.

## Teleporttaus

`/teleport -448.305 64.00 -29.806`

`/teleport noppahahmo`

Yllä olevissa esimerkeissä on satunnaiset koordinaatit ja noppahahmo on keksitty pelihahmon nimi. Oman pelihahmon voi teleportata käyttämällä tiettyjä koordinaatteja tai kirjoittamalla toisen pelihahmon nimen, jolloin hahmo siirtyy tämän pelaajan luokse.

Jos joku osallistujista (tässä esimerkissä pelaaja, jonka nimi on noppahahmo) eksyy pelissä hänet voi auttaa takaisin teleportilla seuraavalla komennolla:

`/teleport noppahahmo -448.305 64.00 -29.806`

Tällöin pelaaja siirtyy annetuille koordinaateille.

# Teknisiä ohjeita

## Sijainti Minecraftissa

Minecraftissa pelihahmon sijainti ilmaistaan x,y,z -koordinaateilla. Pelihahmon sijainnin saa näkyviin painamalla fn-näppäintä ja F3-näppäintä yhtä aikaa tai pelkästään F3-näppäintä.

### **X = itä / länsi**

- plus (+) = itään
- miinus (-) = länteen

### **Y = korkeus**

- isompi luku = ylempänä
- pienempi luku = alempana

### **Z = etelä / pohjoinen**

- plus (+) = etelään
- miinus (-) = pohjoiseen

Yleensä maailman ensimmäinen spawn-piste on lähellä nolla koordinaatteja x- ja z-akselilla. Meren pinnan korkeus on noin 60 y-akselilla.

Pelipaikan koordinaatit kannattaa laittaa itselleen ylös. Pelissä on helppo eksyä ja ajautua todella kauas alkuperäisestä sijainnista. Tällöin voi käyttää teleporttaus komentoa, jolloin paikan koordinaatit ovat erittäin hyödylliset.

# Teknisiä ohjeita

## Ohjeistus peliin siirtymiseen

Avataan **MINECRAFT LAUNCHER**

Paina **PLAY**

Valitse **MULTIPLAYER**

Paina ruudun alareunasta **ADD SERVER**

Play

Multiplayer

Add Server

**SERVER NAME:**

**SERVER ADDRESS:**

Kirjoita Serverin nimi ja osoite tekstiruutuihin ja paina **DONE**.

Valitse oikea serveri listasta.

Tässä oppaassa olevat ohjeet perustuvat Minecraft Java Editioniin.

Peleissä on käytetty vanillaa, joka on alkuperäinen Minecraft-peli ilman muokkauksia ja erilaisia modeja.

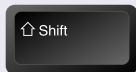
## Minecraftin yleiset ohjeet

**Liikkuminen:** w, a, s, d -näppäimillä



**Hyppy:** välilyönti

**Kyykky:** vasen Shift



**Katsominen ja kääntyminen:**

Liikuta hiirtä, niin hahmo kääntyy.

**Rakentaminen ja poistaminen**

- **Aseta lohko:** hiiren **oikea** painike.
- **Riko lohko:** hiiren **vasen** painike.

**Tavaroiden ottaminen**

- Avaa kaikki esineet painamalla E



- Etsi haluamasi lohkot tai esineet ja napsauta ne hiirellä omalle pikapalkille (ruudun alareunaan)
- Vaihda esinettä hiiren rullalla tai numeronäppäimillä 1-9



Joskus pelaajat vaihtavat näppäinten komentoja pelissä. Näppäinkomennot voidaan palauttaa asetuksista. **OPTIONS --> CONTROLS --> KEY BINDS --> RESET KEYS**

# Pelitapahtuman rakenne

Kesto 2h

## Aloitus (15-20 min)

Esittäytyminen

- Nimikierros
- Pelikokemus Minecraftista
- Minecraftin perusohjeet;
  - Luova- ja selviytymistila
  - Näppäinkomennot

## Peli (70 min)

### Purku-keskustelu (15 min)

### Palaute ja pelin arviointi (15 min)

## Lopetus

Jos palautteeseen ja pelin arviointiin ei tarvitse käyttää 15 minuuttia, kannattaa aika hyödyntää pelaamiseen.



# Futuristinen kaupunki

Pelissä on tarkoitus yhteistyöllä rakentaa futuristinen kaupunki.

**Suositteltu pelimoodi:** Luova tila, (Creative mode)

**Teema:** Yhteistyötaidot

## Tavoitteet:

1. Osallistujat saavat onnistumisen kokemuksia yhteisestä projektista
2. Osallistujat voivat tutkia ja oivaltaa:
  - millaisia taitoja yhteistyö vaatii
  - millaisia hyötyjä ja etuja yhteistyöllä on



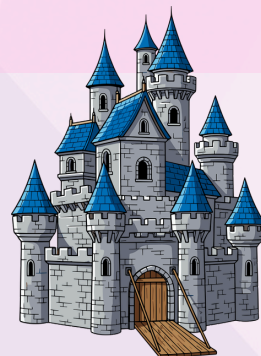
Aloitusosuuden aikana tietokoneiden kannet kannattaa olla kiinni, jotta yhteinen keskustelu sujuu paremmin. Peliin siirtyminen on helpompaa ohjeistaa kaikille yhteisesti.



Kaupungin rakentaminen Minecraftissa on aikaa vievä ja iso projekti, vaikka se tehtäisiin tiimissä. Kaupungin rakentaminen voisi parhaiten toimia useamman pelikerran toteutuksena.



Rajatumpi ja suppeampi rakennusprojekti soveltuu paremmin yhdelle pelikerralle. Esimerkiksi tähän peliin futuristisen kaupungin tilalle voisi ottaa linnan rakentamisen.



# Futuristinen kaupunki

## Pelin valmistelu

Ennen peliä kannattaa rajata tietty alue Minecraftissa, jonne peliä ryhdytään rakentamaan. Rajaamisen voi tehdä esimerkiksi korkeilla punaisilla tolvilla, jotka sijoitetaan alueen kulmiin. Maailman spawn-piste on järkevää asettaa tälle merkitylle alueelle, jotta pelaajat ilmaantuvat heti pelin alussa oikeaan paikkaan. Tämän voi tehdä komennolla `/setworldspawn`.

Laita spawn-pisteen koordinaatit itsellesi muistiin.

### Spawn-piste:

X \_\_\_\_\_

Y \_\_\_\_\_

Z \_\_\_\_\_

## Aloitus

Nimikierros

- Onko Minecraft ennestään tuttu peli ja miten paljon on pelistä kokemusta?
- Mitä tykkää yleensä Minecraftissa tehdä?

Ohjeet Minecraftiin

- Näppäinkomennot
- Kerrotaan mitä tarkoittavat luova- ja selviytymismoodit Minecraftissa ja kumpaa pelimoodia pelataan.

## Peliin orientoituminen

Keskustelu:

- Millaisia mielikuvia aihe "futuristinen kaupunki" herättää?
- Mitä ryhmä haluaisi rakentaa kaupunkiin?
- Sovitaan yhteiset tavoitteet pelikerralle.
  - Esimerkiksi rakennetaan kaupunkiin kolme rakennusta, satama, tori tai foorumi, puisto tai puutarha yms.
- Suunnitellaan myös rakennusprojektin tehtävän jakoa. On tärkeää, että jokainen tietää mitä aloittaa tekemään.
- Ryhmä voi halutessaan myös suunnitella millaisia materiaaleja haluaa yhteisessä projektissa käyttä.

Linnan rakentamisessa voidaan sopia, mitä linnaan on rakennettava. Esimerkiksi neljä tornia, muurit, kokoontumistila, vallihauta ym.

# Futuristinen kaupunki

Pelin aikana kannattaa kierrellä osallistujien luona ja varmistaa, että kaikki pääsevät peliin mukaan. Osallistujia voi muistuttaa, että apua saa aina pyytää.

Ohjaajalla on hyvä olla valmiina joitakin rakennusideoita, jos osallistuja ei keksi tekemistä.

Pelin voi myös tarvittaessa keskeyttää ja laittaa pauselle, jos syntyy ongelmia, joita olisi hyvä ratkaista koko ryhmän kanssa.

## Purkukeskustelu

- Mikä fiilis jäi linnan rakennuksesta?
- Missä onnistuitte hyvin?
- Mikä oli haastavaa ja mikä auttoi haasteiden yli?
- Mitä etuja ja hyötyjä on yhdessä rakentamisessa?
  
- Opitko itsestäsi ja yhteistyötaidoista jotakin uutta? (tätä ei tarvitse sanoittaa ääneen, mutta sitä voi jäädä pohtimaan)

## Palaute

Osallistujia voi esimerkiksi pyytää kirjoittamaan yhdellä sanalla pelikokemustaan.



# Vuoren valloitus

Tarkoitus on yhdessä valloittaa vuori.

**Pelimoodi:** Selviytymistila (Survival Mode)

**Teema:** Kommunikointitaidot

## Tavoitteet:

- Osallistujat voivat harjoitella ja reflektoida kommunikointitaitojaan.
- Löydetään vähintään yksi checkpoint.
- Rakennetaan polku ja/tai merkitään reitti vuoren huipulle.
- Tehdään vuoren huipulle tukikohta.

## Pelin valmistelu

Etsi Minecraft-maailmasta vuori. Lumihuippuinen vuori soveltuu tähän peliin, sillä se tuo vuoren valloitukseen lisähaastetta (puuterilumi on upottavaa). Erilaisia biomeja ja vuoria löytyy komennolla `/locate biome minecraft:jagged_peaks`. Muita vuoria ovat Frozen Peaks ja Stony Peaks. Komennon avulla voi teleportata pelihahmon tietyille biomille.

Pelin aloituspaikka ja pelin spawn-piste kannattaa rakentaa lähelle vuorta, joka aiotaan valloittaa. Tämän voi tehdä komennolla `/setworldspawn`. Aloituspaikkaan tarvitaan arkkuja, joihin voi pelaajille laittaa valmiiksi resursseiksi villaa, hiiltä ja ruokaa. Hiiltä ja villaa tarvitaan soihtujen ja sänkyjen tekemiseen. Tarvitaan myös paikka pelaajien työpöydille (crafting table) ja sängyille.

# Vuoren valloitus

## Pelin valmistelu

Lisäksi peliin tarvitaan vuoren lumirajaan 1-2 check-pointtia, joista pelaajat saavat tarvittavia resursseja. Pisteet on hyvä olla sopivan haastavassa paikassa ja hiukan piilossa. Resurssit, joista pelaajat voivat hyötyä ovat esimerkiksi ruoka (liha ja leipä), nahka (nahkasaappaiden rakentamiseen), rauta tai muita rakennusmateriaaleja, joilla voi tehdä työkaluja. Check-pointin resurssit voi laittaa arkkuihin. Välietapin on hyvä olla myös turvallinen suojapaikka (seinät ja katto ympärillä). Vuoren lähetyvillä kannattaa olla metsää, jotta pelaajat saavat puuta rakennusmateriaaliksi.

## Spawn-piste:

X \_ \_ \_ \_ \_

Y \_ \_ \_ \_ \_

Z \_ \_ \_ \_ \_

Selviytymistilassa on vihamielisiä mobeja. Yö on erityisen vaarallista aikaa, koska zombit ja muut ikävät olennot hyökkäävät juuri yöllä. Puuterilumi upottaa ja hahmo vahingoittuu esimerkiksi pudotessa. Pelihahmoa on ruokittava sekä materiaalit ja resurssit on kerättävä itse.

## Sängyn käyttötarkoitus

Minecraftissa sänkyyn voi asettaa spawn-pisteen. Eli jos pelihahmo kuolee, pelaaja ilmestyy uudestaan peliin sänkyyn, johon on tehnyt itselleen spawn-pisteen.

Sängystä tehdään spawn-piste painamalla sänkyä hiiren oikealla näppäimellä.

Yön voi ohittaa nukkumalla sängyssä. Monipelissä kaikkien pelissä olevien on mentävä nukkumaan, jotta yön voi ohittaa. Sänkyyn mennään nukkumaan painamalla sänkyä hiiren oikealla napilla.

# Vuoren valloitus

## Arkku

Arkun rakentamiseen tarvitaan yhdeksän lautaa. Luovassa tilassa arkku on valmiina inventaariossa. Pelin valmistelussa kannattaa käyttää luovaa tilaa, jolloin arkun täyttäminen on helppoa, sillä inventaariossa on valmiina kaikki resurssit, josta tavaroita voi siirtää arkkuun.

Arkun voi rakentaa, kuten muutkin asiat Minecarftissa, valitsemalla arkku pikapalkista ja painamalla hiiren oikeaa näppäintä.

Arkun voi avata painamalla sitä hiiren oikealla näppäimellä. Arkusta voi siirtää tavaroita omaan inventaarioon.

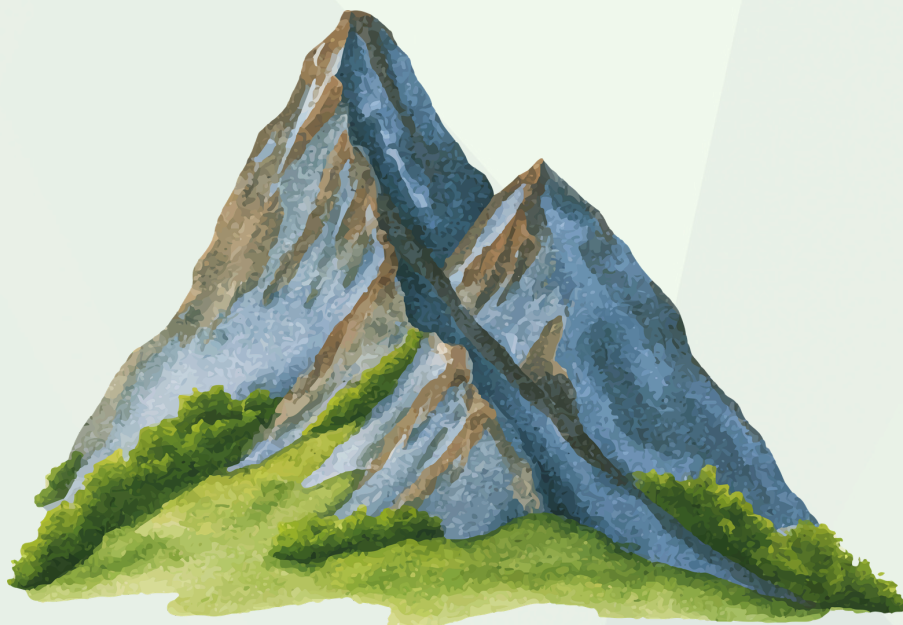
## Aloitus

Nimikierros

- Onko Minecraft ennestään tuttu peli ja miten paljon on pelistä kokemusta?
- Mitä tykkää yleensä Minecraftissa tehdä?

Ohjeet Minecraftiin

- Näppäinkomennot
- Kerrotaan mitä tarkoittavat luova- ja selviytymismoodit Minecraftissa ja kumpaa pelimoodia pelataan.



# Vuoren valloitus

## Valmisteluvaihe lähellä vuotta

Kokoonnutaan pelin aloituspaikalla yhteen kuuntelemaan ohjeistus.

- Ensimmäinen tehtävä on rakentaa työpöytä.
- Seuraavaksi jokainen saa rakentaa sängyn.

Tässä vaiheessa voi opetella pelin toimimista ja ohjaaja pääsee näkemään millainen taitotaso osallistujilla on.

## Materiaalien ja varusteiden kerääminen.

Keskustellaan mitä välineitä tarvitaan vuorella selviytymiseen, esim. miekka, hakkuu, soihtuja, kirves, lapio.

- Kerätään materiaalit ja työpöydillä askarrellaan tavarat.

Ryhmää voi ohjata keskustelemaan siitä, että kannattaako kaikkien hankkia samoja tavaroita vai jaetaanko tehtäviä. Jokainen pelaaja hankkii kuitenkin, ainakin jotkin ns. "perustavarat", kuten miekka, hakkuu ja soihtu.

## Rakennusohjeita

### Työpöydän (Crafting table) rakentaminen

Työpöytä varten tarvitaan yksi puukuutio. Puusta on tehtävä neljä lautaa, joista voi rakentaa työpöydän.

- Kaada puu.
- Avaa inventaario E näppäimellä.
- Siirrä puu (log) Crafting ruudukkoon.
- Siirrä hiirellä saamasi neljä lautaa (planks) omaan inventaarioon.
- Etsi vasemman puoleisesta reseptikirjasta työpöytä (crafting table) ja paina siitä.
- Siirrä oikealta crafting-ruudukon vierestä valmis työpöytä pikapalkkiin.
- Poistu E näppäimellä inventaariosta ja valitse hiiren rullalla pikapalkista työpöytä.
- Valitse haluamasi paikka hiiren osoittimella ja rakenna tähän työpöytä painamalla hiiren oikeaa painiketta.

# Vuoren valloitus

## Rakennusohjeita

### Työpöydällä askartelu

Työpöytä aktivoituu, kun sitä painaa hiiren oikealla näppäimellä. Vasemman puoleisesta reseptikirjasta näkee mitkä tavarat on mahdollista rakentaa inventaarion resursseilla.

### Sänky

Sängyn rakentamiseen tarvitaan kolme lautaa (planks) ja kolme villaa (wool). Sänky on rakennettava työpöydällä.

- Paina hiiren oikealla näppäimellä työpöytää.
- Etsi vasemmanpuoleisesta reseptikirjasta sänky (bed) ja paina sitä.
- Crafting-ruudukkoon tulee näkyviin resurssit, joita sängyn rakentamiseen tarvitaan.
- Vie hiirellä tarvittavat resurssit crafting-ruudukkoon.
- Ota valmis sänky oikealta ja aseta se pikapalkkiin.
- Poistu E näppäimellä inventaariosta ja valitse hiiren rullalla pikapalkista sänky.
- Valitse haluamasi paikka hiiren osoittimella ja rakenna tähän sänky painamalla hiiren oikeaa painiketta.

### Soihtu

Soihdun rakentamiseen tarvitaan yksi hiili ja yksi tikku, ei tarvita työpöytää.

Jos inventaariossa on hiiliblokki se on ensin muutettava hiilen palaksi. Block of Coal → Coal. Vie hiiliblokki crafting ruudukkoon ja ota talteen hiili.

Soihtu rakennetaan asettamalla hiilen pala (Coal) crafting-ruudukossa yläriville ja sen alapuolelle tikku.

Tikkuja tehdään kahdesta laudasta.

Muiden itemien, kuten kirveiden ja miekkojen valmistus toimii samalla periaatteella kuin yllämainittujen tavaroiden rakentaminen.

# Vuoren valloitus

## Seikkailu vuorelle

### Ennen lähtöä:

Varmistetaan, että kaikki osallistujat ovat tähän mennessä

- tehneet työpöydän ja sängyn ja tehneet siitä spawnaus -pisteen
- hankkineet selviytymistä varten vähintään miekan, hakkuun ja soihtuja

Sovitetaan yhdessä miten toimitaan, jos ryhmäläisistä joku kuolee ja palautuu takaisin lähtöpaikalle.

- Miten esimerkiksi merkitään kuljettu reitti, jotta pelaaja löytää takaisin muiden luokse?
- Sovitaanko, että jos yksi kuolee kaikki palaavat takaisin hakemaan häntä ja matka jatkuu vasta sitten yhdessä? Muita vaihtoehtoja?
- Kysymykset, joita tähän mennessä herännyt.

### Ohjeistus:

Ensin etsitään checkpointit, ennen kuin vuoren huippua voidaan valloittaa

Ryhmän on pysyttävä yhdessä

## Matka vuorelle

Checkpointilla koko ryhmä pysähtyy ja pidetään pieni välipalaveri.

- Mitä on tapahtunut tähän mennessä?
- Onko ollut haastavaa, helppoa?
- Mitä pitäisi tässä vaiheessa huomioda?
- Onko jokin epäkohta ryhmän toiminnassa johon on puututtava?

Checkpointin tai checkpointtien jälkeen ryhmä voi kiivetä vuorelle.

Tarkoitus on, että jokainen pelaaja pääsee vuoren huipulle. Ketään ei siis jätetä matkan varrelle. Vuoren valloitus on suoritettu vasta kun kaikki pelaajat ovat huipulla.

# Vuoren valloitus

## Tukikohdan rakennus huipulle

Vuoren huipulle todennäköisesti alkaa syntymään tukikohta, ilman erillistä ohjeistusta. Jos ei..

- Huipulla pidetään lyhyt tukikohdan suunnittelupalaveri ja samalla pohditaan tulisiko reittiä vuorelle vielä korjata tai parantaa.
- Millainen tukikohta rakennetaan?
- Mistä materiaaleista?
- Kuka tekee mitä?
- Rakennetaan tukikohta

## Lopetus

Tarkastellaan millainen tukikohta vuoren huipulle rakentui tai katsotaan miten pitkälle vuorta päästiin.

## Purkukeskustelu

- Mikä fiilis jäi pelistä?
- Missä onnistuitte hyvin?
- Millä tavalla ryhmänne kommunikointi onnistui? Olisiko jossain ollut kehitettävää?
- Mitkä asiat auttoivat kommunikoinnissa?
- Opitko itsestäsi ja kommunikointitaidoistasi jotakin uutta? (tätä ei tarvitse sanoittaa ääneen, mutta sitä voi jäädä pohtimaan)

## Palaute

Osallistujia voi esimerkiksi pyytää kirjoittamaan yhdellä sanalla pelikokemustaan.

# Pelastusoperaatio

Pelissä on tarkoitus auttaa tutkimusretkeilijöitä selviytämään erämaassa rakentamalla bunkkeri vuoren sisälle.

**Pelimoodi:** Luova tila

**Teema:** Empatiakyky

**Tavoitteet:**

- Harjoitella empatiakykyä asettumalla taustatarinan kautta tutkimusryhmän asemaan ja pohtia millaisia asioita he saattaisivat tarvita seliytymiseen.
- Rakentaa vuorelle turvallinen bunkkeri ja tukikohta.
- Täyttää varastot tarvikkeilla, jotta Murphyn tutkimusryhmä selviytyy tehtävänsä aikana erämaassa.

## Pelin valmistelu

Etsi Minecraft-maailmasta vuori. Erilaisia biomeja ja vuoria löytyy komennolla `/locate biome minecraft:jagged_peaks`. Muita vuoria ovat Frozen Peaks ja Stony Peaks. Komennon avulla voi teleportata pelihahmon tietyille biomille.

Pelin aloituspaikka ja pelin spawn-piste kannattaa asettaa vuorelle, jolle bunkkeri rakennetaan. Tämän voi tehdä komennolla `/setworldspawn`.

**Spawn-piste:**

X \_\_\_\_\_

Y \_\_\_\_\_

Z \_\_\_\_\_

# Pelastusoperaatio

## Aloitus

### Nimikierros

- Onko Minecraft ennestään tuttu peli ja miten paljon on pelistä kokemusta?
- Mitä tykkää yleensä Minecraftissa tehdä?

### Ohjeet Minecraftiin

- Näppäinkomennot
- Kerrotaan mitä tarkoittavat luova- ja selviytymismoodit Minecraftissa ja kumpaa pelimoodia pelataan.

### Sovitaan

- Mitä tehdään, jos tulee hetki ettei tiedä mitä voisi tehdä?
- Miten suhtaudutaan toisen rakentamaan?
- Saako vuoren sisällä räjäytellä?

Peli alustetaan pienellä taustastoorilla.

*Tohtori Michael Murphy ja hänen 12 henkinen tutkijaryhmänsä on lähtenyt tutkimaan kartoittamatonta aluetta erämaahan kauas sivilisaatiosta. Murphyn tutkimusmatka on kuitenkin vaarassa epäonnistua, sillä he ovat kohdanneet yllättäviä vaaroja. Erämaassa liikkuu zombieita ja muita vihamielisiä otuksia. Lisäksi tutkijaryhmän ruoka ja varusteet ovat vähissä. Murphy on yrittänyt pitää yllä toiveikasta ilmapiiriä, mutta tiimin jäsenet alkavat olla väsyneitä, eikä enää edes hengissä selviytyminen näytä todennäköiseltä.*

*Murphy on saanut yhteyden radiolla teidän erikoisjoukkoonne, joka on erikoistunut erilaisiin pelastustehtäviin. Saavutte Murphyn ja hänen tiiminsä luokse. Murphy ei halua keskeyttää matkaansa, vaan pyytää teitä auttamaan suojan rakentamisessa. Murphy pyytää myös ruokaa, lääkkeitä ja muita varusteita tiimilleen.*

# Pelastusoperaatio

## Peli

Suunnitellaan mitä lähdetään rakentamaan.

- Mitä bunkkeriin rakennetaan?
- Esim. eri huoneita, sisustus, sängyt, vesilähde, keittiö, varastot resursseille, viihde, mitä muuta?

Mitä kukakin haluaa lähteä tekemään?

Halutaanko käyttää yhtenäisiä materiaaleja?

Apukysymyksiä

- Miten Murphy tiimeineen voisi olla ja kokea olevansa turvassa?
- Mitä Murphyn tiimi tarvitsee?
- Mitkä asiat ovat kaikista välttämättömimmät?

## Rakennustauko ja palaveri

Noin puolessa välissä peliä tai tarvittaessa aiemmin kokoonnutaan yhteen (laitetaan peli pauselle) ja pidetään pieni välipalaveri.

- Mitä on saatu tähän mennessä aikaiseksi?
- Mitä vielä ei olla saatu aikaiseksi?
- Mihin pitäisi kiinnittää huomiota?
- Mitä toiveita Murphylla ja hänen tiimillään voisi olla pelastuspartiolle?
- Pitääkö suunnitelmia muuttaa tai korjata.
- Onko ryhmän toiminnassa epäkohtia joihin tulisi puuttua?

## Lopetus

- Tarkastellaan millainen tukikohta vuoren sisään rakentui.
- Arvioidaan, yhdessä parantuiko Murphyn ja hänen tiiminsä selviytymismahdollisuudet.

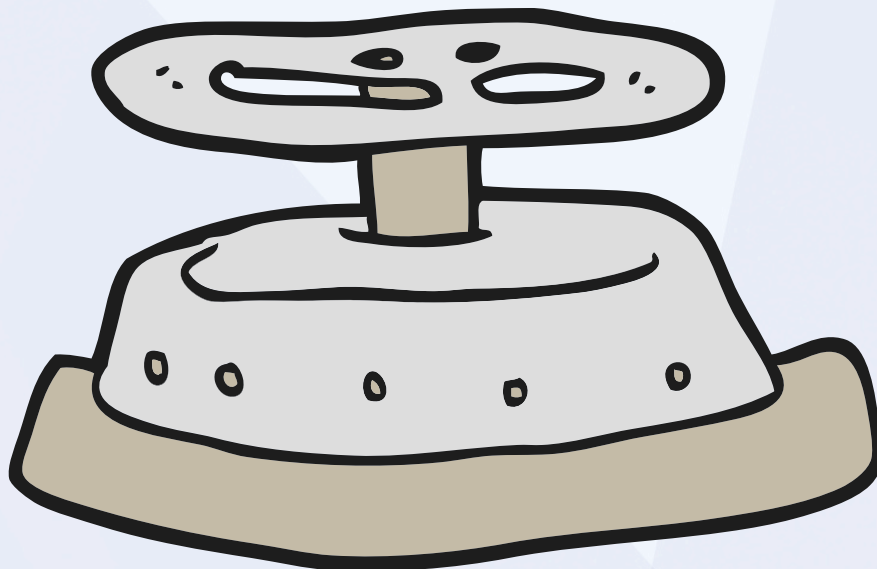
# Pelastusoperaatio

## Purkukeskustelu

- Mikä fiilis jäi pelistä?
- Missä onnistuitte hyvin?
- Millä tavalla ryhmänne yhteistyö onnistui? Olisiko jossain ollut kehitettävää?
- Millaisia rooleja ryhmässänne oli?
- Millaista oli heittäytyä Murphyn ja hänen tiiminsä saappaisiin ja pohtia mitä he tarvitsevat?

## Palaute

Osallistujia voi esimerkiksi pyytää kirjoittamaan yhdellä sanalla pelikokemustaan.



# Tulevaisuuden yhteisö

Tarkoitus on tulevaisuuden muistelu-menetelmän avulla pohtia omia hyvinvointia edistäviä asioita.

**Teema:** Tunnetaidot ja stressin hallinta

**Pelimoodi:** Luovatila, (halutessaan osallistuja voi valita myös selviytymistilassa)

## Tavoitteet

Osallistuja tutkii pelihahmonsa kautta:

- Mitä hyvään tulevaisuuteen tarvitaan?
- Mitkä resurssit auttavat selviytymään?
- Kuka tukee minua?
- Mitä taitoja tarvitsen?

Tulevaisuus tehdään näkyväksi rakentamalla tulevaisuuden kylää.

## Pelin valmistelu

Valitse tasainen alue Minecraft-maailmasta, jolle voit merkitä noin 10x10 ruudukkoja, joille osallistujat voivat rakentaa oman rakennuksensa.

Alueen, jolla ruudukot ovat, voi vielä rajata korkeilla torneilla (neljä tornia nurkissa), jotta osallistujat tietävät millä alueella pelissä toimitaan. Valitse alue maailman spawn-pisteeksi.

## Spawn-piste:

X \_\_\_\_\_

Y \_\_\_\_\_

Z \_\_\_\_\_

# Tulevaisuuden yhteisö

## AloitUS

### Nimikierros

- Onko Minecraft ennestään tuttu peli ja miten paljon on pelistä kokemusta?
- Mitä tykkää yleensä Minecraftissa tehdä?

### Ohjeet Minecraftiin

- Näppäinkomennot
- Kerrotaan mitä tarkoittavat luova- ja selviytymismoodit Minecraftissa.

Selvitetään, millä pelimoodilla kukin osallistuja haluaa pelata.

## Alustus peliin

*“Kuvittele, että olet vuodessa 2040. Elämäsi on hyvää. Arki sujuu, tunnet olosi turvalliseksi ja merkitykselliseksi. Olet jo selvinnyt haasteista. Tänään katsomme taaksepäin, miten pääsit tähän?”*

## Rakennusvaihe

Rakennetaan tulevaisuuden elämän keskeisimmät resurssit.

### 1. Perustarpeet; turva ja arki

- Oma rakennusprojekti 10x10 alueelle
- Rakennetaan esim. koti, ruokafarmi, valo ja suoja, vesilähde
- Kysymykset
  - Miten huolehdin arjesta?
  - Mitä tarvitsen voidakseni hyvin?

# Tulevaisuuden yhteisö

## Rakennusvaihe

### 2. Ihmissuhteet

- Yhteiset rakennusprojektit, mitä yhteisö tarvitsee?
- Rakennetaan esim.yhteinen kokoontumispaikka; tori, kylätalo, foorumi, tms
- Kysymykset
  - Keitä elämässäni on?
  - Mitä toivon ihmissuhteiltani?
  - Kuka auttoi minua vaikeana aikana?

### 3. Osaaminen

- Yhteiset rakennusprojektit, mitä yhteisö tarvitsee?
- Rakennetaan esim. kirjasto, koulu, työpaja
- Kysymykset
  - Miten opin asioita?
  - Minkälainen ympäristö tukee oppimistani?
  - Mitä osaamista minulla jo on?

## Sisäiset voimavarat (Näitä voi pohtia kirjoittamalla)

### Kysymykset:

- Mistä saan rohkeutta?
- Mikä on tärkein voimavarani?
- Mikä auttoi, kun olin epävarma?
- Mitä sanoisin menneelle itselleni?



Tämän kokonaisuuden pilkkominen kolmelle eri pelikerralle voi olla järkevää, sillä jokainen rakennusvaihe vie aikaa. Yhdelle pelikerralle ei kannata yrittää asettaa liian montaa sisällöllistä tavoitetta.

# Tulevaisuuden yhteisö

## Rakennusideoita varalle

- Puutarha
- Vesilähde
- Tori
- Kauppa
- Poliisilaitos
- Kirjasto
- Koulu
- Elokvateatteri
- Taidegalleria
- Museo
- Satama
- Kahvila
- Lounasravintola
- Urheilukenttä
- Kuntosali
- Sairaala
- Toimiva tieverkosto

## Loppurefleksio

Vierailaan osallistujien rakennuksissa ja halutessaan osallistujat saavat suullisesti esitellä omaa taloaan. Annetaan positiivista palautetta kaikille yhdessä.

## Palaute

Osallistujia voi esimerkiksi pyytää kirjoittamaan yhdellä sanalla pelikokemustaan.