

Tarinatalo-pelin pelaaminen käytännössä

1. Tarinatalo-pelin pedagoginen tausta

Tarinatalo on syntynyt Lapin yliopiston, Oulun yliopiston ja Oulun ammattikorkeakoulun tutkimusyhteistyön tuloksena. Pelin kehittämistä ja siihen liittyvää tutkimusta ovat rahoittaneet Media-alan tutkimussäätiö sekä MetaPilot Factory -hanke. Tarinatalo-peli hyödyntää sekä kirjoittamisen pedagogisia menetelmiä että uusinta opetukseen liittyvää motivaatio- ja pelitutkimusta. Tarinatalon tavoitteena onkin rohkaista kirjoittamisen opiskelun pariin myös niitä lapsia ja nuoria, joilla on ollut vaikeuksia tuottaa tekstiä tai joita koulukirjoittaminen ei ole syystä tai toisesta innostanut. Tarinatalo sopii kirjoittamisen opetuksen ja motivoinnin tueksi 5.-9.-luokkalaisille.

Tarinatalo-pelissä pelaajan tarkoituksena on tuottaa oma tarina. Tähän valmistaudutaan askelittain ja tarinan kirjoittamista varten kerätään ja harjoitellaan erilaisia kirjoittajan taitoja, jotka edesauttavat kirjoittamisessa tärkeää minäpystyvyyden tunnetta ja opettavat laajasti kirjoitustaidon eri osa-alueita.

Tarinatalo tukee seuraavien OPSin määrittelemien äidinkielen ja kirjallisuuden oppimistavoitteiden (2014) toteutumista:

- kaunokirjallisten tekstien kirjoittaminen ja tulkitseminen
- elämysten saaminen ja jakaminen
- oppilaiden kielen ja mielikuvituksen rikastaminen
- tekstien tuottaminen yksin ja yhdessä viestintäteknologian avulla
- myönteisen viestintäilmapiirin rakentaminen
- monimediaisuuteen perehtyminen

Pelissä vahvistetaan seuraavia kirjoittajan taitoja:

- kirjoittajan valmiudet: esim. tyhjän paperin kammon selättäminen, virheiden sietäminen, vapaus ideoida.
- tekstilajin hallinta ja mallitekstin käyttö
- tarinan rakenteen tunnistaminen
- kirjoitusprosessin hallinta
- kielitiedon ja oikeakielisyyden osaaminen (synonyymit, yhdyssanat, isot ja pienet kirjaimet)
- sananvapaus, omaäänisyys ja monenlaisten äänien ja tarinoiden arvostaminen

Kirjoittamista tukevat pelillisyyden elementit:

Tutkimustieto osoittaa, että seuraavat seikat parantavat niin kirjoitusmotivaatiota kuin tekstin laatua:

- **Immersiivisyys:** peli johdattaa tarinan maailmaan, josta oppilas saa ideoita omaan kirjoittamiseen.

- **Yhteisöllisyys:** oppilas voi keskustella ja ratkaista pulmia yhdessä muiden kanssa.
- **Autonomisuus:** oppilas tekee itse peliratkaisut ja "omistaa" kirjoitusprosessin.
- **Tarinallisuus ja itseilmaisuus:** tarina on tutkitusti mieluisin koulussa kirjoitettava tekstilaji. Myös peliin itsessään on interaktiivinen tarinategiä.
- **Minäpystyvyyden kokemus:** oppilasta ohjeistetaan vaihe vaiheelta sekä pelaamaan että kirjoittamaan omaa tekstiä. Pelissä pelaaja on sankari, jonka toiminta lopulta kukistaa Varjojen ruhtinaan ja pelastaa jälleen tarinat ja kirjoittamisen maailmaan. Pelissä koettu sujuvuuden kokemus siirtyy parhaimmillaan transfervaiikutuksen ansiosta myös osaksi kirjoittamista.
- **Digitaalisuus ja vapaa-ajan tekstimaailmat:** tekniikan hyödyntäminen motivoi osaa oppilaista tuottamaan omia tekstejä. Pelit ovat oppilaille tuttu vapaa-ajan tekstilaji ja siksi se voi toimia myös motivoivana oppimisympäristönä koulussa.
- **Palautte:** peli antaa nopeaa palautetta ja innostaa yrittämään uudelleen.

2. Pelaamaan orientoituminen

2.1 Käytännön tarpeet

- Pelaamiseen tarvitaan **hiiri** (ja kuulokkeet)
- Peliin on hyvä varata aikaa **kaksoistunti**
- Peliä varten voi tulostaa kartan, joka helpottaa pelissä liikkumista.
- Tulosta itsellesi peliohjeet tai seuraa niitä osoitteesta <https://pelaakeksikirjoita.fi/wp-content/uploads/2026/01/Oppilaan-ja-opettajan-peliohjeet-2.pdf>. Tarvitset niitä kohdassa 3. pelin käyttöönotto.

2.2 Sujuvan pelikokemuksen takaamiseksi kannattaa kerrata luokan kanssa ainakin nämä asiat:

- Kirjoittajan taidot: luovuus, virheiden sietäminen, ideoiden rohkea kokeilu
- Tarinan rakenne (alku, keskikohta, lopetus)
- Kaunotar ja hirviö -tarina
- Vapaan kirjoittamisen periaate
- Oman tarinan suunnittelun kysymykset

2.3 Peliympäristöön tutustuminen pienryhmätehtävän kautta (20 min)

- Tutustukaa Tarinatalo-peliympäristöön sekä sen ohjeistuksiin pienryhmissä.
- Keskustelkaa yhdessä, millaisia ajatuksia ja kysymyksiä peliympäristö herättää. (Voitte kirjoittaa kysymyksiä ja ajatuksianne yhteiseen chat-keskusteluun pienryhmän jälkeen.)

3. Pelin käyttöönotto (ks. peliohjeet s. 4–9)

Opettaja (ks. s. 6):

1. **Luo** yhteisen pelitilan eli **aulan**:
 - hän liittää aulaan oman **sähköpostiosoitteensa**
 - saa aulan **tiedot** ja **salasanan**
2. **Jakaa aulan tiedot ja salasanan** sekä antaa oppilaille **ohjeet aulaan liittymiseksi**.
3. Ohjaa oppilaita luomaan **oman profiilin** ja valitsemaan **moninpelin**.
4. Opettaja **varmistaa**, että kaikki ovat **kirjautuneet yhteiseen aulaan**. Aulaan kirjautuneiden määrää voi seurata aloitussivulta.

(Pelin päättyessä oppilaat lähettävät pelissä kirjoittamansa tekstit opettajan sähköpostiin.)

Oppilaat (ks. s. 4–5, 7):

1. Luovat profiiliin
2. Valitsevat moninpelin
3. Liittyvät yhteiseen aulaan käyttäen aulan tietoja ja salasanaa

Ennen pelin aloittamista annettavat ohjeet:

Peliin:

1. Valitse pelistä helppo taso
2. Seuraa ja etene pelissä tehtävien mukaisesti, jotka näkyvät pelinäköymän oikeassa reunassa.

Pedagogisesti:

Oppilaille kannattaa **painottaa tekemistä, hauskuutta ja rohkaisua**: esim. "Saa kokeilla ja leikkiä!"

- Älä pelkää virheitä – ne kuuluvat kirjoittamiseen.
- Kokeile ja leiki sanoilla ja tarinoilla.
- Muista, että tarinan tekeminen tapahtuu **vaiheittain**: kerää osat, yhdistä, viimeistele.
- Tarinatalossa sinä olet sankari: kukistat Varjojen ruhtinaan ja palautat tarinat maailmaan!

Oppilaalle: Tarinatalo-peliin tutustuminen

1. Pelin idea

Tarinatalossa sinun tehtäväsi on **luoda oma tarina**. Pelissä etenet askel kerrallaan ja harjoittelet erilaisia kirjoittajan taitoja, kuten tarinan rakenteen tunnistamista, sanaston hallintaa ja oman äänen löytämistä.

Pelin aikana keräät **tarinan osia ja kirjoittajan taitoja**, jotka auttavat sinua onnistumaan lopullisessa kirjoitustehtävässä.

Luot pelitunnin alussa itsellesi profiilin ja liityt yhteiseen aulaan opettajan antamien ohjeiden mukaisesti.

Pelaamiseen kuluu kaksoistunti. Pelissä liikkumista helpottaa kartta, jonka saat halutessasi opettajalta.

2. Pelin kulku

Saat pelin alussa ohjeet pelissä liikkumiseen. Tehtävänäsi on seurata pelinäköymässä oikealla näkyviä tehtäviä – ne ohjaavat sinua etenemään Tarinatalossa.

Kellari

- Astut talon pihaan ja syöksyt sisään. Huomaat olevasi teljetty taloon.
- Hanki **taikakynä ja taskulamppu** välineiksi.
- Kerää **tarinan palaset** ja kirjoittajan taitoja ”jalokivinä” ruukuista.
- Yhdistä tarinan osat työpöydällä ja etene keskikerrokseen.

Keskikerros

- Syvennä tarinanrakennuksen taitoja.
- Etsi **pidempi Kaunotar ja hirviö -tarina**, ja sen osat: alku, kehittely, kärjistyminen, huippu, selvittely, lopetus.
- Tee **Villit sanat** -tehtävä: kirjoita virkkeiden alkuja jatkaen omia lauseita vapaasti. Tämä harjoitus rohkaisee kirjoittamaan pidäkkeettä ja vapauttaa ideoita.
- Kerätyt osat yhdistetään työpöydällä tarinaksi ja pääset ullakolle.

Ullakko

- Suunnittele **oma tarinasi**:
- Kuljeskele ullakolla ja tutki esineitä ideointia varten.
- Vastaa tukikysymyksiin suunnittelua varten:

Kuka on päähenkilösi?

Millainen hän on?

Missä hän elää?

Mitä hän haluaa ja mikä estää häntä?

Mitä hän oppii?

- Viimeistele tarinasi toisella kirjoituspöydällä.

Muista: Voit aina lisätä, poistaa tai muokata suunnitelmaasi. Anna ideoiden kuljettaa! Valmis tarina siirtyy pelin loppupisteeseen eli puutarhaan muiden pelaajien ihasteltavaksi.

3. Pelin tavoitteet

Tarinatalo auttaa sinua:

- Luomaan kaunokirjallisia tekstejä
- Saamaan ja jakamaan elämyksiä
- Kehittämään kieltä ja mielikuvitusta
- Tuottamaan tekstejä yksin ja yhdessä
- Rakentamaan myönteistä ilmapiiriä
- Tutustumaan monimediaisuuteen

Pelin aikana vahvistat kirjoittajan taitoja:

- Minäpystyvyys: tyhjän paperin kammon voittaminen, virheiden sietäminen, ideointi
- Tarinan rakenteen hallinta
- Tekstilajin ja mallitekstien käyttö
- Kielitietoisuus: synonyymit, yhdyssanat, isot ja pienet alkukirjaimet
- Oma ääni ja monenlaisten tarinoiden arvostaminen