



MUOVIOTUSTEN MAAILMANVALLOITUS

Pedagoginen jättilautapeli, osallistava
installaatio ja kasvava yhteisötaideteos

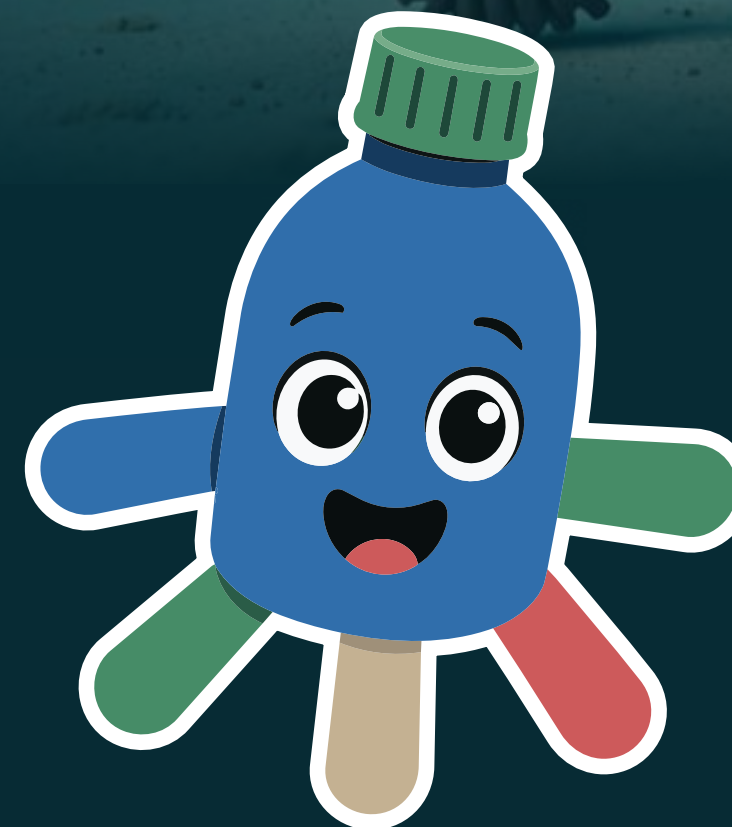


On vuosi 2442. Tyynenmeren
jätepyörre on kasvanut valtavaksi
muovimantereeksi. Muovin ja
mikro-organismien vuorovaikutus
on alkanut synnyttää uudenlaista
elämää: **muoviotuksia!**

Pelaa

Rakenna

Selviydy



YHTEYSTIEDOT

+358 44150778
hello@muoviamo.fi
muoviamo.fi

SOME

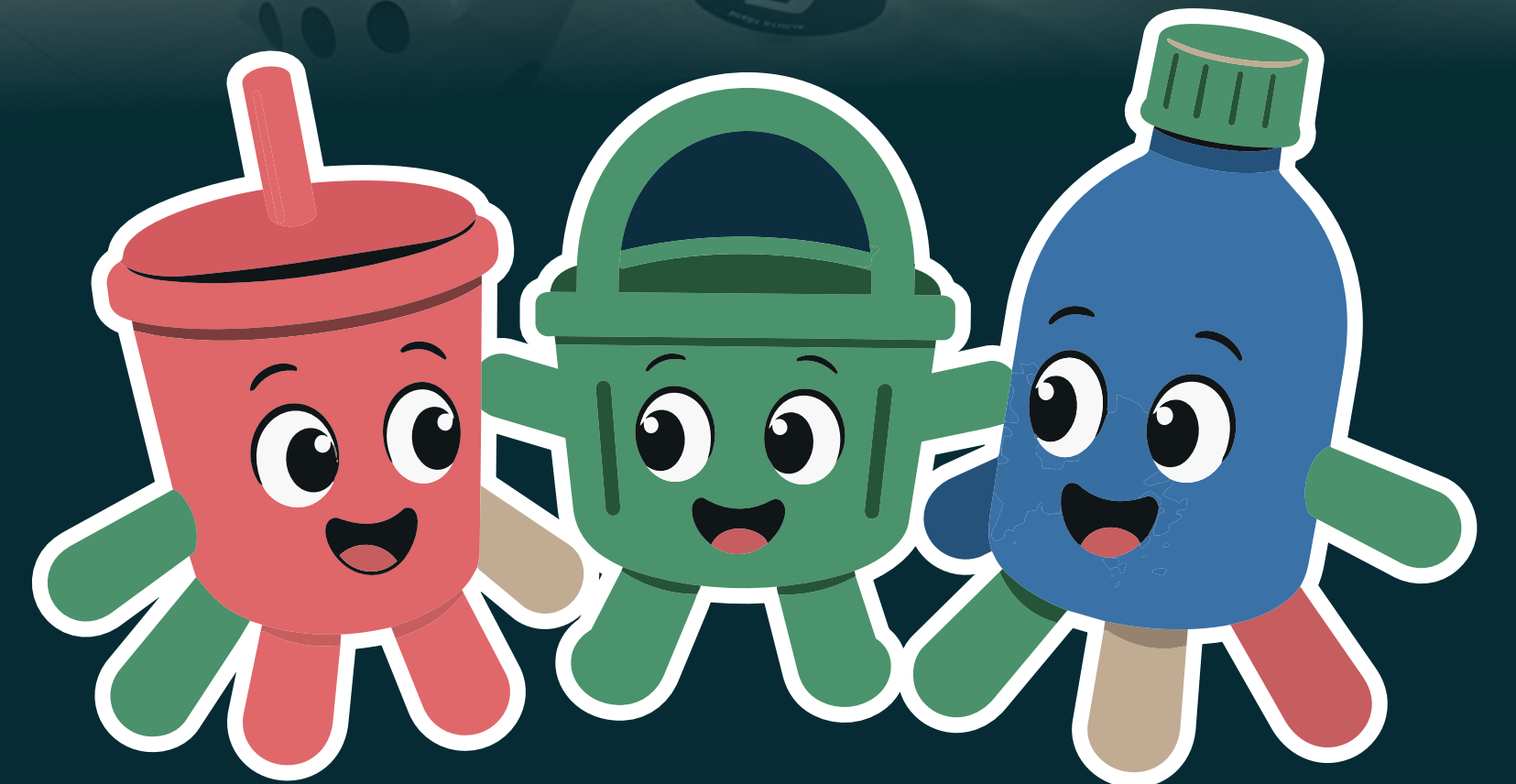
Instagram
Facebook
LinkedIn
X

Mistä on kyse?

Muoviotusten maailmanvalloituksessa Tyynenmeren jätetyrre muuttuu pelattavaksi tulevaisuuden ekosysteemiksi. Pelaajat ohjaavat leikillisesti oman muoviotuksensa evoluutiota: heidän ratkaisunsa ja valintansa vaikuttavat siihen, miten otus kehittyy. Kehityksen kulkuun vaikuttavat myös sattuma ja mutaatiot.

Pelin edetessä otukselle kehittyy vähitellen uusia rakenteita ja kykyjä. Se saa vartalon ja pään sekä näön, kuulon ja muita aisteja. Samalla sille kehittyy syömiseen, liikkumiseen ja ympäristössä toimimiseen tarvittavia rakenteita, kuten suu, evät, häntä, tarttumisulokkeita, raajoja tai siivet. Jokainen kehitysaskel näkyy myös konkreettisesti: tiimi ansaitsee kierrätysmuoviosia ja rakentaa otuksensa niiden avulla pala palalta.

Valmis muoviotus liitetään osaksi kasvavaa installaatiota ja digitaalista otusgalleriaa. Jokainen pelattu kierros kasvattaa näin sekä kuvitteellista ekosysteemiä että yhteistä taideteosta.



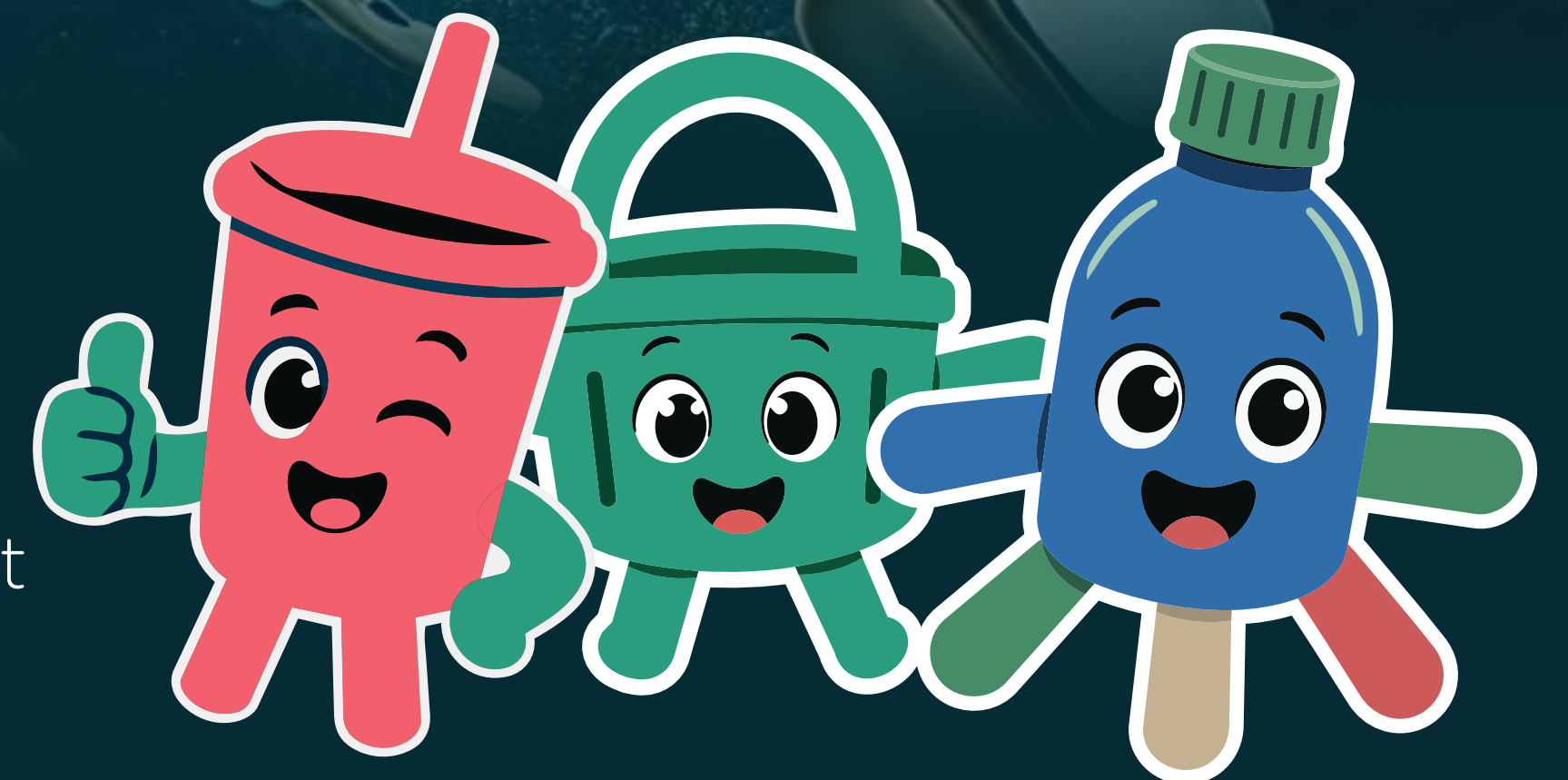
Miten peli toimii?

Pelaa yhdessä: Heitä jätтинoppaa, etene peliradalla, etsi vihjeitä ja ratkaise tehtäviä 2-5 hengen tiimissä. Viidellä radalla voi pelata yhtä aikaa enintään 25 osallistujaa. Peli-aika on 60 minuuttia.

Opi ja oivalla: Tehtävissä tutkitaan muovia materiaalina, sen käyttöä ja ympäristövaikutuksia sekä evoluutiota. Oikeat vastaukset vievät muoviotuksesi evoluutiota eteenpäin, mutta sattuma ja mutaatiot voivat muuttaa sen kehityksen kulkua.

Rakenna viisaasti: Mitä pidemmälle otuksesi kehittyy, sitä enemmän osia saat sen rakentamiseen. Haasteena on rakentaa toimiva ja kestävä otus mahdollisimman vähillä lisämateriaaleilla. Saat pisteitä sekä otuksesi kehityksestä että resurssiviisaasta rakentamisesta.

Osallistu leikkimieliseen kisaan: Valmis muoviotus kuvataan verkkogalleriaan ja liitetään osaksi galleriatilassa kasvavaa yhteisötaideteosta. Näyttelykauden lopussa selviää parhaiten sopeutunut otus, ja yleisö valitsee verkkogalleriassa oman suosikkinsa.



Miten peli toimii?

1



Valitse pelinappula

2



**Ota kori otuksen
osien keräilyä
varten**

3



**Etsi pelin aloitus-
ruutu ja skannaa
QR-koodi**

4



**Heitä noppaa
ja valitse rata**

Miten peli toimii?

5



**Heitä noppaa ja
liiku radalla nopan
silmäluvun verran**

6



**Skannaa peliruudun
QR-koodi**

7



**Vastaa kysymyksiin
ja seuraa näytön
ohjeita**

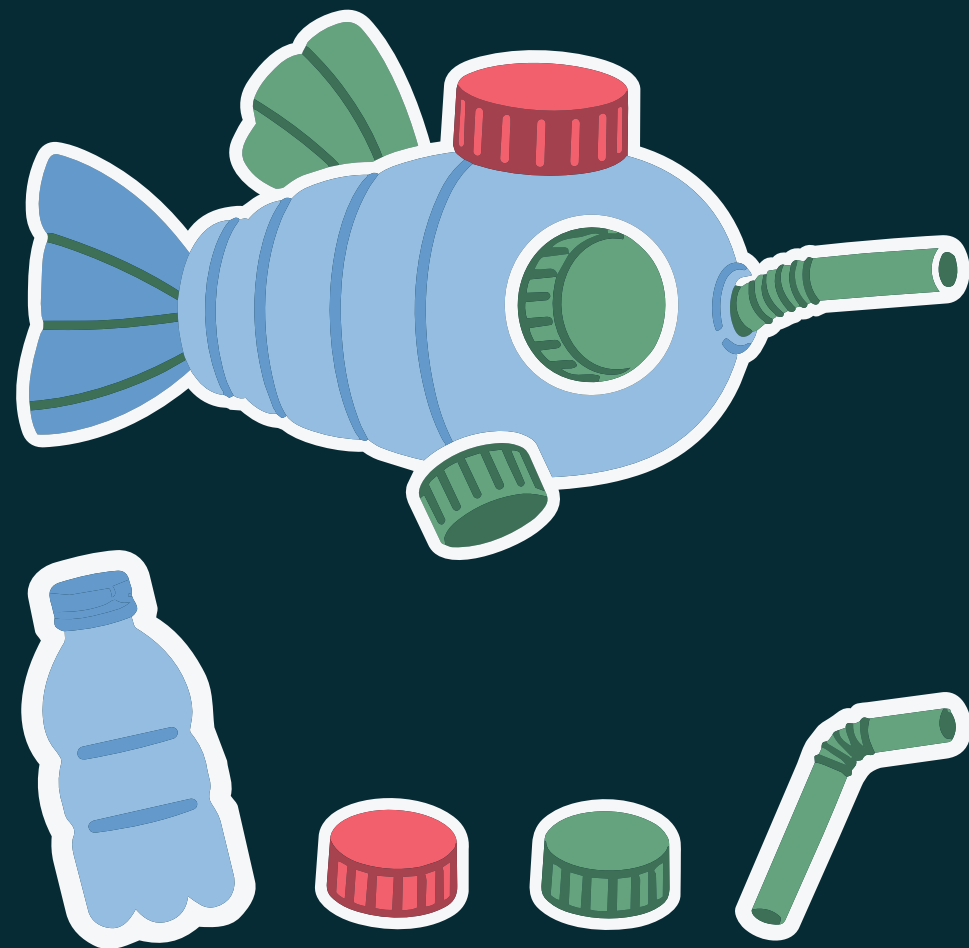
8



**Vastaamalla oikein
saat uuden osan
muoviotukseen**

Miten peli toimii?

9



**Rakenna muoviotus
– käytä materiaaleja
viisaasti**

10



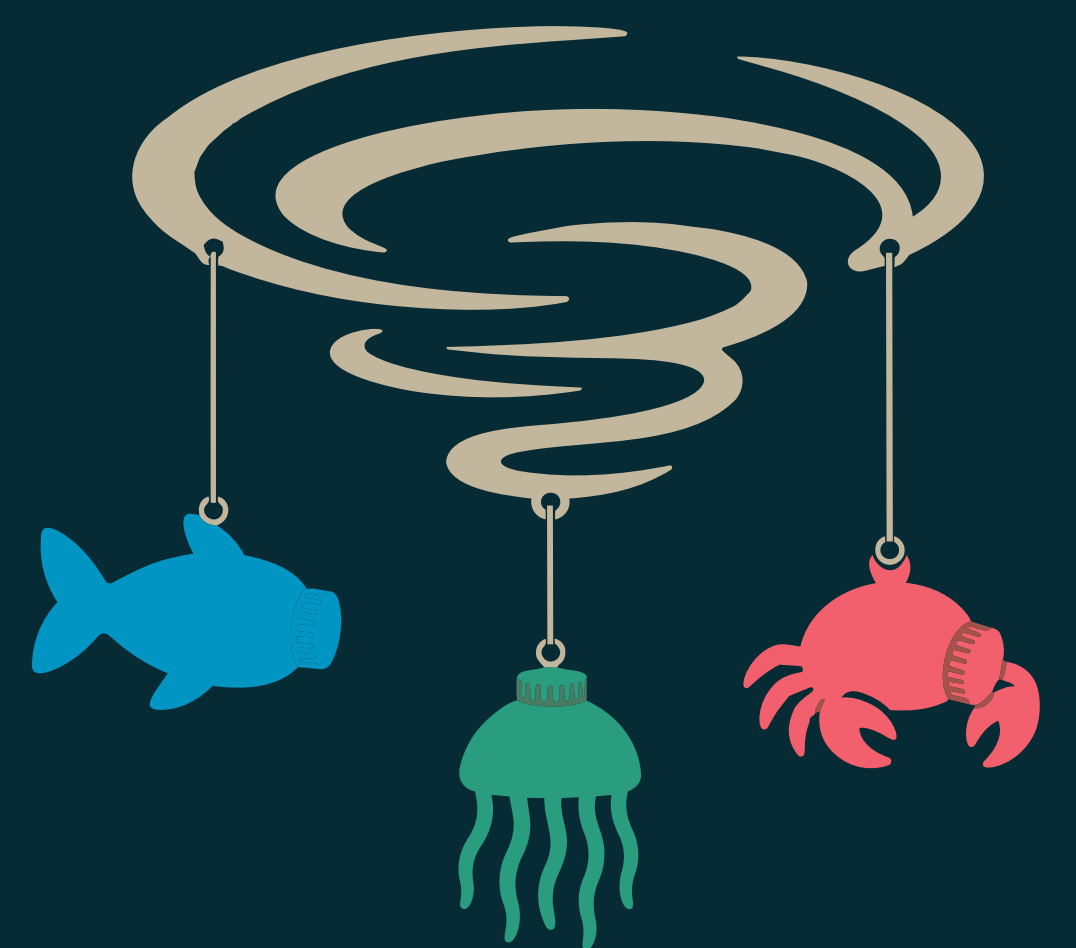
**Anna sille nimi,
kerro mitä se osaa ja
kirjaa käyttämäsi
materiaalit**

11



**Kuvaa se peli-
sovelluksella ja lähetä
kuva galleriaan**

12



**Ripusta otuksesi
muiden joukkoon**

Miten peli toimii?

Fiksu otus käyttää resursseja viisaasti!

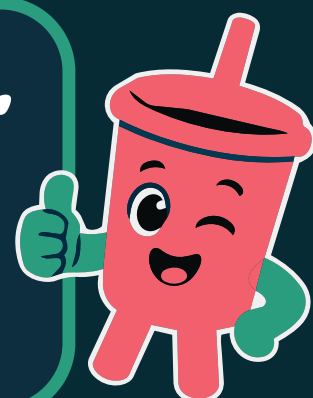
Luonnossa aine kiertää, ja eliöiden rakenteet ovat muovautuneet evoluutiossa tehtäviinsä sopiviksi.

Muoviotuspelissä sama ajatus muuttuu suunnitteluhaasteeksi: Pystytkö rakentamaan toimivan otuksen mahdollisimman vähillä resursseilla?

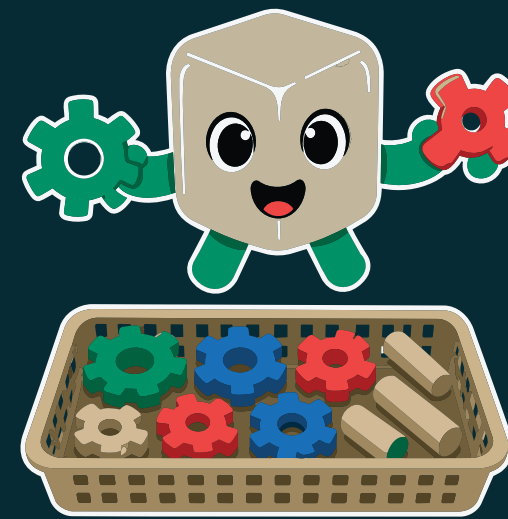
Mitä kekseliäämmin käytät materiaaleja, sitä paremmin otuksesi menestyy pelissä.



LUONNOSSA MENESTYVÄT NE LAJIT, JOTKA SOPEUTUVAT JA KÄYTTÄVÄT RESURSSEJA VIISAASTI – NIIN MYÖS TÄSSÄ PELISSÄ!



1 VALITSE OSAT



Käytä vain pelissä saamiasi osia. Kaikkia osia ei tarvitse käyttää.

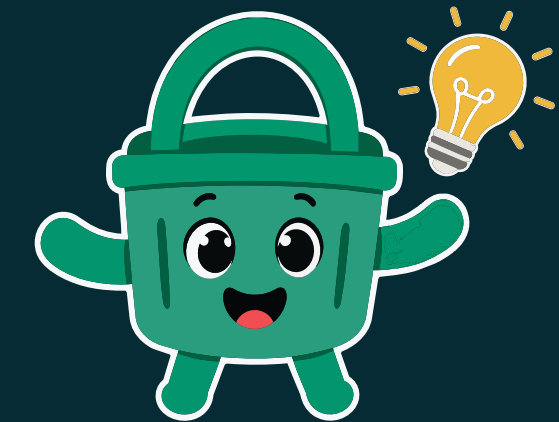
2 RAKENNA OTUS



Rakenna omalla tavallasi. Saat käyttää

- kuminauhoja
- teippiä
- nippusiteitä

3 KÄYTÄ MATERIAALEJA VIISAASTI



Mitä vähemmän materiaaleja – kuminauhoja, teippiä ja nippusiteitä – käytät, sitä parempi.

4 KIRJAA OSAT JA MATERIAALIT



Kirjaa pelisovellukseen käytetyt osat ja materiaalit. Näet, miten tehokkaasti otuksesi käytti resursseja!

5 ESITTELE OTUS



Käytä pelisovellusta:

- ota otuksestasi kuva
- keksi sille nimi
- kerro, mitä se osaa

6 RIPUSTA OTUS



Ripusta muoviotuksesi muiden joukkoon – selviytymispeli jatkuu!

Digitaalinen sovellus yhdistää pelin ja fyysisen tilan

- Jokaisella tiimillä on käytössään yksi Muoviamon pelipuhelin, jota käyttää yksi tiimin jäsen. Puhelimet ovat valmiina pelitilassa.
- QR-koodit yhdistävät sovelluksen fyysisen pelitilan tehtäviin ja tapahtumiin.
- Peli toimii suomeksi ja englanniksi.
- Kaksi vaikeustasoa: alle 9-vuotiaille ja yli 9-vuotiaille.
- Sovellus seuraa muoviotuksen kehitystä ja huomioi pisteytyksessä myös rakentamiseen käytetyt resurssit.

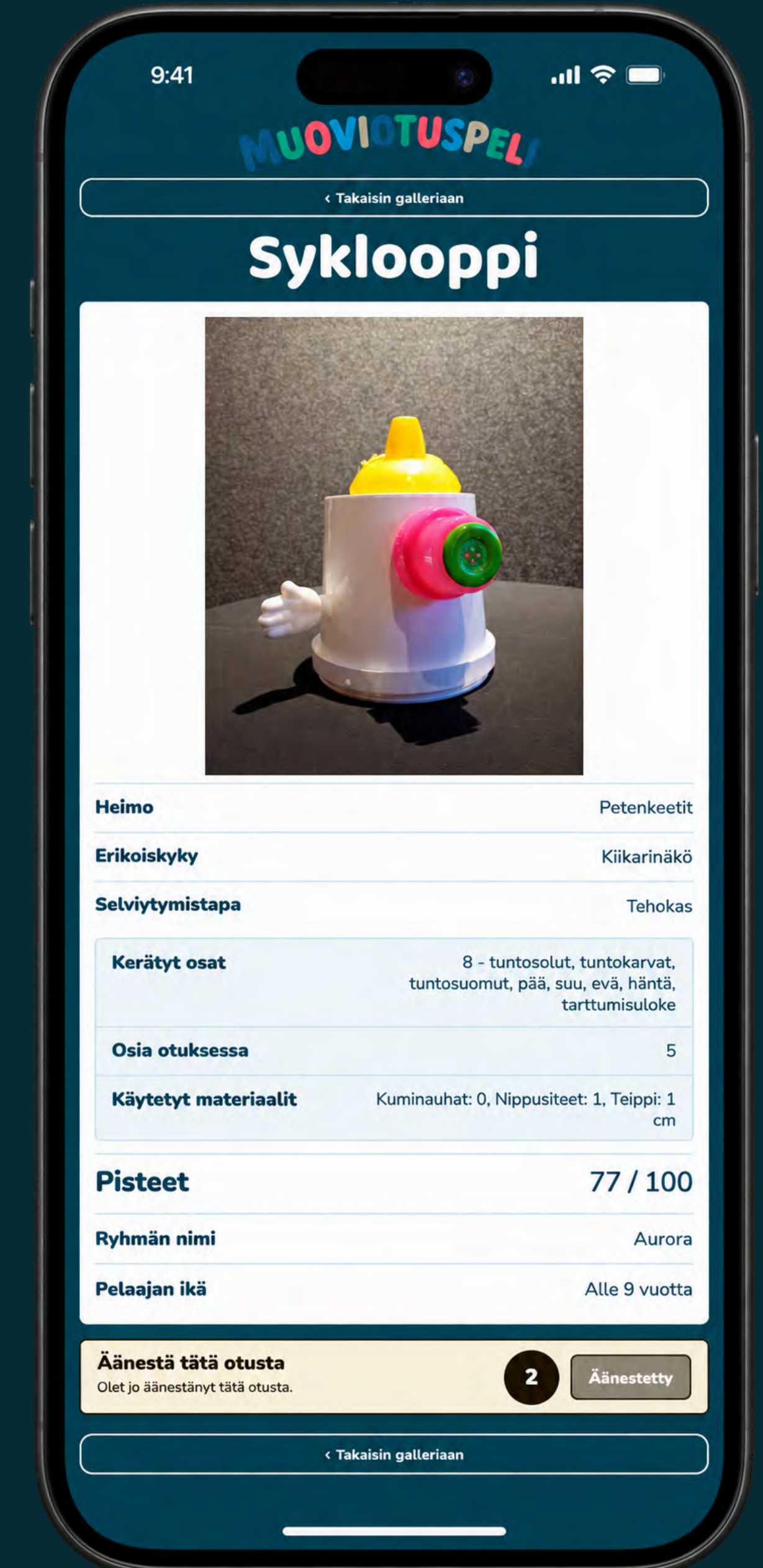
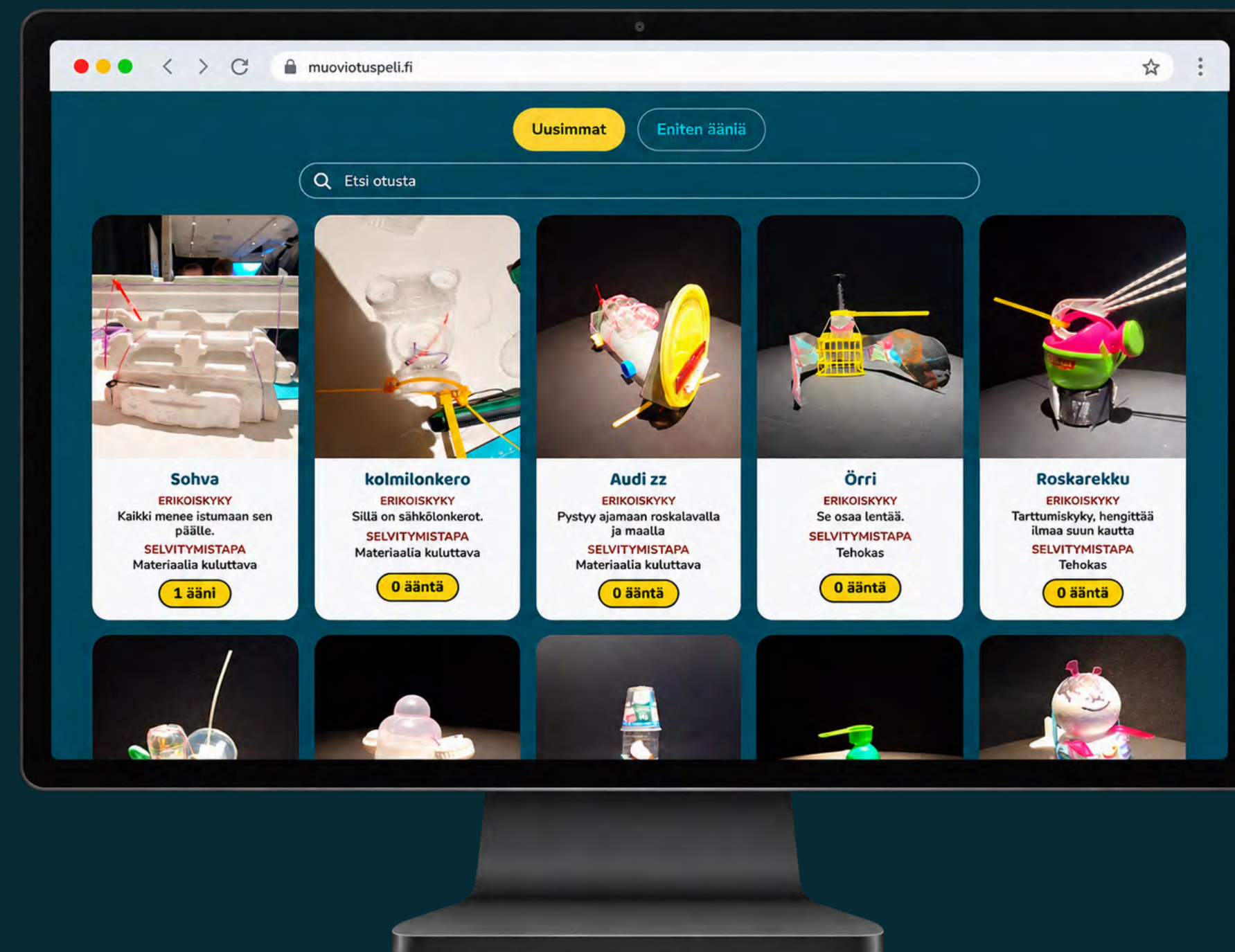


Otusgalleria: peli jatkuu verkossa

Pelin päätteeksi otus nimetään, esitellään ja kuvataan.

Kuva, erikoiskyky ja pelissä kertyneet tiedot siirtyvät suoraan verkossa päivittyvään otusgalleriaan.

Galleriassa otuksia voi selata, ihaila ja äänestää – kilpailu jatkuu myös näyttelytilan ulkopuolella.

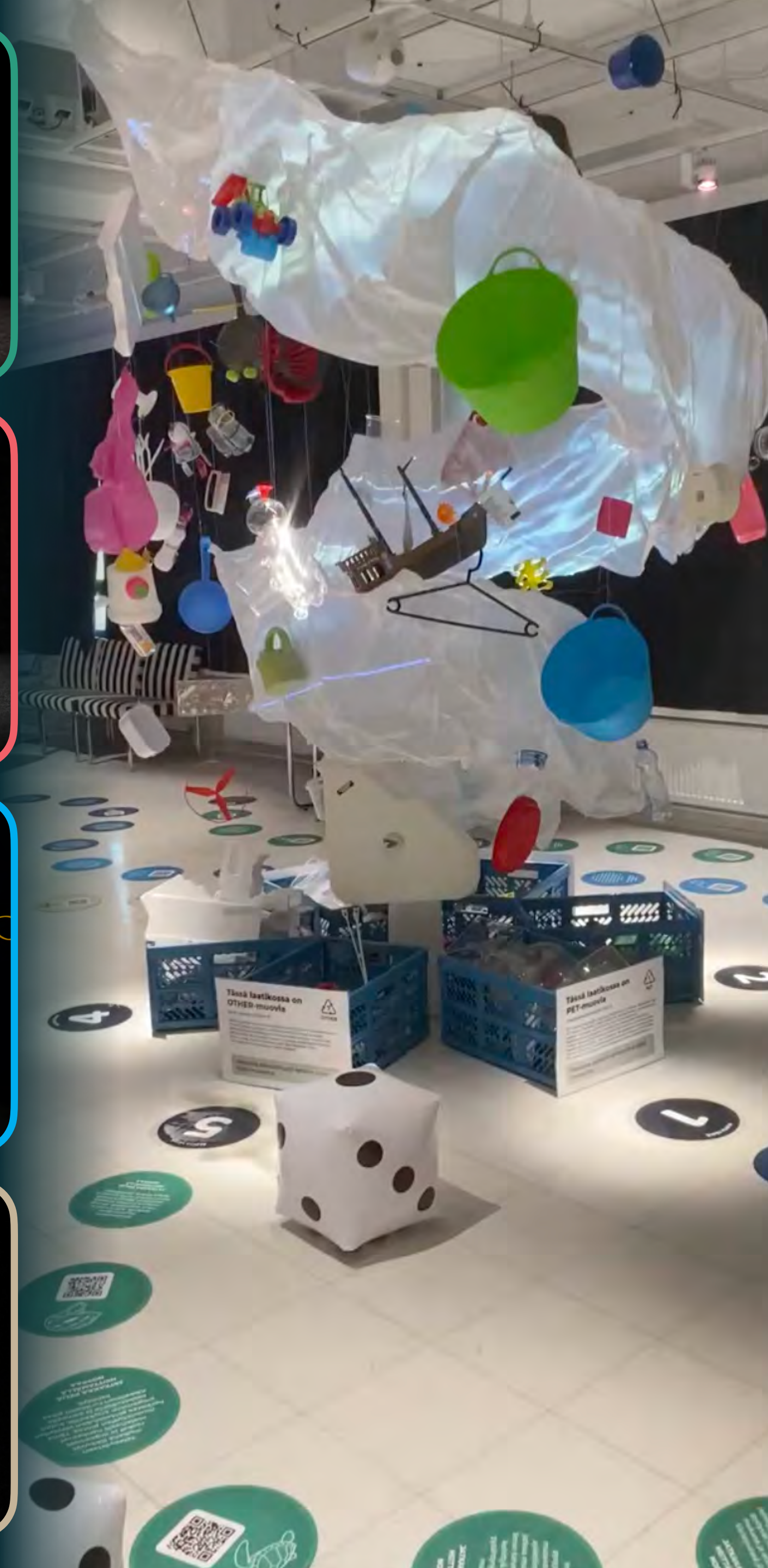
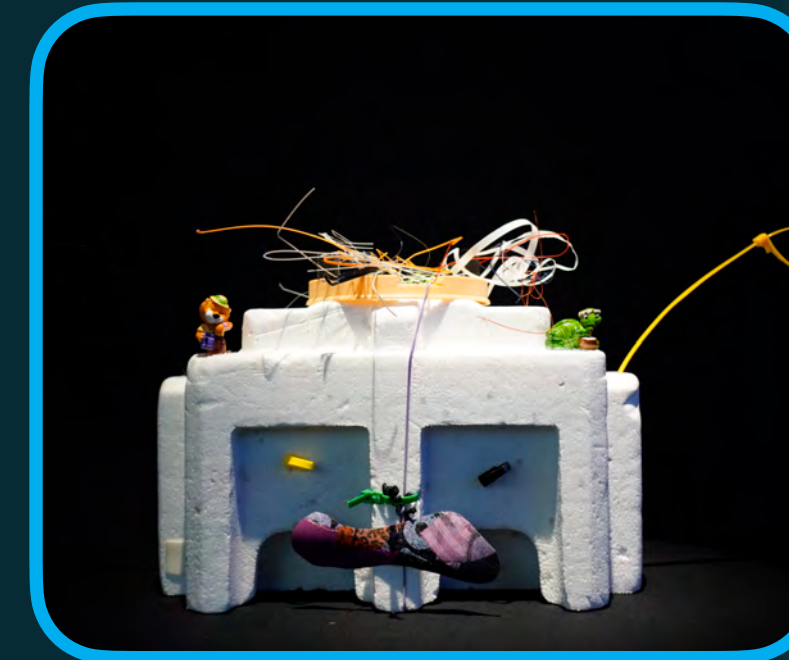


Kasvava yhteisötaideteos

Jokainen peli muuttaa näyttelyä, kun pelaajien rakentamat muoviotukset ripustetaan osaksi Tyynenmeren jätepyörrettä kuvaavaa installaatiota. Teos kasvaa ja muuttuu koko näyttelykauden ajan uusien otusten liittyessä joukkoon.

Äänimaailma ja tilassa pyörivät videot luovat kuvitteellisen vedenalaisen maailman, jossa peli, tarina ja installaatio muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden.

Näyttelykauden lopussa yhteisön rakentama ekosysteemi on valmis!



Muoviotuspelin vahvuudet

Tieto muuttuu toiminnaksi

Peli yhdistää tiedonhaun, ongelmanratkaisun, liikkumisen ja käsillä tekemisen. Tietoa muovista, ympäristöstä ja evoluutiosta sovelletaan pelin valintoihin ja oman muoviotuksen rakentamiseen.

Yhteistyö vahvistaa toimijuutta

Tiimi etsii, pohtii, neuvottelee ja tekee päätöksiä yhdessä. Erilaiset vahvuudet pääsevät käyttöön, ja jokaisen panos vaikuttaa yhteiseen lopputulokseen.

Mielikuvitus avaa näkymän tulevaisuuteen

Kuvitteellinen ekosysteemi tekee ympäristökysymyksistä tutkittavia ja ratkaistavia. Leikillisuus ja taiteellinen työskentely tukevat tulevaisuusajattelua, luovaa ongelmanratkaisua ja kokemusta omasta vaikutusmahdollisuudesta.

Kiertotalous toteutuu käytännössä

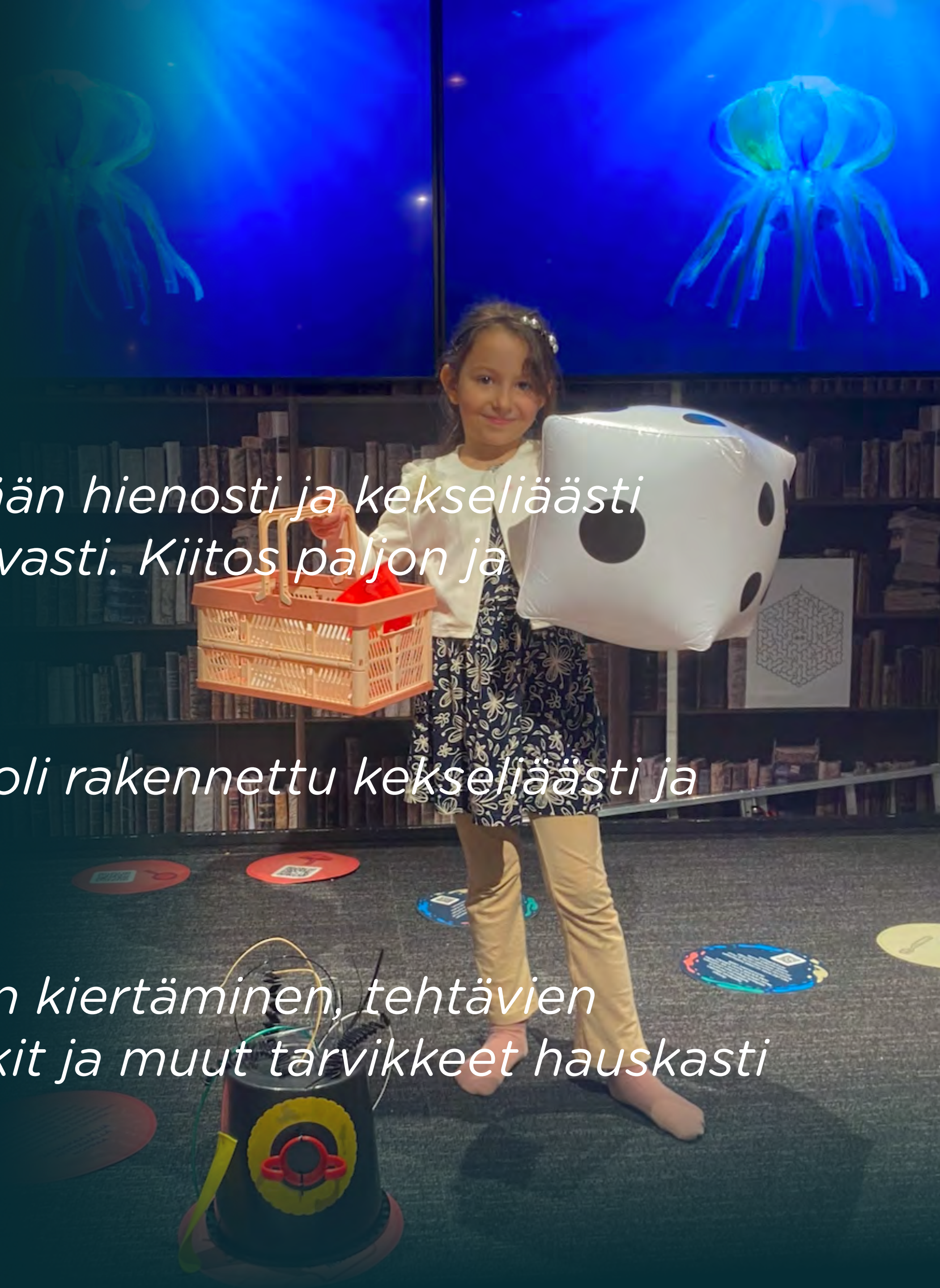
Otukset rakennetaan kierrätysmuovista, ja rakentamisessa hyödynnetään osien valmiita muotoja ja rakenteita. Näyttelykauden jälkeen otukset puretaan ja osat käytetään uudelleen; vain voittajaotukset jäävät osaksi kiertävää installaatiota. Jätettä syntyy hyvin vähän.

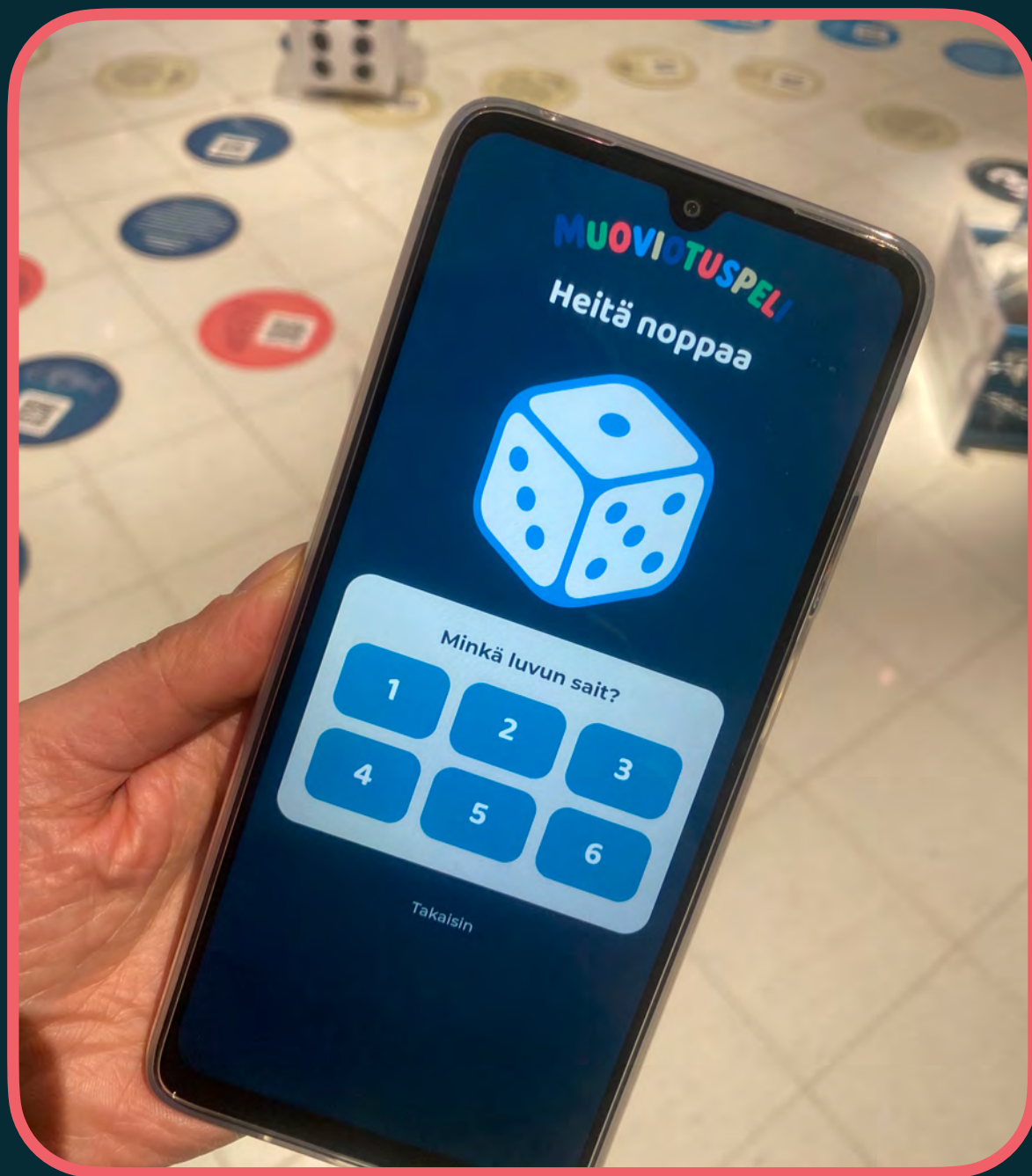
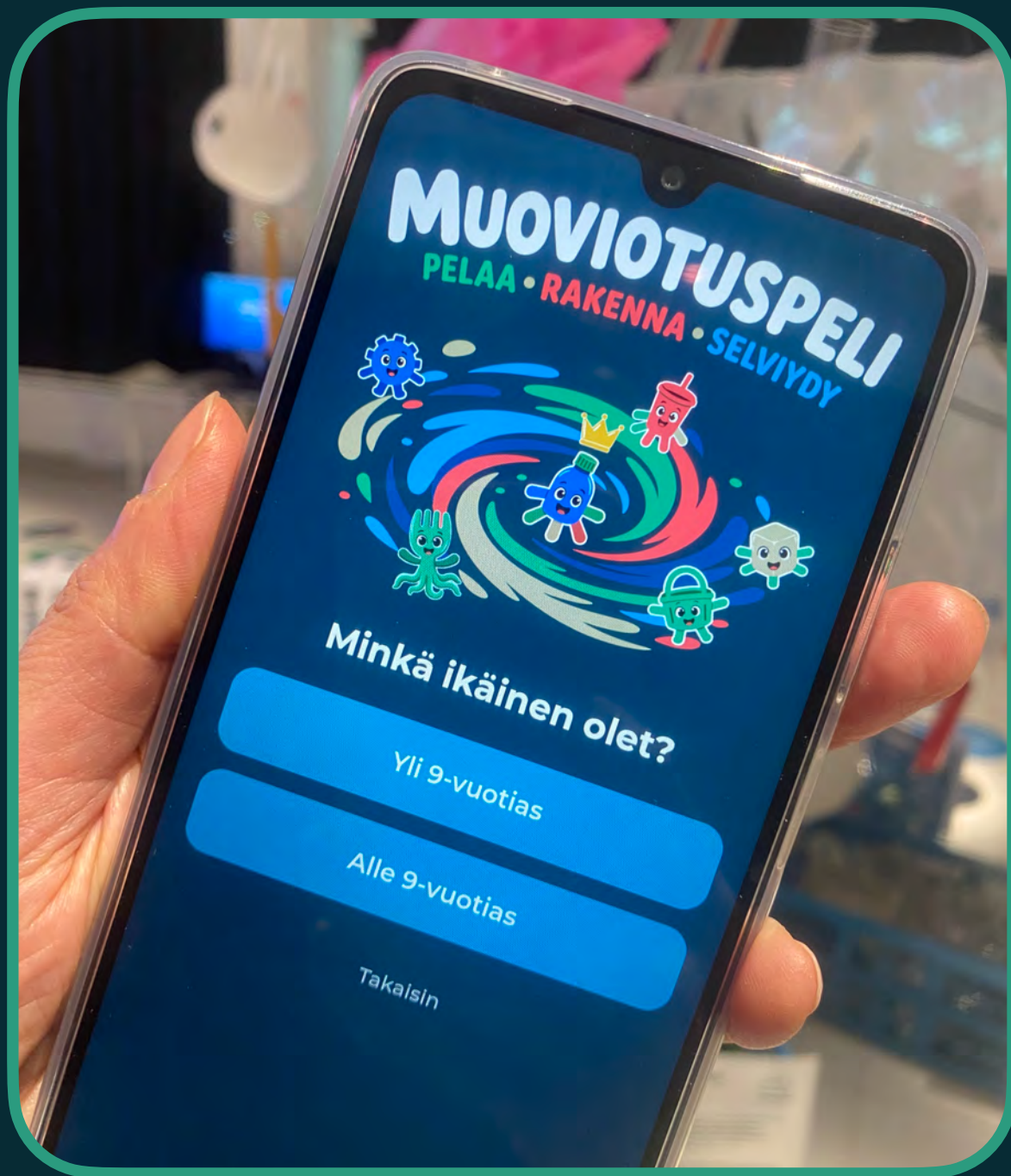
Palautteita

“Oppilaat olivat hyvin motivoituneita jo pelkästään hienosti ja kekseliäästi rakennetusta ympäristöstä. He pitivät pelistä kovasti. Kiitos paljon ja menestystä jatkossakin Muoviamolle!”

“Kiitos innostavasta kokemuksesta! Tapahtuma oli rakennettu kekseliäästi ja oppilaita motivoivasti.”

“Tehtävät olivat monipuolisia ja innostavia: polun kiertäminen, tehtävien ratkaiseminen puhelimen avulla, nopat, pelimerkit ja muut tarvikkeet hauskaasti keksittyjä, rakentelu motivoivaa.”







Tilavaatimukset ja kalustus

Tila

- vähintään 100 m² yhtenäistä, pelikäyttöön soveltuvaa tilaa
- pieni varasto- tai taustatila täydennysmateriaaleille ja tarvikkeille

Kalustus

- 5 rakennuspöytää ja 25 tuolia
- noin 4 m pöytätilaa pelin tarvikkeille
- ohjaajan pöytä ja tuoli
- pieni pöytä valokuvauspisteelle

Installaatio ja ripustus

- katossa ripustusasteet, trussi tai muu installaation ripustamiseen soveltuva rakenne
- jos kattoripustus ei ole mahdollinen, installaatio sovitetaan tilaan muulla tavoin

Pelialue

- pelialueella liikutaan ilman kenkiä
- uudelleenkäytettävät peliruudut kiinnitetään lattiaan irrotettavalla mattoteipillä, joka ei jätä jälkiä
- jos tilassa liikutaan kengät jalassa, peliradat voidaan toteuttaa erikseen tilattavilla lattiatarroilla

Tekniikka ja tuotantojärjestelyt

AV-tekniikka

- vakaa verkkoyhteys
- äänentoisto pelin äänimaailmaa varten
- näyttö tai muu soveltuva ratkaisu videoteoksen esittämiseen
- videotykki installaatioon tehtävää projisointia varten, jos tila soveltuu siihen

Valaistus ja sähkö

- tila voi olla valoisa tai siihen voidaan rakentaa hämärämpi, vedenalainen tunnelma
- installaation ja peliruutujen tulee erottua selvästi
- rakennuspisteillä tarvitaan riittävä työskentelyvalo
- riittävästi sähköpisteitä pelialueen ja AV-tekniikan läheisyydessä

Rakentaminen ja purku

- rakentamiseen varataan yleensä 2 työpäivää ennen yleisöjaksoa
- purkamiseen varataan yleensä 1 työpäivä yleisöjakson jälkeen

Tekninen toteutus

- AV-tekniikka ja muu tekninen kalusto ensisijaisesti tapahtumapaikalta
- tarvittaessa Muoviamo voi järjestää puuttuvan verkkoyhteyden, äänentoiston, videokaluston ja valaistuksen



muoviamo

✉ hello@muoviamo.fi

🌐 muoviamo.fi

📷 [@muoviamo.fi](https://www.instagram.com/muoviamo.fi)