



*Mielenterveyden toiminnallinen lautapeli
3.-6.-luokkalaisille*

Peliohjeet

Pelisuunnittelu
Sanna Ristaniemi

Kuvitus, taitto ja suunnittelu
Heikka Valja

Erityisasiantuntemus ja suunnittelu
Riikka Nurmi, Suomen Mielenterveysseura

Onnellisten linnake -peli on kehitetty vuosina 2012–2014 Suomen Mielenterveysseuran Mielenterveystaidot alakouluun -hankkeessa. Hankkeen rahoitti Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Julkaisija: Suomen Mielenterveysseura

1. painos

Kiitos kaikille opettajille, jotka koekäyttivät peliä ja antoivat siitä palautetta. Palautteenne oli korvaamatonta pelin kehittämisen kannalta.

Taustatietoa Onnellisten linnake -pelistä

Onnellisten linnake on toiminnallinen lautapeli 3.–6.-luokkalaisille. Peli laadittiin Suomen Mielenterveysseurassa työkaluksi mielenterveyttä tukevien taitojen vahvistamiseen. Pelissä harjoitellaan viittä mielenterveystaitoa viidessä eri tilassa. Tunnetaitoja kehitetään Tunteiden labyrintissa, kaveritaitoja Ihmissuhteiden tyrmyssä ja arjenhallintaa Houkutusten puutarhassa. Itsetunnon valtaistuinsalissa nimetään omia vahvuuksia ja opetellaan toisten itsetunnon tukemista. Rauhoittumisen tavat ja keinot purkaa stressiä tulevat tutuiksi Levon paviljongissa. Peliä pelataan joukkueissa.

Onnellisten linnake -peli perustuu tarinaan saaren kuninkaasta, joka kärsii yksinäisyydestä. Hän ei jaksa enää ylläpitää Onnellisten linnakkeen Majakkatornin ikuista liekkiä. Jos liekki sammuu, saaren valtaa jäätävä kylmyys ja saari on tuhon oma. Pelaajien tehtävänä on pitää huolta liekin palamisesta, kerätä Majakkatornin avaimet ja pelastaa kuningas. Seikkailun aikana selviää myös Onnellisten linnakkeen salaisuus – miten olla onnellinen, eli miten elää hyvää elämää. Tarina tulee pelaajille tutuksi videoklippien kautta, jotka löytyvät hakusanalla *Onnellisten linnake* nettisivuilta www.mielenterveysseura.fi.

Onnellisten linnake on osa Mielenterveystaidot alakouluun -hankkeen (2012–2014) tuottamaa opetusaineistoa. Aineisto sisältää käsikirjan alakoululaisen mielenterveystaitojen edistämiseen, pöytäteatterimateriaalin, tunne- ja kaveritaitokortit, Onnellisten linnake -pelin sekä verkkomateriaalia.



Kuva 1: Pelilauta



Kuva 2: Pelimittari

Sisältö

- 1 pelilauta
- 1 sääntökirja
- 1 Pelimittari
- 25 pientä magneettia Pelimittariin (5/väri)
- 1 iso magneetti Pelimittariin
- Tehtäväkortit
- Torikortit
- 5 pelinappulaa
(sininen Varjosusi, keltainen Kultahaukka, punainen Lohikäärme, valkoinen Yksisarvinen ja musta Mustapanteri)
- 1 noppa
- 1 Tunteiden tuulimylly

Pelin tavoite

Pelin tarkoituksena on kerätä ensimmäisenä joukkueena viisi erilaista avainta saaren eri tiloista ja lopuksi pelastaa kuningas Majakkatornista. Lisäksi pelissä yritetään ylläpitää majakan liekkiä, joka loppuun hiipuessaan aiheuttaa koko saaren jäätyksen. Peliä pelataan 3–5 joukkueessa.

Peliaika

Peliä pelataan viidellä 60-90 minuutin pelikerralla.

Pelilauta, pelikortit ja Pelimittari

Pelilaudalla on kolme erilaista aluetta. Keskellä lautaa on Tori, jossa pelikerta aloitetaan ja lopetetaan. Torilta (kuva 1a) lähtee reitit viiteen tilaan:

- Itsetunnon valtaistuinsi (kuva 1b, tunnuksena kruunu ja violetti väri)
- Houkutusten puutarha (kuva 1c, tunnuksena lehdet ja vihreä väri)
- Tunteiden labyrintti (kuva 1d, tunnuksena labyrintti ja hiekan väri)
- Ihmissuhteiden tyrmä (kuva 1e, tunnuksena lukko ja sininen väri)
- Levon paviljonki (kuva 1f, tunnuksena joutsen ja roosa väri)

Näiden viiden tilan lisäksi laudalta löytyy pelin maali, Majakkatorni (kuva 1g, punainen väri).

Pelikortteja on kahdenlaisia: torikortit ja tehtäväkortit. Tehtäväkortteja on kullekin viidelle tilalle omansa ja ne on merkattu tilan värillä ja tunnuksella.

Pelimittaria (kuva 3) käytetään pelitilanteen muistissa pitämiseen. Pelimittarissa on kaksi osa-aluetta: Avaintaulukko ja Liekkimittari. Avaintaulukossa on viisi palstaa, yksi kullekin tilalle. Kukin tila on merkitty sille kuuluvalla värillä ja tunnuksella. Liekkimittari on erillinen liekehtivä palsta.

Alkuvalmistelut

Avataan verkkosivu www.mielenterveysseura.fi, josta löytyvät pelin videoklipit hakusanalla *Onnellisten linnake*. Avataan videotyppi ja huolehditaan videon äänen kuulumisesta sekä kuvan näkymisestä esimerkiksi hämärtämällä tila.

Torikortit ja eri tilojen tehtäväkortit asetetaan omiin pinoihinsa. Opettaja voi halutessaan valita joukkueiden vaatimustasoon ja varustetasoon sopivat tehtäväkortit. Tehtäviä on kolmenlaisia. Tehtävän tyyppi ja varusteet on merkattu korttiin tunnuksella. Kynä ja paperi -tunnuksella (kuva 4a) merkattujen korttien tehtäviin tarvitaan kynä ja paperia. Kamera-tunnuksella (kuva 4b) merkatuissa tehtävissä pyydetään ottamaan valokuvia tai videoita kameralla, matkapuhelimella tai tablettitietokoneella. Toimija-tunnuksella (kuva 4c) merkattuihin tehtäviin ei tarvitse erityisiä välineitä vaan ne suoritetaan toiminnallisesti.

Opettajan avustuksella jakaudutaan kolmesta viiteen joukkueeseen. Joukkueet ovat: Kultahaukat, Mustapanterit, Lohikäärmeet, Yksisarviset ja Varjosudet. Jokaisella joukkueella on tunnuksensa mukainen pelinappula ja samanväriset magneetit Avaintaulukossa. Ks. kuva 5.

Pelilauta asetetaan pöydälle tai lattialle. Joukkueiden pelinappulat asetetaan Torille keskelle pelilautaa. Ks. kuva 1a.

Opettaja varaa jokaiselle joukkueelle tusseja ja ruutupaperia.

Opettaja kiinnittää Pelimittarin liitu-/valkotaululle tai muulle mangetisoituvalle alustalle ja asettaa kunkin joukkueen pienet magneetit valmiiksi Avaintaulukon lähtöpisteeseen. Liekkimagneetti asetetaan Liekkimittarin lähtöpisteeseen. Ks. kuva 6.

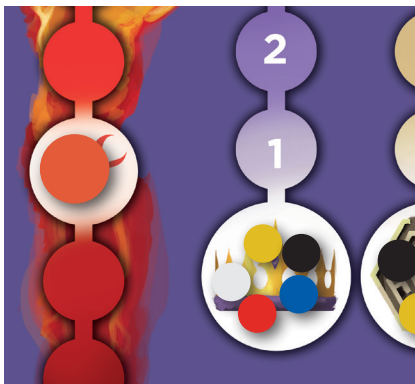
Opettaja esittelee pelin kuvauksen ja taustatarinan, jotka löytyvät viimeiseltä aukeamalta. Ensimmäisellä pelikerralla rakennetaan kulkuväline sivun 10 ohjeiden mukaisesti. Pelin säännöt jatkuvat seuraavalla aukeamalla.



Kuva 3: Tori- ja tehtäväkortit



Kuva 4: Tehtävätyypit



Kuva 6: Magneetit Pelimittarissa



Kuva 5: Pelinappulat ja magneetit

Säännöt

Pelin tavoite

Pelin tarkoituksena on kerätä ensimmäisenä joukkueena viisi erilaista avainta saaren eri tiloista ja lopuksi pelastaa kuningas Majakkatornista. Lisäksi pelissä tulee ylläpitää majakan liekkiä, joka loppuun hiipuessaan aiheuttaa koko saaren jäätyksen ja pelin päättymisen. Peliä pelataan 3–5 joukkueessa.

Pelissä eteneminen

Pelikerrat alkavat ja päättyvät Torilta.

Pelissä edetään noppaa heittämällä, linnakkeen eri tiloissa vierailemalla ja tehtäviä suorittamalla. Tiloihin ja tiloista pois liikutaan noppaa heittämällä. Tiloihin pitää päästä tasaluvulla.

Opettaja arpoo pelikerran heittojärjestyksen pelinappuloiden avulla.

Tilan tehtävän saa tehdä sinne ensin tasaluvulla päässyt joukkue. Eri pelikerroilla pelataan eri tiloissa niin, että aina seuraavalla pelikerralla joukkue siirtyy pelilaudalla myötöpäivään seuraavaan tilaan.

Pelin pelaaminen

1. Tehtävien suorittaminen tiloissa

Kukin pelikerta alkaa sillä, että Liekkiä lasketaan yksi pykälä taulukossa alaspäin. Jos liekki on päässyt edellisellä pelikerralla kovin ylös, opettaja voi nostaa pelin jännitettä laskemalla liekkiä kahden tai kolmen pykälän verran. Jos liekki hiipuu alas asti, tulee joukkueiden yhdessä sopien luopua yhteensä viidestä erilaisesta tilojen avaimesta. Seuraavaksi jatketaan joukkueiden siirtymisellä Torilta linnakkeen tiloihin. Tiloissa suoritetaan kunkin tilan tehtäväkorttien tehtäviä.

Peli aloitetaan kullakin pelikerralla heittämällä joukkueittain noppaa ja siirtymällä silmäluvun mukaisesti linnakkeen eri tiloihin (tyrmään, labyrinttiin, puutarhaan, valtaistuinsaliin ja paviljonkiin) suorittamaan tehtäväkorttien tehtäviä.

Opettaja antaa kullekin joukkueelle tilan tehtäväkorttipakan (ks. kuva 7) sekä kyniä ja ruutupaperia sekä tarvittaessa kuvausvälineet. Lisäksi Tunteiden labyrinttiin päätnyt joukkue saa mukaansa Tunteiden tuulimylly -työkalun.

Kuva 7: Tehtäväkortit

Opettajan tehtävänä on

- huolehtia ajankäytöstä,
- hyväksyä joukkueiden suorittamat tehtävät ja
- hoitaa avainten laskua avaintaulukon avulla:
tehtävän hyväksymisen jälkeen opettaja antaa joukkueelle tehtäväkorteissa ilmoitetun määrän avaimia ja nostaa sen mukaisesti joukkueen magneettia ja liekki-magneettia avaintaulukossa.

Kukin joukkue pelaa yhdellä pelikerralla vain yhdessä linnakkeen eri tilassa.

2. Palaaminen Torille

Kun aika tehtävien suorittamiseen on käytetty, palaavat joukkueet pelilaudan ympärille ja pyrkivät takaisin Torille noppaa heittämällä. Joukkueet heittävät noppaa samassa järjestyksessä, mikä arvottiin pelikerran alussa. Ensimmäisenä tasaluvulla saapunut joukkue saa valita paikan, mihin Torilla menee.

Torin paikat (ks. kuva 8)

A. Vartijapatsas

Vartijapatsaan edessä on paikka vain yhdelle joukkueelle.
"Maksakaa yksi valitsemanne avain Vartijapatsaalle"

B. Toivomuskaivo

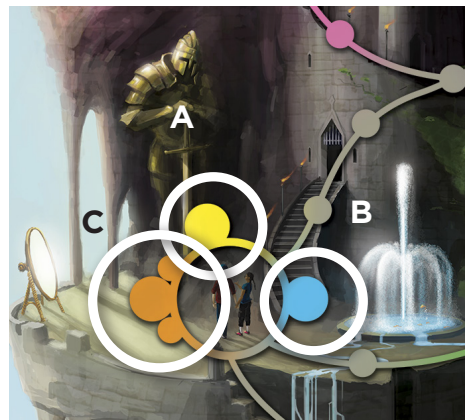
Toivomuskaivon edessä on paikka vain yhdelle joukkueelle.

"Vaihtakaa yksi valitsemanne avain mihin tahansa toiseen"

C. Arvuutinpeili

Arvuutinpeilin edessä on kolme paikkaa joukkueille.
Arvuutinpeilin luona voi torikortin mukaisesti menettää avaimen, saada avaimen, saada liekin voimistumaan tai hiipumaan.

HUOM! Torin kaikki paikat ovat käytettävissä viiden joukkueen pelissä. Neljän joukkueen pelissä Arvuutinpeilin eteen mahtuu kaksi joukkuetta. Kolmen joukkueen pelissä kutakin paikkaa on vain yksi, myös Arvuutinpeilin edessä.



Kuva 8: Torin paikat



Kuva 9: Torikortit

Kun kaikki joukkueet ovat palanneet torille ja valinneet tulojärjestyksen mukaan paikan sieltä, torikorttipinosta (kuva 9) nostetaan yksi kortti, jonka ohjeiden mukaan toimitaan.

Sivulla 8 on esimerkki tilanteesta Torilla.



Kuva 10: Esimerkkitilanne Pelimittarissa

3. Pelikerran päättäminen

Liekki

Liekki on saaren hyvinvoinnin mittari. Jos liekki hiipuu loppuun asti, saaren valtaa jäätävä kylmyys ja peli on ohi jokaisen joukkueen osalta. Liekki voi kasvaa tai hiipua tehtäväkorttien ohjeitten mukaisesti. Jos liekki uhkaa hiipua kokonaan, sen voi pelastaa niin, että joukkueet luopuvat yhdessä viidestä erilaisesta avaimesta. Tällöin liekki vahvistuu ja liekkimagneettia nostetaan kaksi pykälää Pelimittarissa.

Avaimet

Viimeistä kertaa lukuun ottamatta kukin pelikerta päätetään joukkueiden avaintilanteen päivittämiseen ja sen tarkasteluun, mitä avaimia kultakin joukkueelta vielä puuttuu (ks. kuva 10). Mietitään mitä avaimia vielä kultakin joukkueelta puuttuu. Opettajan kannattaa ottaa valokuva Pelimittarista ja kerätyistä avaimista seuraavaa pelikertaa varten.

4. Pelin päättäminen viimeisellä pelikerralla

Viimeisen pelikerran päätteeksi lasketaan kunkin joukkueen keräämien avainten yhteismäärä. Joukkue, jolla on eniten avaimia, saa aloittaa nopan heittämisen kohti Majakkatornia. Toiseksi eniten avaimia kerännyt joukkue saa heittää seuraavaksi jne. Noppaa heitetään, kunnes ensimmäinen joukkue saavuttaa Majakkatornin, pelastaa kuninkaan ja voittaa pelin. Torniin ei tarvitse päästä tasaluvulla. Peli päättyy katsomalla video Kuninkaan kiitossanat. Pelin päätteeksi voidaan vielä poistua linnakesaarelta kulkuneuvolla, jolla sinne tultiinkin (toistetaan sivun 10 vaihe ”Kulkuvälineen rakentaminen ja saarelle lentäminen”).

5. Purku

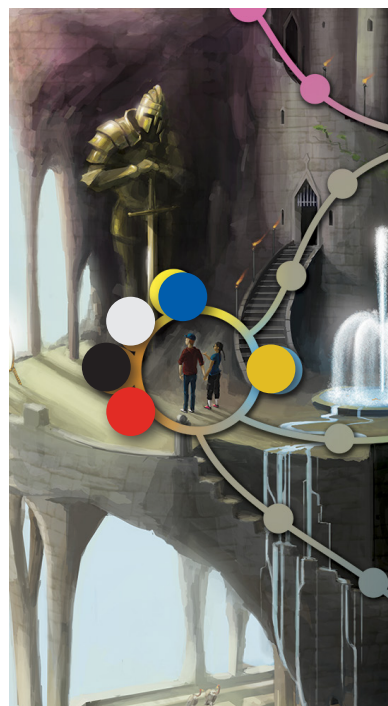
Pelissä syntyneet tuotokset puretaan viimeisen pelikerran jälkeen opettajan sopivaksi katsomana ajankohtana. Kirjalliset tuotokset voidaan esitellä dokumenttikameran avulla ja ne voidaan jättää luokan seinälle aihepiiriin liittyvän otsikon alle (itsetunto, hyvä arki, tunteet, ihmissuhteet ja lepo). Joukkueet voivat esittää runot, räpit, stillkuvat ja kohtaukset tai näyttää kuvaamansa materiaalin koko luokalle. Opettaja voi myös hyödyntää niitä opetuksessaan keskustelun tai toiminnan virittäjinä.

Tuotoksia käsitellessä ja opittua arvioidessa mielenterveyden kannalta olennaiset apukysymykset ovat: Millaiset asiat ovat tärkeitä mielen hyvinvoinnin kannalta? Mitä jokainen voi itse tehdä saavuttaakseen hyvää mieltä ja hyvää oloa? Miten autetaan myös toisia voimaan paremmin?

Esimerkki tilanteesta Torilla

Kun tehtäväkorttien suorittamiseen varattu aika on kulunut, opettaja pyytää joukkueita lopettamaan tehtävien tekemisen ja palaamaan pelilaudan ääreen. Kultahaukat aloittavat nopan heittämisen ja saavat silmäluvun viisi, jolla he pääsevät suoraan Torille Levon paviljongista. Mustapantterit heittävät kolme ja Lohikäärmeet kuusi ja pääsevät Torille Houkutusten puutarhasta ja Tunteiden labyrintistä. Yksisarviset ja Varjosudet heittävät molemmat kakkosen, eivätkä vielä ensimmäisellä heitolla pääse Torille. Yksisarviset ja Sudet heittävät vielä uudelleen, jolloin Yksisarviset heittävät neljä ja pääsevät Torille. Varjosudet heittävät jälleen liian vähän ja joutuvat heittämään vielä kerran päästäkseen Torille.

Kultahaukat saapuivat Torille ensimmäisinä, joten he valitsevat ensimmäisenä mieluisensa paikan torilta. Kultahaukoilla on monta Houkutusten puutarhan avainta, mutta ei yhtään Levon paviljongin avainta. He valitsevat Toivomuskaivon, johon mahtuu vain yksi joukkue kullakin kierroksella. Toivomuskaivolla he voivat vaihtaa tarvitsemansa avaimen toiseen. Seuraavaksi torille asettuvat Mustapantterit. He valitsevat Arvuutinpeilin, josta he voivat ansaita itselleen avaimen tai kasvattaa liekkiä. Toisaalta Arvuutinpeilissä saattaa myös menettää jonkin omistamansa avaimen. Arvuutinpeilillä on tilaa kolmelle joukkueelle (viiden joukkueen pelissä), jolloin myös Lohikäärmeet ja Yksisarviset valitsevat Arvuutinpeilin. Varjosudet joutuvat menemään Vartijapatsaalle, jossa joukkue saattaa menettää yhden omistamansa avaimen.



Kuva 11: Esimerkkitilanne Torilla

ONNELLISTEN LINNAKE -pikapelin säännöt

Pikapeli on yksinkertaistettu versio Onnellisten linnake -pelistä. Pikapelissä ei rakenneta kulkuneuvoa eikä käydä Torilla Arvuutinpeilin, Vartijapatsaan ja Toivomuskaivon luona.

Vinkkejä uusille pelikerroille

Pelin vaatimustasoa voi kasvattaa asettamalla liekkimagneetin pelin alussa toiseksi tai kolmanneksi alimpaan pykälään.

Opettaja ja oppilaat voivat halutessaan rakentaa ennen pelin aloittamista voittajajoukkueelle palkinnon tai kaikille pelaajille diplomit, jotka jaetaan viimeisen pelikerran jälkeen.

Opettaja ja oppilaat voivat laatia omia tehtäväkorttejaan tyhjille korttipohjille. Uusia tehtäväkortteja voi myös laatia ja tulostaa Suomen Mielenterveysseuran verkkosivuilla www.mielenterveysseura.fi kohdassa Onnellisten linnake.

Opettajan ohjeet ja taustatarina

OPETTAJA: Tällä tunnilla aloitamme mielenterveyden lautapelin pelaamisen. Peliä pelataan viidellä eri pelikerralla. Pelissä seikkailemme tässä saarella, jossa sijaitsee Onnellisten linnake (opettaja asettaa pelilaudan näkyviin ja heijastaa taustatarinan, ks. s. 11).

Tämä on tarina kuninkaasta, joka hallitsi Onnellisten linnakkeen saarta ja sen asukkaita. Saarella oli maailman halutuin tieto siitä, miten ihminen voi olla onnellinen. Linnake oli jo aikojen alussa suljettu ulkopuolisilta, sillä ahneuksissaan kansat olivat alkaneet riidellä ja jopa sotia saadakseen tiedon onnellisuuden saavuttamisesta. Niinpä perustettiin vartijoiden ryhmä, Salaisten saarten suojelijat, joiden tehtävänä oli pitää huolta Onnellisten linnakkeen rauhasta. Kuninkaan velvollisuutena oli ylläpitää linnakesaaren tornissa palavaa liekkiä, jolla viestitettiin suojelijoille kaiken olevan hyvin. Vuosikymmenten saatossa Onnellisten linnake unohtui – kaikilta muilta paitsi Salaisten saarten suojelijoilta.

Eräänä päivänä tapahtuu jotain yllättävää... Katsotaanpa videolta.

Tehtävänanto ja kutsu seikkailuun

VIDEO 1 (Suojelija)

Me Salaisten saarten suojelijat olemme saaneet hälytyksen linnakesaaren Onnellisten linnakkeesta. Saaren tornissa palava ikuinen liekki on sammumaisillaan. Linnakesaari on yksi tärkeimmistä salaisista kohteistamme, joten on välttämätöntä lähettää Suojelijoiden tiedusteluryhmä saarelle selvittämään tilannetta. Saaren kuningas täytyy löytää kiireellisesti, jotta saamme selville miksi liekki on hiipunut.

Ainoa yhteys salaisiin saariin on tähän asti ollut vanha kuumailmapallo. Se kuitenkin vahingoittui korjaamattomasti viime tehtävässä, joten tätä tehtävää varten täytyy rakentaa uusi kulkuväline.

Operaation onnistuminen vaatii valtavan panostuksen, kylmiä hermoja ja saumatonta yhteistyötä. Oletteko valmiita tähän?”

OPETTAJA: Oppilaat, teillä on nyt mahdollisuus ryhtyä Salaisten saarten suojelijoiksi ja lähteä seikkailemaan Onnellisten linnakkeelle. Lähdettekö mukaan?

Kulkuvälineen rakentaminen ja saarelle lentäminen

OPETTAJA: Jotta pääsemme saarelle, meidän täytyy rakentaa uusi lentävä kulkuväline hajonneen kuumailmapallon tilalle. Rakennetaanpa se omista kehoistamme.

Yksi oppilas kerrallaan asettuu kulkuneuvon osaksi, kunnes kaikki ovat mukana.

OPETTAJA: Mikä voisi olla kulkuneuvon nimi? Yhdessä voimme saada kulkuneuvon ilmaan. Miten? Kokeillaanko saada se liikkeelle lisäämällä aina yksitellen yhden äänen ja liikkeen jo rakennettuun kulkuneuvoon, kunnes jokainen on mukana ja lento voi alkaa!

”Lennetään” saarelle omalla kulkuneuvolla.

Ongelman esittely

OPETTAJA: Tiedämme, että saarta hallitsee kuningas, jonka tehtävänä on ylläpitää majakan liekkiä (katsotaan pelilaudalta). Nyt liekki on kuitenkin sammumaisillaan. Miksi? Katsotaanpa se videolta!

VIDEO 2 (Kuningas)

Tämä on viimeinen päiväkirjamerkintäni. Kenelle edes kirjoittaisin, täällä saarella ei enää ole ketään. Meillä piti olla jotain erikoista, onnellisuuden salaisuus, mutta minne se on hävinnyt? Kaikki ovat lähteneet, kuolleet, menneet pois.

Olen niin yksin. En välitä enää. Odotan, kunnes liekki sammuu lopullisesti, jää valtaa saaren, ja jähmetyn itsekin.

Keskustellaan opettajan kanssa siitä, mitä kuninkaalle on tapahtunut ja miten kuningas voi.

VIDEO 3 (Suojelija)

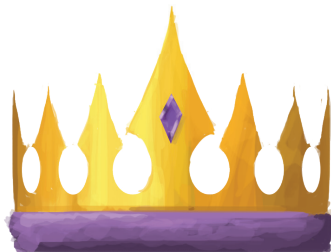
Tiedustelijamme ovat saaneet selville, että kuningas on tornissa. Tornin ovi on kuitenkin lukossa. Oven avaamiseen tarvitaan viisi eri avainta, jotka ovat kätkeyty saarelle viiteen eri paikkaan: Itsetunnon valtaistuinsiin, Houkutusten puutarhaan, Ihmissuhteiden tyrmään, Tunteiden labyrinttiin ja Levon paviljonkiin. Avaimet löytyvät suorittamalla tehtäviä. Ryhmä, joka ensimmäisenä saa haltuunsa kaikki viisi avainta, onnistuu pääsemään sisälle torniin ensimmäisenä.

Teidän täytyy ylläpitää liekkiä selvittämällä eteenne tulevat tehtävät onnistuneesti. Koska tornin satavuotinen tuli on hiipumassa, saaren valtaa vähitellen jäätävä kylmyys. Siksi te ette selviydy saarella ilman liekkiä. Onnea matkaan!

OPETTAJA: Tehtävänänne on siis pelastaa Onnellisten linnake keräämällä joukkueittain avaimet saaren kustakin eri tilasta, pelastaa kuningas ja selvittää onnellisuuden salaisuus. Oletteko valmiit?

Peli voi alkaa!

Taustatarina



Tämä on tarina kuninkaasta, joka hallitsi Onnellisten linnakkeen saarta ja sen asukkaita. Saarella oli maailman halutuin tieto siitä, miten ihminen voi olla onnellinen. Linnake oli jo aikojen alussa suljettu ulkopuolisilta, sillä ahneuksissaan kansat olivat alkaneet riidellä ja jopa sotia saadakseen tiedon onnellisuuden saavuttamisesta.



Niinpä perustettiin vartijoiden ryhmä, Salaisten saarten suojelijat, joiden tehtävänä oli pitää huolta Onnellisten linnakkeen rauhasta.



Kuninkaan velvollisuutena oli ylläpitää linnakesaaren tornissa palavaa liekkiä, jolla viestitettiin suojelijoille kaiken olevan hyvin. Vuosikymmenten saatossa Onnellisten linnake unohtui – kaikilta muilta paitsi Salaisten saarten suojelijoilta. Eräänä päivänä tapahtuu jotain yllättävää...



Videoiden visuaalinen suunnittelu, käsikirjoitus, ohjaus,
kuvaus ja leikkaus

Maria Lindberg

Äänitys ja äänisuunnittelu

Mikko Aspelin

Näyttelijöiden ohjaus ja käsikirjoitus

Sanna Ristaniemi

Näyttelijät

Miina Tyrni, Salaisten saarten suojelija

Veli-Pekka Ristaniemi, Kuningas

Pilvi Mikkonen, Kuningatar

Tuotanto ja suunnittelu

Riikka Nurmi

Kiitokset

Metropolia amk:n puvusto

Suomen Kansallisteatteri

www.mielenterveysseura.fi