



# DEN FÖRSVUNNA JOURNALISTEN



*undervisningsspel om makt och ansvar*



## SPELINSTRUKTIONER

# Den försvunna journalisten

Undervisningsspel om makt och ansvar

9–30 spelare

Rekommenderad ålder: 15+

Längd: ca 75 min

### Spelet innehåller:

- 30 rollkort
- 3 x 20 ledtrådkort
- 30 inflytandekort
- **Bildspel:** <https://urly.fi/44KJ> eller på Interpedias webbsida i den materialbanken för global fostran
- **Video:** Introduktion till undervisningsspelet (5 min), länk: <https://youtu.be/u1taS8-Y8xs>  
QR-kod:



**Syftet med spelet:** *Den försvunna journalisten* är ett undervisningsspel där spelarna antar olika roller och utreder fallet med en finländsk journalist som försvunnit i Etiopien. I spelet lär sig spelarna om målen för hållbar utveckling och de utmaningar som är förknippade med dem. Spelarna får reflektera över betydelsen av makt och ansvar i en global och ojämlig värld.

**Spelfaser:** video, uppvärmningsövning, 3 rollspelsepisoder och avslutande genomgång.

### Förberedelser:

- Läs spelinstruktionerna noggrant innan du börjar spela.
- Dela upp rollkortet i sex högar med olika färger.
- Öppna introduktionsvideon om Etiopien.
- Öppna spelinstruktionerna i ett separat fönster. Det här är ett bildspel som du kan visa för eleverna vars syfte är att stödja de instruktioner du ger dem.

## Spelets förlopp och tidsplan (riktgivande):

### Inledning (0:00–0:05)

Berätta för eleverna vad det handlar om:

*Den försvunna journalisten* är ett undervisningsspel som lär oss om målen för hållbar utveckling och de utmaningar som är förknippade med dem. Spelet utspelar sig i Etiopien.

I spelet tilldelas alla en egen rollfigur att leva sig in i under spelets gång. Spelarna fattar beslut utifrån sina rollfigurers perspektiv. Vad skulle hen göra?

En del av spelarna är **utredare** som försöker lösa mysteriet med den försvunna journalisten och behöver ledtrådar för att göra det. Andra är **vittnen** som kan ge ledtrådar, men de vill också ha något av utredarna. Vittnena kan få pengar av vissa utredare och synlighet av andra.

Spelet består av tre episoder där en utredare möter två vittnen. Vittnena berättar för utredaren vad de vill ha och utredaren väljer att stödja endast en av dem. Det utvalda vittnet ger sin ledtråd till utredaren.

Så vad är mysteriet? Den finländska journalisten Vilma Mäkipuro har varit i Etiopien för att undersöka kaffeodlarnas arbetsförhållanden och nu har hon försvunnit. Mäkipuro tillbringade mycket tid i Etiopien och hade till och med landets flagga tatuerad på armen. Nu går det inte att spåra hennes mobiltelefon och i Finland fruktar man det värsta. Utredarna försöker ta reda på vad som har hänt Vilma Mäkipuro.

### Introduktionsvideo (0:05–0:10)

Titta på den korta introduktionsvideon.

### Lottdragning om rollfigurerna (0:10–0:15)

Dela ut rollkortet till spelarna.

Utredare (bruna kort):

Dela ut utredarkortet med bruna kanter till en tredjedel av spelarna. Om antalet spelare inte är delbart med tre, avrunda antalet utredare nedåt. Om det till exempel är 14 spelare blir det 4 utredare och 10 vittnen.

Vittnen (övriga färger):

Dela ut de färgade vittneskortet till de andra spelarna så att det finns minst två av varje färg du använder, men använd ändå så många olika färger som möjligt. Om det till exempel finns sju vittnen ska du använda endast tre olika färger fördelade på 2+2+3. Om det finns åtta vittnen kan du använda fyra färger fördelade på 2+2+2+2. Kortens färger anger vilket av FN:s globala mål för hållbar utveckling rollfiguren är kopplad till.

Spelarna kan byta rollfigur i detta skede om de önskar. Antalet utredare måste dock förbli detsamma. En utredare kan därför byta till en annan utredare, och ett vittne till ett annat vittne.

### **Uppvärmning (00:15–00:25)**

Syftet med uppvärmningsövningen är att få spelarna att frigöra sig från sina egna roller och leva sig in i sina rollfigurer. Be först spelarna att lugnt läsa igenom namn och beskrivning av sin rollfigur.

Om det finns två alternativa namn på rollkortet ska spelaren välja ett av dem. Om spelaren inte vet hur namnet uttalas kan hen hitta på det själv, för under spelets gång kommer hen att presentera sig själv flera gånger.

Rollfiguren har också ett yrke eller en arbetsbeskrivning. Exempelvis "byäldste Mahmud Abdulkarim" eller "finansminister Nebari Aga".

Be spelarna att öva på att säga namnet och yrket på sin rollfigur högt tre gånger i rad. Spelarna kan upprepa samma sak exempelvis viskande, med låg röst och med hög röst. Läraren visar exempel.

### **Tänk sedan på följande:**

- med vilken typ av röst talar din rollfigur? (talar exempelvis en soldat annorlunda än en kaffeodlare?)
- är rollfiguren gammal eller ung?
- hurdan personlighet har din rollfigur? (exempelvis glad, artig, tvär, formell)

Be slutligen spelarna att presentera sig för sina bänkkamrater.

### **Första episoden (00:25–00:35)**

Be alla utredare (bruna rollkort) att samlas på samma plats. Ge varje utredare tre inflytandekort.

- Därefter letar utredarna efter två vittnen som kan hjälpa dem att hitta den första ledtråden till att lösa mysteriet.
- Be utredarna att hitta två vittnen som inte har rollkort i samma färg (exempelvis mörkgrönt och blått, inte två blåa kort).
- Varje grupp samlas sinsemellan vid samma bord eller i samma soffa etc.
- Om antalet spelare inte är delbart med tre, får en eller två utredare i uppgift att hitta tre vittnen.
- Dessa grupper om tre eller fyra spelare förbereder sig för att spela den första episoden.

I den första episoden presenterar sig utredaren och 2–3 vittnen. Utredaren förklarar att hen har kommit för att ta reda på vad som har hänt med den försvunna Vilma Mäkipuro. Vittnena turas om att säga att de kan hjälpa utredaren, men de vill också ha något i gengäld (pengar och/eller synlighet). Vittnena gör sitt bästa för att motivera varför utredaren ska hjälpa just dem. Utredaren måste välja endast ett av vittnena som hen bestämmer sig för att hjälpa. Utredaren ger ett inflytandekort till vittnet som hen väljer.

Vittnet som fått inflytandekortet räcker nu upp handen. Läraren ger det första ledtrådkortet till vittnet som utredaren valde. Det valda vittnet ger ledtrådkortet till utredaren.

### **Andra episoden (0:35–0:45)**

- Den andra episoden genomförs på samma sätt som den första.
- Utredarna väljer nya par eller grupper om tre. De får inte välja samma rollfigurer som i den första episoden, och inte heller två av samma färg till samma grupp.
- **Tips:** Om ni vill kan ni rollspela den andra episoden så glatt och artigt som möjligt.

Om spelet har gått långsammare än planerat kan också det tredje ledtrådkortet nu delas ut och spelet kan gå vidare direkt till *den avslutande genomgången*.

### **Tredje episoden (0:45–0:50)**

- Den tredje episoden genomförs på samma sätt som de föregående episoderna.
- Utredarna väljer nya par eller grupper om tre. Försök återigen att inte ha samma personer som tidigare i gruppen, men om det inte är möjligt är det viktigaste att färgerna på vittnenas rollkort är olika.
- **Tips:** Om ni vill kan ni rollspela den tredje episoden så irriterande och krångligt som möjligt.

Spelet är nu över och eleverna kan sluta spela sina rollfigurer.

**OBS!** Eleverna behåller sina rollkort, inflytandekort och ledtrådkort under den avslutande genomgången.

### **Den avslutande genomgången efter rollspelet (0:50–)**

**Det är viktigt att avsätta tillräckligt med tid för den avslutande genomgången (ca 15–30 min).**

## 1. Gruppindelning och presentation av rollfigurerna

- Dela in eleverna i smågrupper efter färg: alla utredare (bruna kort) i samma grupp, alla vittnen som främjar hälsovård (ljusgröna kort) i samma grupp osv.
- Om det finns endast en av någon färg kan den personen gå med i den minsta gruppen. Om det finns fler än 6 utredare ska de delas upp i två grupper.
- Be eleverna att inom smågrupperna presentera sina rollfigurer och deras uppgifter.
- Fortsätt därefter diskussionen med hjälp av frågorna nedan.

### Frågor för diskussion i smågrupperna:

- Hur kändes det att spela rollfiguren?
- Hur kändes det att agera enligt värderingarna och målen hos din rollfigur? Var det lätt eller svårt, och varför?

## 2. Repetition av spelhändelserna

- **Utredargrupper:** gå igenom utredarnas motiv för att stödja vittnena de valde.
  - Verkade något av målen för hållbar utveckling som något vittne förespråkade vara viktigare än de andra, och varför?
- **Vittnesgrupper:** räkna hur många gånger vittnena fick det stöd de önskade från utredarna. Om ett vittnes rollkort har ett kryss på FN:s globala mål för hållbar utveckling, ska korten hen fått dras av från gruppens totala saldo.
  - Fundera över varför du blev eller inte blev vald. Tyckte du att ärendet som din rollfigur förespråkade var viktigt?

## 3. Presentation och jämförelse av valen

- Be varje vittnesgrupp rapportera hur mycket stöd deras ärenden fick (t.ex. hälsovård +5, fred -2). Grupperna kan välja en talesperson om de vill.
- Be utredargrupperna förklara motiven till sina val. En sammanfattning från gruppen räcker, det är inte nödvändigt att förklara varje val.
- Be en av utredarna att återge ett samtal med vittnena och förklara vilka mål för hållbar utveckling som stod i konflikt med varandra. Detta kan användas som exempel för följande diskussionsfrågor.

### **Diskussionstips:**

- Skulle utredarna själva ha gjort samma val som sina rollfigurer?
- Var valen rättvisa?
- Stötte vittnena på konflikter mellan målen hos sin egen rollfigur och de andra rollfigurerna?

### **4. Andra frågor att reflektera över**

- Hur påverkar klimatförändringen Etiopien och andra utvecklingsländer?
- Reflektera över klimaträttvisa. Hur påverkas utvecklingsländerna av den västerländska befolkningens konsumtion och koldioxidavtryck?
- Vilka hinder finns för jämställdhet mellan könen i Etiopien? Hur är det i Finland?
- Hur stöder de globala målen för hållbar utveckling varandra?
- Vilka globala mål för hållbar utveckling anser du vara viktigast och varför?
- Hur kommer makt och ansvar till uttryck i en global och ojämlik värld?
- Vad kan du göra i ditt eget liv för att främja hållbar utveckling?

### **Responsblanketter:**

#### **QR-kod för lärare/ledare till undervisningsspelets responsblankett:**



#### **QR-kod för studerande/spelare till undervisningsspelets responsblankett:**



**1** INGEN FATTIGDOM



**2** INGEN HUNGER



**3** GOD HÄLSA OCH VÄLBEFINNANDE



**4** GOD UTBILDNING FÖR ALLA



**5** JÄMSTÄLLDHET



**6** RENT VATTEN OCH SANITET FÖR ALLA



**7** HÅLLBAR ENERGI FÖR ALLA



**8** ANSTÄNDIGA ARBETSVILLKOR OCH EKONOMISK TILLVÄXT



**9** HÅLLBAR INDUSTRI, INNOVATIONER OCH INFRASTRUKTUR



**10** MINSKAD OJÄMLIKHET



**11** HÅLLBARA STÄDER OCH SAMHÄLLEN



**12** HÅLLBAR KONSUMTION OCH PRODUKTION



**13** BEKÄMPA KLIMATFÖRÄNDRINGARNA



**14** HAV OCH MARINA RESURSER



**15** EKOSYSTEM OCH BIOLOGISK MANGFALD



**16** FREDLIGA OCH INKLUDERANDE SAMHÄLLEN



**17** GENOMFÖRANDE OCH PARTNERSKAP



**GLOBALA MÅLEN**  
för hållbar utveckling



### Den försvunna journalisten

– undervisningsspel om makt och ansvar  
utgör en del i Interpedias projekt *Vår gemensamma framtid på spel – unga bygger en mer hållbar värld*, som ingår i det internationella programmet Connect for Global Change och är medfinansierat av Europeiska unionen. Syftet med projektet är att stärka den kritiska förståelsen av FN:s mål för hållbar utveckling och globalt ansvar bland ungdomar i åldern 15–30 år. Det inkluderande rollspelet inbjuder ungdomar att undersöka makt, ojämlikhet och klimaträttsvisa och förstå sambanden mellan globala och lokala utmaningar. Projektet har också anordnat föreläsningar och workshoppar för studerande vid yrkeshögskolor för att stödja deras förmåga att främja hållbar utveckling i sin vardag och sitt framtida arbete.

#### Upphovsuppgifter:

*Speldesign:* Mike Pohjola

*Innehållsproduktion och utveckling:* Maija Björk och Jenni Ahde

*Illustration:* Terese Bast

*Videoproduktion:* Marja Utela, Maija Björk och Jenni Ahde

*Berättare:* Christoffer Sohlberg

*Översättare:* Anne Wetterhoff

Interpedia rf  
Magistratsporten 4 A  
00240 Helsingfors  
040 860 9264