



KADONNEEN TOIMITTAJAN JÄLJILLÄ

 *opetuspelejä vallasta
ja vastuusta*

PELIOHJEET

Kadonneen toimittajan jäljillä

Opetuspeli vallasta ja vastuusta

9–30 pelaajaa

Ikäsuositus: 15+

Kesto: n. 75 min.

Peliin kuuluu:

- 30 kpl roolikortteja
- 3 x 20 kpl johtolankakortteja
- 30 kpl vaikutusvaltakortteja
- **Ohjedit:** <https://tinyurl.com/4eekurnx> tai Interpedian verkkosivuilta globaalikasvatuksen materiaalipankista
- **Video:** Johdatus opetuspeliin (5 min.), linkki: <https://youtu.be/BHbSujxp9rg>
QR-koodi:



Pelin tarkoitus: *Kadonneen toimittajan jäljillä* on opetuspeli, jossa pelaajat eläytyvät rooleihin ja selvittävät Etiopiassa kadonneen suomalaisen toimittajan tapausta. Pelissä opitaan kestävän kehityksen tavoitteista ja niihin liittyvistä haasteista. Pelaajat pääsevät pohtimaan vallan ja vastuun merkitystä globaalissa ja eriarvoisessa maailmassa.

Pelin vaiheet: video, lämmittelyharjoitus, 3 roolipelattavaa kohtausta ja purkutehtävät.

Valmistelut:

- Tutustu peliohjeisiin huolellisesti ennen pelaamista.
- Jaa roolikortit kuuteen eri väriseen pinoon
- Avaa video valmiiksi.
- Avaa toiseen ikkunaan ohjedit. Nämä ovat oppilaille näytettäviä dioja, joiden tarkoitus on tukea puhumiasi ohjeita.

Pelin kulku ja aikataulu (suuntaa antava):

Johdanto (0:00–0:05)

Kerro oppilaille, mistä on kyse:

Kadonneen toimittajan jäljillä on opetuspeli, jonka avulla opimme kestävän kehityksen tavoitteista ja niihin liittyvistä haasteista. Peli sijoittuu Etiopiaan.

Pelissä jokainen saa oman roolihahmon, johon pelin aikana eläydytään. Teette päätöksiä roolihahmojenne näkökulmasta. Mitä hän tekisi?

Osa teistä on **ratkaisijoita**, jotka selvittävät kadonneen toimittajan mysteeriä ja tarvitsevat siihen johtolankoja. Toiset ovat **todistajia**, jotka voivat antaa johtolankoja, mutta he myös haluavat jotain ratkaisijoilta. Todistajat voivat saada joiltain ratkaisijoilta rahaa, toisilta näkyvyyttä.

Peli koostuu kolmesta kohtauksesta, joissa yksi ratkaisija tapaa kaksi todistajaa. Todistajat kertovat ratkaisijalle, mitä he haluavat ja ratkaisija valitsee tukea heistä vain toista. Valittu todistaja antaa johtolankansa ratkaisijalle.

Mikä mysteeri siis on kyseessä? Suomalainen toimittaja Vilma Mäkipuro on ollut Etiopiassa tutkimassa kahviviljelijöiden työoloja ja nyt hän on kadonnut. Mäkipuro vietti paljon aikaa Etiopiassa ja hän oli jopa tatuoinut maan lipun käsivarteensa. Nyt hänen kännykkäänsä ei pystytä paikantamaan ja Suomessa pelätään pahinta. Ratkaisijat yrittävät selvittää Vilma Mäkipuron kohtaloa.

Johdantovideo (0:05–0:10)

Katsokaa lyhyt johdantovideo.

Roolihahmojen arpominen (0:10–0:15)

Jaa pelaajille roolikortit.

Ratkaisijat (ruskeat kortit):

Jaa kolmasosalle pelaajista ruskeareunaiset ratkaisijakortit. Jos pelaajien määrä ei ole jaollinen kolmella, pyöristä ratkaisijoiden määrää alaspäin. Esim. Jos pelaajia on 14, on mukana 4 ratkaisijaa ja 10 todistajaa.

Todistajat (muut värit):

Jaa muille pelaajille värikkäät todistajakortit niin, että jokaista käyttämääsi väriä on ainakin kaksi, mutta käytät silti mahdollisimman paljon eri värejä. Esim. jos todistajia on seitsemän, käytä vain kolmea eri väriä jakautuen 2+2+3. Jos todistajia on kahdeksan, voit käyttää neljää väriä jakautuen 2+2+2+2. Korttien värit kertovat, mihin YK:n kestävän kehityksen tavoitteeseen hahmo liittyy.

Pelaaja voi halutessaan vaihtaa roolihahmoaan tässä vaiheessa. Ratkaisijoiden *määrän* pitää kuitenkin pysyä samana. Ratkaisija voi siis vaihtaa toiseen ratkaisijaan ja todistaja toiseen todistajaan.

Lämmittely (00:15–00:25)

Lämmittelytehtävän tarkoitus on saada pelaajat irtautumaan omasta roolistaan ja eläytymään roolihahmoonsa. Pyydä aluksi pelaajia lukemaan rauhassa roolihahmonsa nimi ja kuvaus.

Jos roolikortissa on kaksi vaihtoehtoista nimeä, pelaajan on valittava niistä toinen. Jos et tiedä, miten nimi lausutaan, keksi itse, sillä pelin aikana tulet esittelemään itsesi useasti.

Hahmolla on myös ammatti tai työnkuva. Esimerkiksi "kylänvanhin Mahmud Abdulkarim" tai "talousministeri Nebari Aga".

Harjoitelkaa sanomaan ääneen hahmonne nimi ja ammatti kolme kertaa peräkkäin. Voitte toistaa saman esim. kuiskaten, matalalla ja kimeällä äänellä. Opettaja näyttää esimerkkiä.

Miettikää seuraavaksi:

- millaisella äänellä roolihahmonne puhuu? (esim. puhuuko sotilas eri tavalla kuin kahvinviljelijä?)
- onko hän vanha vai nuori?
- millainen roolihahmo on luonteeltaan? (esim. iloinen, kohtelias, tyly, virallinen)

Pyydä pelaajia lopuksi esittäytymään vierustovereilleen.

Ensimmäinen kohtaus (00:25–00:35)

Pyydä kaikkia ratkaisijoita (ruskeat roolikortit) siirtymään samaan paikkaan. Anna jokaiselle ratkaisijalle kolme vaikutusvaltakorttia.

- Seuraavaksi ratkaisijat etsivät kaksi todistajaa, jotka auttavat heitä saamaan ensimmäisen johtolangan mysteerin ratkaisemiseksi.
- Ohjeista ratkaisijoita etsimään 2 todistajaa, joilla ei saa olla samanväriset roolikortit (esim. tumman vihreä ja sininen, ei kahta sinistä).
- Jokainen ryhmä menee keskenään samaan pöytäryhmään tai sohvalle yms.
- Jos pelaajien määrä ei mene tasan, yksi tai kaksi ratkaisijaa saa tehtäväkseen etsiä kolme todistajaa.
- Näillä kolmikoilla tai nelikoilla valmistaudutaan pelaamaan ensimmäinen kohtaus.

Ensimmäisessä kohtauksessa ratkaisija ja 2–3 todistajaa esittäytyvät. Ratkaisija kertoo, että on tullut paikalle selvittämään, mitä kadonneelle Vilma Mäkipurolle on tapahtunut. Todistajat kertovat vuorotellen voivansa auttaa ratkaisijaa, mutta he haluavat myös itse jotain (rahaa ja/tai näkyvyyttä). Todistajat yrittävät parhaansa mukaan perustella, miksi ratkaisijan tulisi auttaa juuri heitä. Ratkaisijan on valittava todistajista vain yksi, jota hän päättää auttaa. Ratkaisija antaa valitsemalleen todistajalle yhden vaikutusvaltakortin.

Vaikutusvaltakortin saanut todistaja nostaa nyt kätensä ylös. Opettaja vie ensimmäisen johtolankakortin todistajalle, jonka ratkaisija valitsi. Valittu todistaja antaa johtolankakortin ratkaisijalle.

Toinen kohta (0:35–0:45)

- Toinen kohta toteutetaan saman kaavan mukaan kuin ensimmäinenkin.
- Ratkaisijat valitsevat itselleen uudet parit tai kolmikot. He eivät saa valita samoja hahmoja kuin ensimmäisessä kohtauksessa, eivätkä nytkään kahta samaa väriä samaan ryhmään.
- **Vinkki:** Voitte halutessanne roolipelata toisen kohtauksen mahdollisimman iloisina ja kohteliaina.

Jos pelin pelaaminen on edennyt aikataulua hitaammin, voit antaa nyt myös kolmannen johtolankakortin ja edetä suoraan *Purkuun*.

Kolmas kohta (0:45–0:50)

- Kolmas kohta toteutetaan saman kaavan mukaan kuin edeltävätkin kohtaukset
- Ratkaisijat valitsevat itselleen uudet parit tai kolmikot. Pyrkikää jälleen siihen, ettei ryhmässä ole samoja henkilöitä kuin aiemmin, mutta jos se ei onnistu, tärkeintä on, että todistajien roolikorttien värit ovat eri.
- **Vinkki:** Voitte halutessanne roolipelata kolmannen kohtauksen mahdollisimman ärsyttävänä ja hankalina.

Peli on nyt ohi ja oppilaat voivat lopettaa roolihahmonsa pelaamisen.

HUOM! Oppilaat pitävät oman roolikorttinsa, saamansa vaikutusvaltakortit sekä johtolankakortit itsellään myös purkutehtävien ajan.

Purkutehtävät roolipelin jälkeen (0:50-)

Purkuun on tärkeä varata riittävästi aikaa (n. 15–30 min.).

1. Ryhmäjako ja hahmojen esittely

- Jaa oppilaat ryhmiin värien mukaan: kaikki ratkaisijat (ruskeat kortit) samaan ryhmään, terveydenhoitoa edistävät todistajat (vaaleavihreät kortit) samaan ryhmään jne.
- Jos jotain väriä on vain yksi, hän voi liittyä pienimpään ryhmään. Jos ratkaisijoita on enemmän kuin 6, jaa heidät kahteen ryhmään.
- Pyydä oppilaita esittelemään pienryhmässä roolihahmonsa ja hänen tehtävänsä.

- Jatkaa seuraavaksi keskustelua alla olevien kysymysten avulla.

Kysymyksiä pienryhmäkeskusteluun:

- Miltä roolihahmon pelaaminen tuntui?
- Miltä tuntui toimia hahmosi arvojen ja tavoitteiden mukaan? Oliko se helppoa tai vaikeaa ja miksi?

2. Pelitapahtumien kertaus

- **Ratkaisijaryhmät:** käykää läpi, millä perusteilla ratkaisijat tukivat valitsemiaan todistajia.
 - Tuntuiko sinusta jonkun todistajan edistämä kestävä kehityksen tavoite tärkeämmältä kuin muut ja miksi?
- **Todistajaryhmät:** laskekaa, kuinka monta kertaa todistajat saivat ratkaisijoilta haluamansa tuen. Jos hahmokortissa on rasti YK:n kestävä kehityksen tavoitteen päällä, vähennä heidän saamansa resurssit ryhmän saaliista.
 - Pohtikaa, miksi tulit tai et tullut valituksi. Piditkö tärkeänä roolihahmosi edistämää asiaa?

3. Valintojen esittely ja vertailu

- Pyydä jokaista todistajaryhmää kertomaan, kuinka paljon tukea heidän aiheensa sai (esim. terveydenhoito +5, rauha -2). Ryhmät voivat halutessaan valita yhden puhujan.
- Pyydä ratkaisijaryhmiä kertomaan perusteluita valinnoilleen. Ryhmän yhteenveto riittää, jokaista valintaa ei tarvitse avata.
- Pyydä yhtä ratkaisijaa kertomaan jokin todistajien kanssa käymänsä keskustelu ja mitkä kestävä kehityksen tavoitteet olivat vastakkain. Voitte käyttää tätä esimerkkinä seuraaville pohdintakysymyksille.

Keskusteluvinkkejä:

- Olisivatko ratkaisijat itse tehneet samat valinnat kuin roolihahmonsa?
- Olivatko valinnat oikeudenmukaisia?
- Kohtasivatko todistajat ristiriitoja oman hahmonsa tavoitteiden ja muiden hahmojen välillä?

4. Muita pohdintakysymyksiä:

- Miten ilmastonmuutos vaikuttaa Etiopiaan ja muihin kehittyviin maihin?
- Pohtikaa ilmasto-oikeudenmukaisuutta. Miten meidän länsimaissa asuvien ihmisten kulutus ja hiilijalanjälki vaikuttavat kehittyviin maihin?
- Mitä esteitä sukupuolten tasa-arvon toteutumiselle on Etiopiassa? Entä Suomessa?
- Miten kestävän kehityksen tavoitteet tukevat toisiaan?
- Mitkä kestävän kehityksen tavoitteet tuntuvat sinusta tärkeimmiltä ja miksi?
- Miten valta ja vastuu ilmenevät globaalissa ja eriarvoisessa maailmassa?
- Mitä sinä voit itse tehdä omassa elämässäsi kestävän kehityksen edistämiseksi?

Palautelomakkeet:

QR-koodi opetuspelin palautelomakkeeseen opettajalle/ohjaajalle:



QR-koodi opetuspelin palautelomakkeeseen opiskelijoille/pelaajille:

(Tämä QR-koodi löytyy myös ohjedioista)



Tämä julkaisu on tuotettu Euroopan unionin rahoitustuella. Tämän asiakirjan sisällöstä vastaa avustuksen saaja, eikä sen voida katsoa heijastavan Euroopan unionin kantaa.






Kadonneen toimittajan jäljillä

– opetuspelellä vallasta ja vastuusta

on osa Interpedian toteuttamaa *Yhteinen tulevaisuus peliin – nuoret kestävämmän maailman rakentajina* -hanketta, joka kuuluu kansainväliseen Connect for Global Change -kokonaisuuteen ja on Euroopan unionin osarahoittama. Hankkeen tavoitteena on vahvistaa 15–30-vuotiaiden nuorten kriittistä ymmärrystä YK:n kestävä kehityksen tavoitteista sekä globaalista vastuusta. Osallistava roolipeli kutsuu nuoria tarkastelemaan valtaa, eriarvoisuutta ja ilmasto-oikeudenmukaisuutta sekä ymmärtämään globaalien ja paikallisten haasteiden yhteyksiä. Hankkeessa on lisäksi järjestetty luentoja ja työpajoja ammattioppilaitosten opiskelijoille, tukien heidän valmiuksiaan edistää kestävä kehitystä omassa arjessaan ja tulevassa työssään.



Interpedia ry
Maistraatinportti 4 A
00240 Helsinki
040 860 9264

Tekijät:

Pelisuunnittelu: Mike Pohjola

Sisällöntuotanto ja kehitys: Maija Björk ja Jenni Ahde

Kuvitus: Terese Bast

Videon toteutus: Marja Utela, Maija Björk ja Jenni Ahde

Kertoja: Christoffer Sohlberg