

## PowerTalk-pelin ohjaajan ohjeet

Peli tarjoaa mahdollisuuden käsitellä ratkaisukeskeisesti ja pelillistään teemaa, jonka ympärille kampanjaväite luodaan. Näissä ohjeissa käsitellään pelin valmista skenaariota asekauppateemasta, mutta ohjeita voi soveltaa myös muihin teemoihin.

### PowerTalk -lautapelin päätavoitteet ovat:

- Keskustelun herättäminen laittomasta asekaupasta sekä sen torjunnan mahdollisuuksista.
- YK:n kestävän kehityksen tavoitteiden tunnettavuuden lisääminen sekä globaalien rakenteiden ja instituutioiden toiminnan parempi hahmottaminen.

### Pelin muut tavoitteet ovat:

- Haastaa pelaajia keksimään yhteiskunnallisen vaikuttamisen keinoja.
- Opettaa yhteistyötaitoja, kuten sopimista, oman toiminnan perustelemista ja sääntöjen noudattamista.
- Lisätä pelaajien vuorovaikutustaitoja, kehittää argumentointia ja muiden kuuntelemista.
- Mahdollistaa uusia vastavuoroisia opettamisen ja tiedon välittämisen keinoja.
- Avata kansalaiskasvatuksen, osallisuuden, demokratian ja vaikuttamisen keskeisiä teemoja sekä peli tukee pelaajien kykyä tunnistaa omia arvoja ja mielipiteitä.

### Pelin tavoitteet ja opetussuunnitelma

PowerTalk -lautapeli sopii lukiossa esimerkiksi historian kursseille 2 ja 7 sekä yhteiskuntaopin kursseille 1 ja 3. Peruskoulussa se toimii parhaiten oppilailla, jotka ovat jo aloittaneet yhteiskuntaopin. yhdeksäsluokkalaisten lisäksi sitä voi käyttää hyvin kahdeksaluokkalaisten valinnaisten aineiden kursseilla, esimerkiksi globaalikasvatuksen osana. Peli sopii erityisen hyvin oppiainerajat ylittäviin oppimiskokonaisuuksiin, jolloin peliin valmistautumiseen, pelaamiseen ja teeman jälkikäsitteilyyn voi yhdistää useita sisältöjä.

### Pelin turvallisuus

Peliä pelatessa tulee huomioida pelitilanteen turvallisuus jokaiselle pelaajalle. Turvallisuutta edistävät hyvät ja selkeät ohjeistukset, aiheen alustus sekä purku pelin jälkeen. Purulla tarkoitetaan rooleista irtautumista ja aiheen esiin nostattamien tunnetilojen käsittelyä pelikokemuksen jälkeen.

Ohjaajan tulee seurata pelin kulkua koko ajan. Pelin teema ja aiheet voivat olla pelaajille vaikeita käsitellä. Peli saattaa myös herättää osallistujissa voimakkaita tai epämieluisia tunteita, joihin tulee puuttua. Lisäksi ohjaajan tulee havainnoida pelin kuluessa esiin nousevia asenteita, stereotyyppisiä käsityksiä ja pyrkiä niiden käsittelemiseen pelin purun yhteydessä.

Pelin ohjaajalla on useimmiten paras tieto pelaajien erilaisista taustoista ja valmiuksista. Tarvittaessa muuttamalla pelin skenaariota, kokoamalla itselle riittävästi taustatietoa sekä

huomioimalla mahdollisesti esiin nousevat erilaiset mielipiteet, pelaaminen tehdään kaikille turvallisesti.

Purkuun tulee aina varata riittävästi aikaa, ja antaa osallistujille tarvittaessa tilaisuus kokemuksensa jakamiseen. Ohjaaja voi valita ryhmälleen sopivimmat purkumenetelmät. Yksinkertaisimmillaan purku voi olla nopea mielikuvaharjoitus ja kehon ravistelu. Pyydä pelaajia sulkemaan silmät ja istumaan hiljaa paikoillaan.

*Kysy seuraavat kysymykset ja kehota jokaista miettimään vastauksia mielessään.*

- Mieti omaa nimeäsi.
- Mieti missä olet juuri nyt.
- Mieti mihin olet tämän tunnin jälkeen menossa.

Ravistelkaa lopuksi käsiä ja jalkoja vuorotellen, venytelkää kohti kattoa ja hengittäkää muutaman kerran oikein syvään.

**Pelin jälkeen tehtäviä teemaa syventäviä harjoituksia (10-15 minuuttia):**

Ohjaaja pyytää oppilaita kertomaan omin sanoin, mitä pelissä tapahtui.

Oppilaat kirjoittavat ensin jokainen omalle paperilleen ajatuksiaan siitä, mistä konfliktit johtuvat ja sitten keskustelevat niistä parin kanssa. Jokainen pari jakaa koko luokan kanssa sen, mitä he pitävät tärkeimpinä konfliktien syinä. Ohjaaja kirjaa esille nousseet syyt taululle ja täydentää tarvittaessa itse.

Vastaava harjoitus, mutta nyt aiheena konfliktien ja sotien ennaltaehkäisy sekä hyvä elämä. Mitä pitäisi tehdä, jotta sodilta vältyttäisiin ja saavutettaisiin ympäristöllisesti, taloudellisesti ja sosiaalisesti kestävä elämäntapa?

**Mieti itse valmiiksi joitain positiivisia esimerkkejä, jotta tunti loppuu voimaannuttavasti.**