

# Pelin pelaaminen



Strateginen roolipeli  
yhteiskunnallisista valtasuhteista  
ja vaikuttamisesta

## Pelin sisältö

- Pelilauta
- PowerTalk –pelin pelaaminen (1 kpl)
- Tiivistelmä joukkueille (9 kpl)
- Laitonta asekauppaa käsittelevään skenaarioon taustamateriaali:
  - ✓ skenaarion kuvaus
  - ✓ nimikyltit pidikkeisiin (9 kpl)
  - ✓ nimikyltit pöydälle (9 kpl)
  - ✓ apukortti joukkueille ja ohjaajalle (9 kpl)
  - ✓ ohjaajan ohjeet
- Pidikkeet roolihahmojen nimikylteille (17 kpl sinisiä pidikkeitä)
- Pidike julkiselle mielipiteelle (1 kpl keltainen pidike)

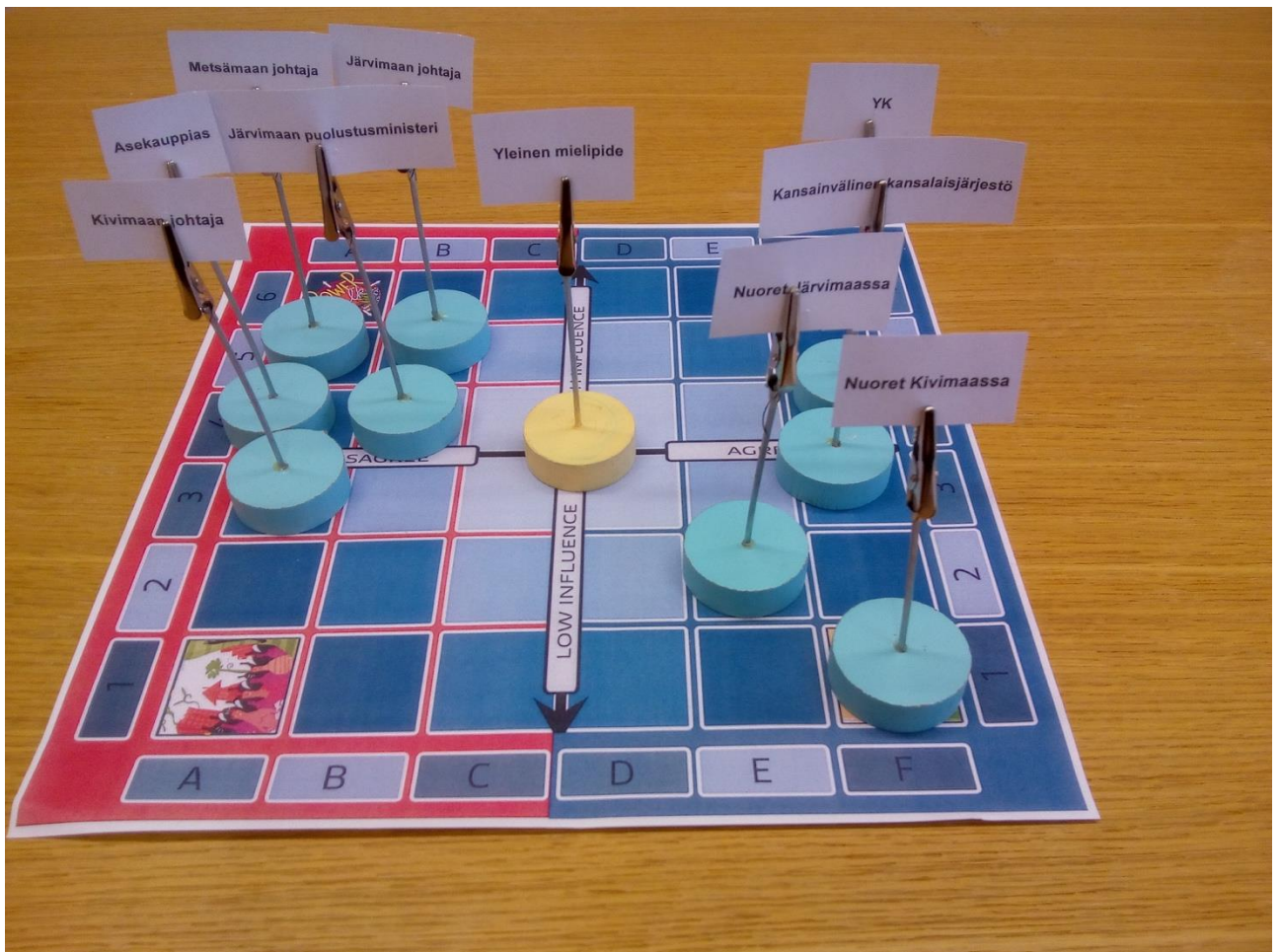


## Peliohje

1. **Peli tarvitsee onnistuakseen ohjaajan**, joka perehtyy ohjeistukseen, tutustuu roolihahmoihin ja selventää osallistujille pelin tavoitteet, roolihahmojen taustat ja pelilaudalla liikkumisen logiikan.
2. **Päätäkää, pelaatteko valmiin laitonta asekauppaa käsittelevän skenaarion vai luotteko oman skenaarionne**. Valmiin skenaarion pelaamiseen menee 45-75 minuuttia pelaajien määrästä riippuen. Oman skenaarion luomiseen ja sen pelaamiseen menee enemmän aikaa.
3. **Ohjaaja selittää pelin oppimistavoitteet**. PowerTalk on *strategia- ja neuvottelupeli*, jota pelaamalla voi kehittää argumentaatio- ja neuvottelutaitoja sekä taitoa analysoida yhteiskunnallisia valtasuhteita ja vaikuttaa niihin. Valmista skenaariota pelattaessa pelaajat tutustuvat laittoman asekaupan, korruption ja järjestäytyneen rikollisuuden negatiivisiin vaikutuksiin rauhalle ja turvallisuudelle, kestäväälle kehitykselle sekä demokratian ja ihmisoikeuksien toteutumiseen. Pelaajat voivat myös pohtia ratkaisuja laittomien

tuliaseiden kaupan estämiseksi.

- Peliä voi pelata 8-16 osallistujaa kerrallaan.** Pelaajat jakaantuvat kahden hengen joukkueisiin. Mikäli osallistujat eivät mene tasan, voi joukkueessa olla kolme henkilöä.
- Jokainen joukkue valitsee itselleen roolihahmon.** Mikäli joukkueita on vähemmän kuin kahdeksan, aloituskokoonpanossa on oltava ainakin seuraavat roolihahmot: Järvimaan johtaja, Kivimaan johtaja, nuoret joko Järvimaasta tai Kivimaasta ja YK.
- Nimetkää roolihahmot**, YK:ta lukuun ottamatta. Nimi ei saa olla olemassa olevan järjestön tai henkilön nimi, eikä kenenkään pelaajan oma nimi. Kirjoittakaa nimi paperille, ja teipatkaa pöydälle asetettavaan nimilappuun.
- Asettakaa roolihahmot** pelilaudalle annetun aloituspaikan mukaisesti, jos pelaatte valmista skenaariota. Jos pelaatte itse kehittämääne skenaariota, päättäkää yhteisesti ennen pelin alkua, mitkä ovat roolihahmojen aloituspaikat eli niiden väliset valtasuhteet.
- Peliä pelataan kolme kierrosta.** Ennen ensimmäistä siirtoa joukkueet pohtivat hetken strategiaansa.



Kuva 1. Laitonta asekauppaa käsittelevän skenaarion hahmot aloituspaikoillansa.

## Ensimmäinen kierros

- Joukkueet tekevät toimenpide-ehdotuksia vuorotellen.** Ehdotuksen tekevän joukkueen pitää pystyä selkeästi perustelemaan, miten sen esittämät toimet vaikuttavat yleiseen mielipiteeseen ja joko edistävät tai haittaavat kampanjaväitteen toteutumista. Vahvimmassa asemassa oleva joukkue aloittaa ja pelivuorot jatkuvat sen jälkeen vapaavalintaisessa järjestyksessä.
- Jokaisen pelivuoron jälkeen **arvioidaan yhdessä, miten tehty toimenpide-ehdotus vaikuttaa yleiseen mielipiteeseen.** Yleinen mielipide -hahmoa liikutetaan vaakasuunnassa pelilaudalla tehdyn päätöksen mukaisesti. Jos joukkueet eivät pääse yksimielisyyteen, ohjaaja tekee päätöksen.
- Yleisen mielipiteen liikuttamisen jälkeen **joukkueet arvioivat siirron vaikutuksen omaan roolihahmoonsa.** Hahmon valta joko lisääntyy tai vähenee ja hahmon kanta muuttuu joko kampanjaväitettä enemmän tukevaksi tai sitä vastustavaksi.

### Huom!

Jos joukkue kokee roolihahmonsä ahdistavaksi, he voivat muuttaa roolikuvausta rauhanomaisempaan suuntaan. Esimerkiksi Metsämaan johtaja voi aloittaa rauhanneuvottelut tai asekauppias muuttaa toimintaansa ja paljastaa Järvimaan korruptiovyöhyden.

## Toinen kierros

- Toisella kierroksella roolihahmot etsivät itselleen liittolaisia.** Mikäli pelissä on vain 8 pelaajaa, eli 4 joukkuetta, voivat joukkueet valmista skenaariota pelatessaan nyt tuoda pelilaudalle alkukokoonpanosta puuttuneita roolihahmoja ja liittoutua niiden kanssa. Peliin tällöin lisättävät hahmot ovat: *Metsämaan johtaja, nuoret Järvimaasta* tai *Kivimaasta* (riippuen siitä, kumpi oli mukana aloituskokoonpanossa), *asekauppias* ja *Järvimaan puolustusministeri*.
- Ennen toimenpide-ehdotusta liittoumat pohtivat hetken strategiaansa.**
- Jokaisen toimenpide-ehdotuksen jälkeen **liikutetaan yleistä mielipidettä ja joukkueet liikuttavat omaa roolihahmoaan** edellisen kierroksen tapaan.

## Kolmas kierros

15. Kolmannella kierroksella **peliiin tuodaan uusi, itse keksitty roolihahmo**, joka sijoitetaan laudalle haluttuun kohtaan. Edellisen kierroksen liittoumat voidaan purkaa tai uusia. Ennen toimenpide-ehdotusta liittoumat pohtivat hetken strategiaansa. Jokaisen ehdotuksen jälkeen liikutetaan yleistä mielipidettä ja joukkueet liikuttavat omaa roolihahmoaan edellisten kierrosten tapaan.
16. **Peli päättyy, kun jokainen joukkue on tehnyt siirtonsa.** Pelaajat itse arvioivat, millä joukkueella oli paras strategia ja vakuuttavimmat argumentit ja perustelevat näkemyksensä.

## Pelin purku

17. **Ohjaaja vetää roolista irtautumisharjoituksen.** 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 jälkeen menossa.
  - Ravistelkaa lopuksi käsiä ja jalkoja vuorotellen, venytelkää kohti kattoa ja hengittäkää muutaman kerran oikein syvään.
18. **Keskustelkaa lopuksi yhdessä siitä, mitä pelissä tapahtui.**
19. **Jatkakaa aiheen työstöä pienryhmissä.** Pohtikaa konfliktien syitä ja niiden ennaltaehkäisyä. Tukimateriaalia ohjaajan oppaassa.

*Pelin on tuottanut Suomen YK-liitto yhdessä Barefoot Guide Collectiven kanssa ja Tansanian YK-liiton tuella.*

*YK:n huumeiden ja rikollisuuden torjunnasta vastaava toimisto UNODC on rahoittanut peliä osana Education for Justice (E4J)-aloitetta.*

*Sisällöistä ja mahdollisista virheistä vastaa YK-liitto.*

