

PowerTalk

Tässä pelissä on tosi kyseessä!

Nyt on sinun vuorosi muuttaa maailmaa



Miten voimme muuttaa maailmaa?

Jos olet kiinnostunut siitä, miten valtaa käytetään ja yhteiskuntien toimintaan vaikutetaan, on PowerTalk juuri oikea peli sinulle!

Tässä strategisessa roolipelissä eri puolilla olevat joukkueet pyrkivät vaikuttamaan yleiseen mielipiteeseen ja saamaan puolelleen mahdollisimman monta pelin eri roolihahmoa.

Joukkueiden nokkelat toimintaehdotukset ja roolihahmojen yllättävätkin liittoumat tekevät vakavien asioiden pohdinnasta hauskaa. Peli kannustaa hahmottamaan laajoja kokonaisuuksia, tekemään luovia ratkaisuja ja perustelevaan ne vakuuttavasti.

Peli sopii peruskouluun, lukioon ja nuorisotaloille, sekä erilaisille organisaatiolle kampanjastrategioiden kehittämisen välineeksi. Peliä voi pelata myös hovin vuoksi!

Tiivistelmä säännöistä

Pelaajat valitsevat teeman, josta ovat kiinnostuneita, perehtyvät aiheeseen ja muodostavat **kampanjaväitteen**, jonka vastustamisen ja tukemisen ympärille peli rakentuu. Peli sisältää yhden valmiin skenaarion ja sen pelaaminen on myös hyvä tapa tutustua peliin. Valmiin skenaarion kampanjaväite on:

Laiton asekauppa on lopetettava!



Ennen pelin alkua joukkueet nimeävät kampanjaväitteen kannalta keskeiset **roolihaamot**, jotka voivat olla esimerkiksi poliitikkoja, yrityksiä, järjestöjä tai sosiaalisia liikkeitä - maksimissaan kahdeksan roolihaamoa aloituskierrökselle.

Roolihaamot sijoitetaan pelilaudalle sen perusteella, miten paljon vaikutusvaltaa niillä on (pystyakseli) ja ovatko ne kampanjaväitteen kanssa samaa mieltä vai eri mieltä (vaaka-akseli). Jos pelaataan valmista skenaariota, aloitetaan sijoittamalla taustoitettut roolihaamot nimetyille aloituspaikoille.

Peliä johtaa ohjaaja, joka toimii tarvittaessa tuomarina kiistatilanteissa. Pelaajat muodostavat 4-8 joukkuetta, jokainen joukkue valitsee itselleen roolihaamon. Aloituskokoonpanossa täytyy olla hahmoja, jotka puolustavat kampanjaväitettä ja hahmoja, jotka ovat sitä vastaan.

Sitten peli alkaa!

Jokainen joukkue luo strategian ja tekee sen perusteella **toimenpide-ehdotuksia**, joita se perustelee mahdollisimman vakuuttavasti. Tavoitteena on liikuttaa yleistä mielipidettä ja saada muiden joukkueiden roolihaamoja tukemaan oman joukkueen kantaa.

Jokaisen toimenpide-ehdotuksen jälkeen joukkueet arvioivat yhdessä, miten se vaikutti **yleiseen mielipiteeseen**. Sen jälkeen jokainen joukkue arvioi ehdotuksen vaikutusta oman roolihaamonsa näkökulmasta: lisääntykö vai vähenikö tämän vaikutusvalta ja siirtyikö hahmo kannattamaan tai vastustamaan kampanjaväitettä aikaisempaa enemmän.

Toisella kierroksella joukkueiden pitää löytää liittolainen.

Kolmannella kierroksella liittolaisuuksia voidaan vahvistaa ja laajentaa tai ne voidaan hajottaa. Tällä kierroksella peliin voi tuoda uuden hahmon.

Pelin lopussa voittajaksi selviytyy joukkue, jolla oli paras strategia ja vakuuttavimmat argumentit, mutta kaikki ovat saaneet kehittää strategioitaan ja argumenttejaan sekä syventäneet tietämystään yhteiskunnallisesta vaikuttamisesta.

Peliohjeet lyhyesti

1. **Tavoitteena** on joko edistää tai estää **kampanjaväitteen** toteutumista, joten tehkää rohkeita ja luovia siirtoja.
2. **Kuuntele kaikkien joukkueesi jäsenten ideoita.** Pidä huoli siitä, että yksi joukkueen jäsen ei hallitse keskustelua. Joskus hiljaisimmilla joukkueen jäsenillä on parhaat ideat.
3. **Valmistaudu.** Käyttäkää kaksi minuuttia henkilökohtaiseen valmistautumiseen ennen kuin luotte joukkueen strategiaa.
4. **Analysoi valta-asemia pelilaudalla.** Ottakaa huomioon kaikki roolihahmot siirtoa suunnitellessanne.

Liittolaiset: Miettikää, kuinka voitte lisätä omilla siirroillanne liittolaistenne vaikutusvaltaa tai saada heitä siirtymään vielä enemmän puolellesse suhteessa kampanjaväitteeseen.

Vastustajat: Yrittäkää vaikuttaa vastustajiinne niin, että heidän vaikutusvaltansa heikkenee tai heidän kantansa lähenevät teidän kantojanne.

Vaikuta yleiseen mielipiteeseen. **Yleinen mielipide** ei ole roolihahmo, vaan vaikuttamisen kohde, jota yksikään joukkue ei edusta. Yleinen mielipide voi liikkua vain vaaka-akselin suuntaisesti (eri mieltä – samaa mieltä). Joukkueet päättävät yhdessä jokaisen siirron jälkeen, miten siirto vaikuttaa yleiseen mielipiteeseen. Jos asiasta ei päästä yksimielisyyteen, fasilitaattori tekee lopullisen päätöksen.

Vaikuttavan strategian luominen



"Pää" – ajattelu – luovuus ja logiikka

Onko strategiassa järkeä, onko esitetty siirto looginen?

Onko siirto luova tai yllättävä?

"Sydän" – tunteet – tunteisiin vetoaminen

Vetoaako siirto tunteisiin?

"Jalat" - tahtotila – motivaation lisääminen

Saako strategianne muut roolihahmot toimimaan kanssanne, antaako se heille konkreettisia "syöttejä" joihin tarttua yhteistyön lisäämiseksi? Miten motivoitte muita muuttamaan kantaansa ja toimintaansa?

