

# ULKOAVARUUDEN MUUKALAISET JA ENEMMISTÖN TYRANNIA



MAIJA KORHONEN



OTAVAN OPISTO

Maija Korhonen

# Ulkoavaruuden muukalaiset ja enemmistön tyrannia

Copyright (c) J. Maija Korhonen, 2015

Taitto Jere Lauha & Samuli Turunen, Otavan Opisto

# SISÄLLYS

YLEISTÄ PELISTÄ	5
PELIN ESITTELY	6
PELIN RAKENNE	7
KÄSIKIRJOITUKSEN RAKENNE	7
PELINJOHTAJAN TYÖKALUT	8
A. TYÖPAJA JA ALKUNÄYTÖS	9
PUOLUETAUSTA JA EHDOKAS	13
ROOLIT	14
NIMET	19
ENSIMMÄINEN POSTI	25
B. ENSIMMÄINEN NÄYTÖS: PERJANTAI 24.6.2129	27
TOINEN POSTI	29
KOLMAS POSTI	37
C. TOINEN NÄYTÖS: VAALIVIIKONLOPPU	42
ARVIOINTILOMAKE	46
EKSOPOLIITTINEN TOIMENPIDELOMAKE	47
D. JÄLKINÄYTÖS JA PELIN PURKU	48
VINKKEJÄ JA VARIAATIOITA	51
PELINJOHTAJAN MUISTILISTA	52
PELINJOHTAJAN AIKATAULU	53
LOPUKSI	55

# YLEISTÄ PELISTÄ

Opetuskäyttöön tehty live-roolipeli lähitulevaisuuden scifi-maailmasta ja vaalipuheita kirjoittavista kampanjatiimeistä

Kenelle: lukion puheviestinnän opiskelijoille (sopii kuitenkin kaikille yläkoulusta alkaen)

Kesto: neljä 75 minuutin oppituntia tai 5 tuntia putkeen

Pelaajamäärä: 6–30 sekä vähintään 1 pelinjohtaja

Tila: vähintään kaksi huonetta, joissa pelaajamäärästä riippuen 2–6 pöytäryhmää työskentelyyn

Tarvikkeet: kyniä ja paperia, saksia, teippiä, fläppitaulu ja tussi (tai vastaava)

## PELIN ESITTELY

Ulkovaruuden muukalaiset ja enemmistön tyrannia on tulevaisuuteen sijoittuva live-roolipeli, jossa avaruuden muukalaiset ottavat yhteyttä maapalloon ensi kertaa sattumalta kesken globaalin presidentinvaalikampanjan. Presidenttiehdokkaiden kannat muukalaiskysymykseen vaihtelevat aina taloudellisen hyödyn tavoittelusta uskonnollisiin ongelmiin. Pelaajat muodostavat vaalikampanjatiimejä, joiden tehtävänä on kirjoittaa ja esittää vaalien viimeinen puhe. Kussakin tiimissä on 3–5 jäsentä, joilla on omat roolinsa ja vastualueensa. Pelin teemana on muukalaisten kohtaaminen, ja peli esittelee myös politiikan toimintamekanismeja.

Larppi on tarkoitettu erityisesti puheviestinnän opiskeluun, ja sen tavoite on opettaa esiintymistä, ryhmäviestintää ja retoristen keinojen käyttöä hauskalla tavalla. Tiimit kilpailevat keskenään ja arvioivat lopussa toistensa suorituksia. Vaalien voittaja valitaan arvioiden perusteella, ja tiimit saavat samalla palautetta puheestaan. Opettaja arvioi pelissä sitä, miten oppilaat analysoivat peliä, siinä tarvittuja taitoja ja sen aikana pidettyjä puheita.

Larpissa pelataan vuotta 2129, kun maailma valmistautuu kerran viidessä vuodessa järjestettäviin Yhdistyneen maailmanvaltion presidentinvaaleihin. Pelaajat pelaavat kukin yhden maanosan asettamaa ehdokasta ja tämän kampanjatiimiä. Pelin aikana pelinjohtaja antaa pelaajille uutisia avaruuden muukalaisista ja vaalitulanteesta ja luo näin jännityksestä tihenevän tunnelman. Pelinjohtaja johtaa myös puhetilaisuutta, laskee vaalien tuloksen ja julistaa voittajan. Larpin lopuksi pelinjohtaja auttaa pelaajia purkamaan peliä ja sen teemoja keskustelemalla.

## PELIN RAKENNE

Larppi jakautuu neljään osaan (A–D), joista jokainen kestää 75 minuuttia eli yhden oppitunnin. Pelin voi pelata joko neljässä osassa tai yhtäjaksoisesti. Yhtäjaksoisesti pelattuna se kestää yhteensä 5 tuntia.

A. Työpaja ja alkunäytös. Kerrotaan pelin idea, jaetaan pelaajat tiimeihin ja jaetaan kullekin roolit. Tehdään lyhyitä draamaharjoituksia omaan hahmoon ja tiimiin liittyen. Kokeillaan larppaamista lyhyessä alkunäytöksessä.

B. Ensimmäinen näytös: Perjantai 24.6.2019. Pelataan vaaliviikonloppua edeltävää perjantaita, joka koostuu kokouksista, työskentelystä ja uutisista.

C. Toinen näytös: Vaaliviikonloppu. Puheet harjoitellaan ja esitetään. Pelaajat arvioivat puheita omasta näkökulmastaan – eivät hahmojensa näkökulmasta. Vaalien voittaja julistetaan arvioiden perusteella.

D. Jälkinäytös ja pelin purku. Jälkinäytöksessä tiimit käyvät läpi omat puheensa ja saamansa palautteen. Lisäksi kerrotaan miten vaalitulokset vaikuttivat tilanteeseen avaruusolentojen kanssa. Peli puretaan ryhmissä siten, että kaikki samaa roolia pelanneet keskustelevat, sekä siten, että tiimit keskustelevat keskenään. Lopuksi mietitään yhdessä, miten peli suhteutuu todelliseen maailmaamme ja oikeaan politiikkaan.

## KÄSIKIRJOITUKSEN RAKENNE

Larpin vetämistä suunnittelevan kannattaa ensin silmäillä läpi koko käsikirjoitus.

Käsikirjoitus esittelee ensin muutamia keskeisiä työkaluja, joita pelinjohtaja larppia vetäessään käyttää. Tämän jälkeen käydään läpi pelin osat A–D. Jokaisen osan lopussa on erilaisia tulostettavia tai monistettavia liitteitä, joita pelissä tarvitaan. Mikäli haluaa vähentää paperinkulutusta, tulostaminen tai kopioiminen kannattaa tehdä vasta sitten, kun tietää, montako pelaaja peliin on tulossa. Käsikirjoitukseen on myös merkitty erilaisia aika-arvioita, joita ei kuitenkaan tarvitse noudattaa orjallisesti.

Kun larpin kulku on käyty läpi, esitellään muutamia ideoita siitä, miten larppia voi muokata omiin tarpeisiinsa. Lopussa on pelinjohtajan muistilista, jota voi käyttää apuna peliä valmistellessaan, sekä pelinjohtajan aikataulu, jota voi käyttää apuna peliä vetäessään. Koska pelissä on paljon pelaajamäärän ja pelinjohtajan valintojen mukaan muovautuvia osia, aikatauluun kannattaa tehdä omia merkintöjä.

# PELINJOHTAJAN TYÖKALUT

Pelinjohtaja käyttää larppia vetäessään seuraavia menetelmiä:

## Draamaharjoitukset

Pelin alussa ja lopussa on erilaisia leikkejä ja keskusteluharjoituksia, joiden tarkoituksena on johdattaa pelaajat vähitellen pelin maailmaan ja takaisin.

## Lopetus- ja kertaushetket

Jokaisen osan lopussa on lyhyt lopetushetki, jonka tarkoituksena on auttaa pelaajia refleктоimaan pelin tapahtumia ja omia tuntemuksiaan. Lopetushetket toimivat siten, että kaikki samaan tiimiin kuuluvat pelaajat istuvat ringissä ja kertovat vuorotellen kokemuksistaan.

Mikäli peli pelataan neljässä osassa, jokaisen osan alussa on kertaushetki, joka toimii samalla tavoin kuin lopetushetki, mutta tarkoituksena on palauttaa mieleen edellisen kerran tapahtumia.

## Näytökset ja taustakerronta

Pelissä on neljä näytöstä: alunäytös, ensimmäinen näytös, toinen näytös ja jälkinäytös. Kaikki niistä alkavat ja päättyvät pelinjohtajan lukemaan taustatarinaan, joka muistuttaa elokuvista tuttua voice-over-ääntä.

## Posti

Pelinjohtaja toimittaa tiimien kampanjapäälliköille kunkin tiimin jäsenen postin. Postissa on ohjeita työskentelyä varten. Postia toimitetaan kolmesti pelin aikana.

## The Nueva York Times -lehti

The Nueva York Times on Yhdistyneen maailmavaltion suurin sanomalehti. Pelinjohtaja toimittaa tiimeihin lehden kannanottopyyntöjä ja edelleen viimeisimpiä uutisia, joihin on täydentänyt ehdokkaiden kannat. The Nueva York Times edustaa pelissä median näkökulmaa ja antaa samalla pelaajille tietoja pelimaailman tapahtumista.

## Arviointilomakkeet

Pelaajat arvioivat toisten tiimien puheita lomakkeiden avulla. He vastaavat lyhyesti siihen, millaisia eri väittämiä puhe tukee ja perustelevat valintansa. Samalla he kirjoittavat hiukan siitä, miten itse kokivat puheen. Väittämien avulla lasketaan, mitkä eri kannattajakunnat ketäkin ehdokasta lopulta äänestävät.

## Kohtaukset

Kohtauksia käytetään tässä pelissä vain, jos C-osan lopussa on aikaa. Kohtaukset ovat lyhyitä muutamien minuuttien mittaisia tunnelmallisia hetkiä, joiden keskiössä on vain pieni joukko hahmoja. Kohtauksen aikana muut pelaajat katsovat kohtausta sivusta tai toimivat apulaisina pelaten tarvittavia sivuhenkilöitä. Pelinjohtaja aloittaa ja lopettaa kohtaukset.



## A. TYÖPAJA JA ALKUNÄYTÖS

5 min: Esittely. Pelinjohtaja esittelee pelaajille, mistä skenaariossa on kyse ja kertoo, mitä pelissä on tarkoitus oppia. Apuna voi käyttää lukua Pelin esittely.

Tarkoituksena on esitellä sekä fiktiivinen kehyskertomus että pelin rakenne ja oppimistavoitteet.

5 min: Lämmittelyleikit. Leikkien tarkoitus on rikkoa jäätä ja saada pelaajiin hiukan lämpöä ennen peliä. Esimerkiksi seuraavat leikit toimivat tässä tarkoituksessa:

- Pingviinit ja pelikaanit. Leikin alussa yksi leikkijä on pelikaani, joka liikkuu harppoen koukistamatta polviaan ja pitää täyteen pituuteen ojennettuja käsiään edessään nokkana. Pelikaani pitää kraakuvaa ääntä ja saalistaa pingviinejä. Loput leikkijöistä ovat pingviinejä, jotka liikkuvat teputtaen koukistamatta polviaan ja pitävät käsiä suorana vartalon sivuilla. He voivat äännellä vaimeasti piipittäen. Kun pelikaani saa pingviinin kiinni, pingviini muuttuu pelikaaniksi. Leikki loppuu, kun kaikki ovat pelikaaneja. Leikin voi ottaa muutamaan kertaan, sillä se on yleensä nopea ja hauska.
- Liima. Leikkijät menevät piiriin seisomaan. Yksi leikkijöistä on "liima". Hän päästää slurpsahtavan äänen ja liimaa yhden raajansa valitsemaansa kohtaan jonkun toisen leikkijän ruumista. Nyt tämän henkilön on edelleen liimattava oma raajansa johonkuhun toiseen. Liimattuja kohtia ei saa irrottaa eikä liikuttaa. Leikkiä jatketaan niin kauan kunnes jonkun on pakko irrottaa otteensa.

(Peliä pelattu yhteensä 10 min.)

5 min: Tiimijako. Pelinjohtaja jakaa pelaajat mahdollisimman tasalukuisiin vaalikampanjatiimeihin joko ennalta suunnitellun jaon mukaan tai ottamalla numerojaon. Pelaajat siirtyvät istumaan ryhmittäin.

6–10 pelaajaa	2 tiimiä
9–15 pelaajaa	3 tiimiä
12–20 pelaajaa	4 tiimiä
18–30 pelaajaa	6 tiimiä

(Peliä pelattu yhteensä 15 min.)

10 min: Puoluetausta ja twiitti-harjoitus. Pelinjohtaja jakaa kullekin tiimille Puoluetausta ja ehdokas -laput, jotka kertovat tiimin puolueesta ja ehdokkaasta. Tiimit keskustelevat niistä hetken ja esittävät sitten twiittien avulla toisilleen vastauksen kysymykseen, miten puolueen ehdokas ilmoitti vuosi sitten asettuvansa ehdolle Yhdistyneen maailmanvaltion presidentinvaaleihin. Twiitissä saa olla enintään 140 merkkiä.

Harjoituksen tarkoituksena on saada pelaajat pohtimaan näkökantaa, jonka parissa he tulevat työskentelemään ja samalla ryhmäytymään hieman. Lisäksi jokainen tiimi saa hieman alustavaa tietoa toisista tiimeistä.

Tarvikkeet: valmiiksi valitut ja leikatut Puoluetausta ja ehdokas -laput, kyniä ja paperia.

(Peliä pelattu yhteensä 25 min.)

5 min: Roolit ja nimet. Jokaisessa tiimissä on viisi roolia: ehdokas, kampanjapäällikkö, strategi, puheenkirjoittaja ja esiintymisvalmentaja. Pelinjohtaja jakaa roolit ja roolikuvaukset pelaajille ja kertoo, mikä kunkin vastuualue tiimissä on. (Ehdokas, kampanjapäällikkö ja puheenkirjoittaja ovat välttämättömät roolit. Jotta strategin rooli toimisi, heitä on oltava vähintään kaksi.)

Pelinjohtaja antaa jokaiselle tiimille joukon valmiiksi leikattuja nimiä, joista kukin pelaaja voi valita mieleisensä ja teipata sen nimilapuksi rintaansa. Toisten hahmojen nimet voi täyttää oman roolikuvauksensa kohtaan "muut".

Tarvikkeet: Roolit -moniste jokaiselle, valmiiksi leikatut Nimet- laput, teippi, kyniä.

(Peliä pelattu yhteensä 30 min. )

10 min: Roolit keskustelevat. Pelaajat ryhtyvät siten, että samaa roolia pelaavat ovat samoissa ryhmissä. He käyvät kierroksissa läpi seuraavat asiat hahmoistaan:

- Hahmon nimi ja puolue?
- Puolueen ehdokkaan nimi sekä arvot, joita puolue ajaa?
- Jokainen keksii hahmolleen yhden luonteenpiirteen, joka alkaa samalla kirjaimella kuin hahmon nimi (esim. "Aurelius ahkera").

Tämän jälkeen he keskustelevat yhdessä seuraavista kysymyksistä:

- Mitä heidän pelaamansa tiimin jäsenen odotetaan tekevän larpissa?
- Millaisia ongelmia he odottavat ryhmätyöskentelyssä syntyvän, ja miten heidän hahmonsa voi työskentelyn sujuvuutta helpottaa?

Harjoituksen tarkoitus on syventää yhdessä tietoja tiimin jäsenten työtehtävistä ja kerrata tekstimateriaalia. Samalla pelaajat saavat hieman vihiä siitä, millaisia muut samaa tehtävää toimittavat hahmot ovat.

(Peliä pelattu yhteensä 40 min.)

5 min: Tiimien jäsenet esittäytyvät toisilleen. Pelaajat palaavat takaisin omiin tiimeihinsä. Nyt jokaisella pitäisi olla nimi ja yksi luonteenpiirre mietittynä. Pelaajat asettuvat ringiin ja esittelevät hahmonsa toisilleen kertoen hahmon roolin, nimen ja nimen ensimmäisellä kirjaimella alkavan luonteenpiirteen. Samalla he tekevät jonkin liikkeen, joka liittyy hahmon rooliin, nimeen tai luonteenpiirteeseen. Tämän jälkeen seuraava esittelee itsensä samalla tavoin ja toistaa sitten kaikkien jo ringissä itsensä esitelleiden roolit, nimet, ominaisuudet ja liikkeet.

Esimerkiksi seuraavasti: "Olen puheenkirjoittaja Aurelius ahkera." (Heiluttaa samalla oikeaa kättä kuin kirjoittaisi ilmaan.) "Tuossa on ehdokas Gant karismaattinen..." (nostaa molemmat kädet ilmaan) "...ja tuossa on strategi Orwell ovela." (Hieroo leukaansa ovelasti).

Harjoituksen tarkoitus on kerrata hahmojen nimiä ja esitellä toisille tiimiläisille luonteenpiirteet.

(Peliä pelattu yhteensä 45min.)

10 min: Patsasharjoitus. Pelaajat muodostavat jähmettyneitä kuvapatsaita, joissa kaikki tiiminjäsenet ovat mukana. Patsaat voivat ilmentää ehdokkaiden luonteenpiirteitä ja tiimin valtasuhteita. Patsaat tehdään seuraavista tilanteista tiimin historiassa:

- Juhlat vaalivalvojisissa juuri maanosavaalien voiton jälkeen
- Ristiriitatilanne kampanjan varrelta, kun gallupit ovat näyttäneet ehdokkaan kannatuksen laskevan.

Kun ensimmäisen tilanteen patsaat ovat valmiit, ne esitetään toisille tiimeille. Pelinjohtaja voi kysellä muiden tiimien jäseniltä, mitä patsaassa näyttää tapahtuvan. Tämän jälkeen siirrytään toiseen tilanteeseen.

Harjoituksen tarkoitus on auttaa pelaajia sisäistämään ryhmän valtasuhteita ja hahmojen luonteenpiirteitä.

(Peliä pelattu yhteensä 55 min.)

15 min: Alkunäytös. Tiimit menevät istumaan omiin pöytiinsä tai omiin huoneisiinsa. Pelinjohtaja jakaa jokaiseen tiimiin yhden The Nueva York Times -lehden. Pelataan lyhyt alkunäytös, jonka aikana pelaajat eläytyvät ensi kertaa hahmoihinsa ja luovat yhteisen muiston siitä, miten kuulivat avaruuden muukalaisten saapuneen maahan.

Alkunäytös alkaa, kun pelinjohtaja lukee elokuvien voice-overien tyyliin seuraavan taustatarinan:  
"Yhdistyneen maailmanvaltion presidentinvaalit ovat koko vuoden sujuneet tutun ja turvallisen kaavan mukaan. Vaalikampanjan viimeisellä viikolla tilanne kuitenkin muuttuu yllättävästi. Kun kampanjatiimit saapuvat maanantaiaamuna töihin, heitä odottaa aamukahvipöydässä sanomalehti, jonka etusivun uutinen tulee mullistamaan koko ihmiskunnan historian..."

Alkunäytös päättyy n. 15 minuutin kuluttua kun pelinjohtaja lukee seuraavan katkelman:  
"...Koko maanantaiaamupäivän vaalit ovat poissa otsikoista. Tiistaina Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvosto pitää kuitenkin tiedotustilaisuuden, jossa kertoo, että vaalit järjestetään aikataulussa. Äkkiä media on jälleen ehdokkaiden kimpussa, ja heitä vaaditaan ilmoittamaan kantansa tilanteeseen. Ehdokkaat selviävät tiimiensä mediaosaamisen vuoksi hienosti ja onnistuvat antamaan avaruusaluksesta sopivan ympäröyksiä lausuntoja, jotka eivät suututa ketään. Vaalien viimeisessä puheessa heidän on kuitenkin joko puhuttava kieli keskellä suuta - onko se mahdollistakaan? - tai otettava kantaa siihen, mitä muukalaisalukselle tulisi tehdä."

Harjoituksen tarkoitus on välittää tietoa pelimaailmasta pelaajille hausalla tavalla. Lisäksi harjoitellaan itse roolipelaamista ja luodaan tiimeille hieman yhteistä historiaa.

Tarvikkeet: yksi The Nueva York Times -lehti kuhunkin tiimiin.

(Peliä pelattu yhteensä 70 min.)

5 min: Lopetushetki ja ensimmäinen posti. Jokaisen tiimin pelaajat istuvat rinkiin ja kertovat kukin vuorollaan, miltä pelaaminen tuntui.

Ringissä voi vielä tuoda esiin epävarmuuksiaan pelaamiseen liittyen ennen varsinaisen pelin aloittamista ja tarvittaessa pelinjohtaja voi antaa neuvoja.

Pelinjohtaja antaa kampanjapäälliköiden pelaajille ensimmäisen postin. Kampanjapäälliköt jakavat ne edelleen tiimiläisilleen. Postissa on ohjeita jokaiselle hahmolle pelin aloittamista varten.

Tarvikkeet: valmiiksi rooleittain leikattu Ensimmäinen posti jokaiseen tiimiin.

(Peliä pelattu yhteensä 75 min.)

Osa A. Työpaja ja alkunäytös päättyy tähän.

# PUOLUETAUSTA JA EHDOKAS

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Uskontojen puolue

Ehdokas voitti Aasian maanosavaalit Uskontojen puolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa maailmaa ja puhunut kansanjoukoille ahkerasti kirkoissa ja temppeleissä. Uskontojen puolue kerää taakseen monia erilaisia uskonnollisia maailmankatsomuksia edustavia ihmisiä. Vaikka he tulevat erilaisista taustoista, heitä yhdistää ajatus siitä, että maailman henkinen ja jumalallinen luonne on syytä ottaa huomioon kun päätöksiä tulevaisuudesta tehdään. Uskontojen puolueen ehdokas on ollut yksi presidentinvaalien gallup-suosikeista, sillä erilaiset uskonnolliset yhteisöt ympäri maailmaa saavat kannattajakuntansa hyvin liikkeelle äänestyskopeille.

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Vapaiden markkinoiden puolue

Ehdokas voitti Afrikan maanosavaalit Vapaiden markkinoiden puolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa ympäri maailmaa ja voidellut kansaa näyttävin mainostempauksin, talouseliittiä loisteliain neuvonpidoin. Vapaiden markkinoiden puolue kerää taakseen suuryritysten johtoa ja mittavan kampanjabudjettinsa ansioista myös tavallista kansaa, jota viehättää suuryritysten tarjoama reitti kohti rikastumista. Vapaiden markkinoiden puolueen ehdokas on ehdottomasti ollut yksi vaalien näkyvimmistä hahmoista, ja hänen elämäntarinansa köyhästä slummilapsesta työn kautta menestyneeksi poliitikoksi on bestseller niin elämäkertakirjana kuin dokumenttielokuvanakin.

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Tiedepuolue

Ehdokas voitti Pohjois-Amerikan maanosavaalit Tiedepuolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa maailmaa ja järjestänyt paneelikeskusteluja ja puhetilaisuuksia tärkeitä yliopistosaleissa. Tiedepuolue kerää taakseen opiskelijoita ja keskiluokkaa opettajista insinööreihin. Tiedepuolueen ehdokas on yksi suosituimmista ehdokkaista nuorten keskuudessa, ja hänen asiantuntemuksensa kysymyksessä kuin kysymyksessä on lähes lyömätön, sillä hänen taustallaan on laaja kirjo maailman johtavia tutkijoita tähtitieteilijöistä sosiologeihin. Tämä vakuuttava tukijoukko onkin yksi syy siihen, miksi hänen suosionsa on kasvanut tasaisesti kampanjan aikana.

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Yhteisen turvallisuuden puolue

Ehdokas voitti Euroopan maanosavaalit Yhteisen turvallisuuden puolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa maailmaa ja luennoinut uhista, jotka Yhdistyneen maailmanvaltion vakautta tulevat lähiaikoina horjuttamaan. Yhteisen turvallisuuden puolueen ydinkannattajajoukkoa ovat sotilaat, poliisit ja turvallisuusalan työläiset. Kuitenkin kaikenlaiset huolestuneet kansalaiset löytävät tiensä Yhteisen turvallisuuden puolueen riveihin erityisesti taloudellisesti ankarina aikoina. Ehkä juuri hyvän taloudellisen tilanteen vuoksi ehdokkaan kannatus on laahannut hieman muita ehdokkaita jäljessä näissä vaaleissa.

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden puolue

Ehdokas voitti Oseanian maanosavaalit Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden puolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa maailmaa ja luennoinut väkijoukoille julkisesta terveydenhoidosta, progressiivisesta verotuksesta ja sosiaaliturvasta. Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden puolue on erityisen suosittu maailman pienituloisimpien keskuudessa, sikäli kun se onnistuu heidät kampanjoillaan tavoittamaan. Presidenttiehdokkaan kampanjointi tapahtuikin pääasiassa kaukana glamorööseistä hotelleista ja konferenssitiloista. Hänen joukkonsa kiertelevät köyhien alueiden kouluja, kirjastoja ja kaupungintaloja ja etsivät äänestäjiä, jotka muutoin tuskin vaivautuisivat uurnille lainkaan. Tämä strategia on taannut hänelle tasaisen suosion kasvun koko kampanjan ajan.

## Ehdokas \_\_\_\_\_, Luonnollisen tulevaisuuden puolue

Ehdokas voitti Etelä-Amerikan maanosavaalit Luonnollisen tulevaisuuden puolueelle kaksi kuukautta sitten. Siitä asti hän on kiertänyt kampanjatiiminsä kanssa saarnaamassa ekologisen teknologian, kulutuksen vähentämisen ja hitaan, luonnonmukaisen elämän puolesta. Luonnollisen tulevaisuuden puolueen pääkannattajajoukko koostuu luonnonsuojelijoista, alkuperäiskansoista ja erilaisista luonnonmukaisen elämän puolestapuhujista. Ilmastonmuutos ja kiireiseen kulutuskulttuuriin kyllästyminen ovat kasvattaneet Luonnollisen tulevaisuuden puolueen suosiota vuodesta toiseen.

## ROOLIT

### Ehdokas \_\_\_\_\_

Sinä: Olet ehdokkaana kaiken keskipisteessä. Vaikka koko kampanja kantaa sinun nimeäsi, välillä sinusta tuntuu, ettei sinulla ole valtaa sen enempää kuin toisillakaan, pikemminkin päinvastoin. Tehtäväsi on pitää huolta siitä, että puolueesi edustamat arvot tulevat puheessa kuuluviin. Vain siten maanosavaaleissa vahvuutensa näyttänyt vakaa kannattajakuntasi pysyy tukenasi. Olet suuren paineen alaisena, sillä puolueen taustajoukot kiistelevät jatkuvasti keskenään siitä, miten asiat tulisi hoitaa. Toisaalta olet innoissasi, koska tiedät, että puheesi voi onnistuessaan yhdistää puolueen taaksesi yhdeksi voimaksi – ehkäpä jopa kansanjoukot puoluerajojen ylikin! Kaaoksen keskellä yrität pysyttäytyä karismaattisena ja energisenä, sillä sellaista johtajaa maailma tarvitsee – ja sellaisen johtajan äänestäjät haluavat. Kulissien takana, oman tiimisi keskuudessa annat naamion kuitenkin osin pudota.

Muut:

Kampanjapäällikkösi \_\_\_\_\_ on suurin tukesi ja turvasi. Hän saattaa toisinaan painostaa sinua päätöksiin silloin, kun tarvitsisit vielä harkinta-aikaa, mutta tiedät, että hän tekee sen kampanjan edun vuoksi.

Strategisi \_\_\_\_\_ aiheuttaa sinussa ajoittain ärtymystä, sillä hän saattaa ehdottaa suuriakin muutoksia kantoihisi, jotta voittaisitte puolellenne uusia äänestäjäjoukkoja. Sinä pelkäät strategin ehdotusten karkottavan vanhat kannattajasi, mutta toisaalta strategi on palkattu tiimiin, jotta voittaisitte vaalit.

Puheenkirjoittajasi \_\_\_\_\_ on nerokas kynäniekka, joka loiehtii käden käänteessä vaikuttavia sanoja suuhusi. Kerta toisensa jälkeen hän on saanut sinut erottumaan eduksesi kansan silmissä.

Esiintymisvalmentajasi \_\_\_\_\_ on tärkeä neuvonantajasi, joka auttaa sinua valmistelemaan puheesi esityksen. Välillä sinusta tuntuu, että hän vaatii sinua keskittymään epäolennaisuuksiin keskellä tiukkaa vaalikampanjaa, mutta kun lopulta olet ihmisten edessä toimittamassa puhettasi, kiität häntä mielessäsi.

Tehtäviä: Väittele strategin kanssa kampanjan linjasta ja puolusta oman puolueesi arvoja – oli puolue sitten kuinka hajaantunut hyvänsä. Punnitse, kumpi on sinulle tärkeämpää: vaalien voittaminen vai puolueen perinteiset linjat? Neuvottele yksittäisistä muotoiluista puheenkirjoittajan kanssa ja harjoittele yhdessä esiintymisvalmentajan kanssa. Muista, että vaikka sinulla on hyvä ja arvostamasi joukko tukenasi, viime kädessä päätökset puheesi sisällöstä ja tyylistä kuuluvat yksin sinulle.

## Kampanjapäällikkö \_\_\_\_\_

Sinä: Kampanjapäällikkönä tehtäväsi on organisoida ryhmän työskentely ja pitää huolta siitä, että pysytte aikataulussa. Vaikka ehdokas tekeekin tiimissänne itseoikeutetusti lopulliset päätökset, sinun tehtäväsi on kuitenkin johtaa puhetta ja patistaa häntä tekemään realistisia ratkaisuja, jotta aikataulu pitää. Kaikki tiimin jäsenet ovat oman alansa asiantuntijoita ja haluavat luonnollisesti tehdä työnsä mahdollisimman hyvin. Näkökulmat ja työskentelytavat ovat valitettavasti välillä ristiriidassa keskenään, ja sinun työnäsi on organisoida koko sirkus siten, että kaikki saavat työnsä tehtyä tehokkaasti. Olet kovan paineen alaisena, koska juuri sinä vastaat siitä, että olette valmiita ajoissa. Toisaalta olet myös rentoutunut, sillä sinun ei tarvitse taistella sisällöllisistä asioista. Olet varma, että kunhan vain voitatte vaalit, ehdokkaasi pelastaa Yhdistyneen maailmanvaltion tulevaisuuden.

Muut:

Luotat ehdokkaaseesi \_\_\_\_\_ täydellisesti. Hän edustaa samoja arvoja kuin sinä ja vie niitä eteenpäin karismalla ja energialla. Toivoisit itsekkin olevasi yhtä vankkumaton omassa vakaumuksessasi.

Strategi \_\_\_\_\_ on usein eri mieltä ehdokkaan kanssa kampanjan linjoista. Hänen päämääränsä on voittaa vaalit, ja puolueen arvot jäävät usein voitontavoittelun varjoon. Arvostat ehdokastasi juuri siksi, että hän on taipumaton, mutta hänen voittonsa varmistamiseksi olet taipuvainen antamaan periksi myös strategille.

Puheenkirjoittaja \_\_\_\_\_ on ahkera työläinen, joka on välillä kovilla, kun ehdokas muuttaa äkkiaarvaamatta kantojaan, ja kova työ menee hukkaan. Pyrit tekemään puheenkirjoittajan työn mahdollisimman helpoksi, mutta aina se ei valitettavasti onnistu.

Esiintymisvalmentaja \_\_\_\_\_ on kullantarvoinen apu ehdokkaalle ja pystyy tuomaan hänen karismansa esiin vaikeimmallakin hetkellä. Haluat varmistaa, että hänenkin työpanokselleen on tarpeeksi aikaa.

Tehtävät: Johda kokouksia ja pidä huolta siitä, että saatte puheen valmiiksi ajoissa. Varmista, etteivät kenenkään työt ole kokonaan pysähdyksissä, koska täytyy odottaa toisten tuloksia. Toimi välittäjänä ristiriitatilanteissa ja katso, ettei riitely vie liikaa aikaa kalliista työajasta. Jaa postit, välitä kiireellinen informaatio koko tiimille ja pidä huoli siitä, että ehdokas on mahdollisimman paljon esillä edukseen.

## Strategi \_\_\_\_\_

Sinä: Sinun tehtäväsi on varmistaa, että ehdokkaasi voittaa vaalit. Strategina sinun tulee pysyä kärryillä vastaehdokkaiden ja kannattajajoukkojen liikkeistä. Tiedät, että vaalien aikaan kaikissa puolueissa on ristiriitoja, ja niin oman puolueenne kuin toistenkin puolueiden äänestäjät saattavat vielä viime hetkelläkin vaihtaa ehdokastaan. Mitä ikinä ehdokas puheessaan päättääkään sanoa, hän on vaarassa menettää osan kannattajistaan. Toisaalta sama pätee myös muiden puolueiden ehdokkasiin. Koetat selvittää tietolähteidesi avulla, minkä puolueen kannattajat saattaisivat vaihtaa leiriä teidän puolelleen. Teillä saattaa olla jopa varaa menettää perinteisten kannattajien ääniä, jos saatte vastineeksi enemmän ääniä toisten puolueiden leiristä. Teet kaikkesi, jotta voitto olisi teidän. Sen jälkeenhän ehdokkaallasi on kaikki valta tehdä poliittisia linjavetoja.

Muut:

Ehdokkaasi \_\_\_\_\_ pysyttäytyy usein puolueen perinteisissä, liian varovaisissa kannoissa. Kunnioitat tätä peräänantamattomuutta, mutta tiedät, ettei vaalivoittajalla ole varaa korkeisiin ihanteisiin.

Kampanjapäällikkö \_\_\_\_\_ paimentaa ehdokasta kärsivällisesti ja pyörittää kampanjaa taidokkaasti. Välillä sinusta tuntuu, ettei hän ymmärrä koko työn olevan turhaa ilman voittoa. Ja vaalivoitolle olisi kyllä muitakin ottajia.

Puheenkirjoittaja \_\_\_\_\_ kirjoittaa tittelinsä mukaisesti ehdokkaanne puheet. Hiot mielelläsi hänen kanssaan ilmauksia ja tähdennät moneen kertaan, mitä kannattajajoukkoa kunkin osion on tarkoitus kosiskella.

Esiintymisvalmentaja \_\_\_\_\_ on loistava lisä tiimissänne, ja ideoit hänen kanssaan, miten ehdokkaan esiintyminen erottuisi positiivisesti massasta.

Tehtävät: Pidä muu tiimi ajan tasalla siitä, mitä toisissa puolueissa tapahtuu. Ota osaa strategiengon verkoston tapaamisiin ja selvitä tietoja vaihtamalla toisten puolueiden kuulumisia sekä sitä, mihin suuntaan muut ehdokkaat ovat puheitaan viemässä. Suunnittele tietojen perusteella, mitä oman puolueenne ulkopuolisia äänestäjäjoukkoja kannattaa tavoitella ja mistä oman puolueenne äänestäjäjoukoista voisitte jopa luopua. Esittele strategiasi muulle tiimille ja mieti, miten se parhaiten toteutuisi sekä puheen sisällössä että ehdokkaan esiintymisessä.



## Puheenkirjoittaja \_\_\_\_\_

Sinä: Sinä vastaat puheen kirjoittamisesta: sekä yksittäisten ilmaisujen muotoilusta että puheesta kokonaisuutena. Koetat pitää huolta sekä ehdokkaan argumentaation uskottavuudesta että vetoavuudesta. Tyypillisesti juuri kun olet saanut vaikuttavan kappaleen muotoiltua, strategi muuttaa strategiaansa, ehdokas kantojaan ja sinun on aloitettava alusta. Sillä välin kun toiset etsivät sopivaa toimintastrategiaa, sinä keräät metaforia, historiallisesti samankaltaisia tilanteita ja tieteellisiä faktoja puhetta varten. Yrität pysyä kärryllä ehdokkaan mielenliikkeistä niin, että osut suunnilleen oikeaan. Kun lopullinen kanta ja puheen tavoite ovat selvillä, voit yhdistää ainekset, laittaa ne tarkoittamaan mitä haluat, ja soppa on valmis. Vaikka työsi käy välillä hermoillesi, joka kerta kun kuulet väkijoukkojen hurraavan ehdokkaallesi puheen jälkeen, tunnet huumaavaa ylpeyttä ja vallantunnetta. Omilta arvoiltasi olet avarakatseinen ja vieraanvarainen, mutta kun kirjoittaa työkseen sanoja toisen suuhun, omia mielipiteitään saa harvoin esiin.

Muut:

Ehdokas \_\_\_\_\_ on kovassa paineessa, koska puolueenne taustatahot ovat jatkuvasti eripurassa keskenään käytännön kysymyksistä. Sinulle ei ole vielä selvinnyt, haluaako hän ympäröivään puheeseen, joka ei varmasti loukkaa ketään, vai päättääkö hän ottaa selkeitä kantoja. Toivottavasti hän tekee päätöksen mahdollisimman pian.

Kampanjapäällikkö \_\_\_\_\_ on tukesi ja turvasi tiimissä. Kun toiset ajautuvat loputtomiin sisällöllisiin väittelyihin, hän ymmärtää puhaltaa pelin poikki ja ajaa tiimin päätökseen. Silloin sinä vihdoinkin pääset töihin.

Strategi \_\_\_\_\_ saattaa muuttaa suunnitelmiaan useampaan otteeseen vielä puhepäivänäkkin ja on ajoittain ajaa sinut raivon partaalle. Tiedät, että hänen suunnitelmansa perustuvat tarkkaan harkintaan ja ovat kampanjan parhaaksi, mutta siitä huolimatta toivot, että hän antaisi joskus politiikan olla vain politiikkaa ja jättäisi voitontavoittelun vähemmälle.

Esiintymisvalmentaja \_\_\_\_\_ odottaa usein kärsimättömänä, jotta saisit työsi päätökseen ja hän voisi aloittaa omansa. Sinun täytyy myöntää, että ilman hänen panostustaan kirjoittamasi sanat tuskin kuulostaisivat niin hyviltä ehdokkaan suussa.

Tehtävä: Selvitä aluksi, millaisen sävyn tiimi ja ehdokas haluavat puheeseen. Luonnostelee puhetta ja sen rakennetta. Kerää aineksia sillä välin, kun ehdokas punnitsee kantaansa. Kerää inspiraatiota ja ideoita aloitukseen ja lopetukseen vanhoista puheista. Pidä hyvä kontakti kampanjapäällikköön, sillä hän osaa ratkoa monet pulmat. Samoin esiintymisvalmentajalla voi olla joitakin hyviä ideoita takataskussaan. Neuvottelee ehdokkaan kanssa ilmaisusta ja varmista, että valitsemasi lauseet sopivat hänen suuhunsa. Varmista, että toisten ehdottamat ideat sopivat kokonaisuuteen, kursi puhe lopulta kasaan ja tee siitä vakuuttava.

## Esiintymisvalmentaja \_\_\_\_\_

Sinä: Sinun tehtäväsi on valmistella ehdokkaan esiintyminen mahdollisimman vakuuttavaksi ja vaikuttavaksi. Toivot, että puheen poliittiset suuntalinjat ja retoriset muotoilut valmistuisivat mahdollisimman nopeasti, jotta pääsisitte hiomaan itse esityksen täydellisyyteen. Arvelet voivasi myydä äänestäjille mitä tahansa vakuuttavalla esityksellä, kunhan sinulla vain on tarpeeksi aikaa harjoitteluun. Ymmärrät kuitenkin, että ehdokkaan täytyy puntaroida kantojaan, sillä usein onnistuneen esityksen edellytys on, että puhuja voi seistä puheensa takana. Omat arvosi ovat usein hieman ehdokkaan arvoja kovempia, mutta olet kuitenkin myös hänen poliittinen kannattajansa. Haluat tehdä aina parhaasi, sillä jokainen puhe saattaa olla juuri se, joka jää historian kirjoihin.

Muut:

Ehdokas \_\_\_\_\_ on toisaalta pomosi, toisaalta työskentelymateriaalisi. Koetat olla mahdollisimman tukeva, täsmällinen ja rauhallinen auttaessasi häntä.

Kampanjapäällikkö \_\_\_\_\_ pitelee käsissään koko show'n ohjaksia ja ilman häntä olisitte varmasti hukassa.

Strategi \_\_\_\_\_ on täynnä hyviä suunnitelmia, joiden avulla voitte voittaa vaalit ja jäädä historiaan. Kädenväntö ehdokkaan kanssa kuitenkin viivästyttää puheen valmistumista ja heikentää mahdollisuksianne luoda täydellinen puhe.

Puheenkirjoittaja \_\_\_\_\_ luo hyvän pohjan työllesi, mutta työstää usein tekstejään niin myöhään, että sinulle jää ehdokkaan kanssa kovin vähän harjoittelu-aikaa. Silloin tällöin häntä on pakko hoputtaa.

Tehtävä: Valmistele ja pidä ehdokkaalle puheharjoituksia jo ennen varsinaisen puheen valmistumista. Varmista, että hänellä on luonteva ote suuremman yleisön edessä ja tee hänen olonsa mukavaksi. Mieti yhdessä strategin kanssa millaisilla tempuilla ehdokas voisi erottautua muista ehdokkaista puhetilaisuudessa. Harjoituta lopuksi varsinainen puhe ehdokkaalla ja rohkaise häntä.

## NIMET

USKONTOJEN PUOLUE	VAPAIDEN MARKKI- NOIDEN PUOLUE	TIEDE- PUOLUE	YHTEISEN TURVAL- LISUUDEN PUOLUE	SOSIAALISEN OIKEUDEN MUKAI- SUUDEN PUOLUE	LUONNOL- LISEN TULE- VAISUUDEN PUOLUE
Kato	Buckley	Thrussell	Leka	King	Dias
Liú	Lachance	Parri	Lang	Harris	Rivas
Gul	Hurst	Moors	orujov	Kelly	Romero
Roy	Merle	Courtenay	Novak	Ryan	Salas
Pen	Platt	Zimman	Peeters	Fatasini	Torres
Sargsyan	Hussain	Cole	Hansen	Pere	Sosa
Joshi	Kingsley	Ready	Kask	Tapai	Gil
Fard	Aylmer	Garey	Salo	Lotuma	Lima
Levy	Kone	Martin	Thomas	Vidini	Schmidt
Lee	Fall	Tremblay	Becker	Hagai	Jara
Kahla	Sow	Flores	Petridis	Anderson	Vega
Raja	Bello	Nguyen	Simon	Morton	Vidal
Darwish	Jang	Long	Marino	Taylor	Mamani
Cruz	Botha		Jansons		Huaman
De Silva	Venter		Borg		Vargas
			Stan		

## TUNNISTAMATON LENTAVA ESINE LASKEUTUNUT ETELAMANTEREELLE

The Nueva York Times

Joan Huarez, Ushuaia, Argentiina

ETELÄMANNER Myöhään sunnuntain ja maanantain välisenä yönä The Nueva York Timesin toimitus vastaanotti viestin Amundsen-Scott -tutkimusasemalta, jossa kerrottiin tuntemattoman lentävän esineen asettuneen leijumaan maantieteellisen etelänavan yläpuolelle, kolmensadan metrin päähän tutkimusasemasta. Amundsen-Scott -tutkimusaseman johtaja Tonia Krylova kertoo, että aseman miehistö havaitsi ellipsoidin muotoisen aluksen ensimmäisen kerran noin kello 23.30 paikallista aikaa.

“Aluksen laskeutumista säesti korkea, humiseva ääni”, Krylova kertoo.

“Toistaiseksi emme ole havainneet mitään liikettä aluksen taholta ja odotamme toimintaohjeita Yhdistyneen maailmavaltion turvallisuusneuvostolta sekä Maailman avaruushallinto WASAlta”, Krylova jatkaa. Amundsen-Scott -tutkimusasema on tällä hetkellä eristyksissä Etelämantereella vallitsevan talven vuoksi. Asemalla työskentelee ja asuu parhaillaan 48 henkilöä. Lentoyhteys tutkimusasemalle aukeaa vasta lokakuussa.

Presidentin kanslia, Yhdistyneen maailmavaltion turvallisuusneuvosto ja WASA järjestävät tiedotustilaisuuden Etelämantereen tilanteesta tänään kello 12.00.

LISÄÄ TÄSSÄ LEHDESSÄ: Presidentti Mooren puhe Yhdistyneen Maailman kansalaisille s.2.



## PRESIDENTTI MOORE KANSALAISILLE

Hyvät Yhdistyneen maailmanvaltion kansalaiset!

Kuten olette jo ehkä kuulleet, muutamia tunteja sitten maapallomme ilmakehään, Etelämantereelle on laskeutunut ulkoavaruudesta tunnistamaton lentävä esine. Tapahtumaa todistivat ensimmäisinä Amundsen-Scott -tutkimusaseman rohkeat naiset ja miehet, joiden olinpaikasta tuntematon alus on vain muutaman sadan metrin päässä. Kulkuolosuhteet Etelämantereelle ovat tähän aikaan vuodesta huonot, mutta miehistö on kunnossa ja odottaa malttamattomana toimintaohjeita maailman parhailta tutkijoilta ja turvallisuusasiantuntijoilta.

Hyvät maailman kansalaiset, historiallinen hetki, jota science fiction-kirjailijat ovat maalailleet vuosisatoja on osunut kohdallemme. Tätä hetkeä on kutsuttu ensimmäiseksi yhteydeksi. Termi on lainattu eurooppalaisille muinoin vieraita kulttuureita tutkineilta antropologeilta, ja sillä tarkoitetaan tilannetta, jossa kaksi toisilleen entuudestaan tuntematonta kulttuuria kohtaa. Tunnetuin tällaisista kohtaamisista ihmiskunnan historiassa on eurooppalaisten kolonialistien ja Amerikan alkuperäiskansojen välinen kohtaaminen. Surullisen kuuluisat ovat myös kohtaamisen seuraukset.

Hyvät ihmiset kaikissa maailman kolkissa, tämä päivä tullaan muistamaan päivänä, joka mullisti historiamme. Maapallon ulkopuolinen elämä on saapunut keskuuteemme ja tulee näin muuttamaan käsitystämme niin uskonnosta, luonnontieteestä kuin kulttuuristakin. Tämä herättää meissä erilaisia tunteita: innostusta uusista teknologisista ja kulttuurisista mahdollisuuksista, pelkoa turvallisuutemme puolesta. Olkaamme rehellisiä itsellemme: me emme tiedä, minkä vuoksi ekstraterrestriaali on laskeutunut planeetallemme. Siksi meidän tulee myös noudattaa varovaisuutta kun teemme päätöksiä tilanteen ratkaisemiseksi.

Yhdysvaltain puolustusministeriö Pentagon ja Yhdysvaltain avaruushallinto NASA laativat aikoinaan ensimmäistä yhteyttä varten eksopoliittisen protokollan. Sen mukaan tällaisessa tilanteessa puolustusvoimat on asetettava valmiustilaan ja yleinen hätätila julistettava. Tämän jälkeen YK:n turvallisuusneuvostolla olisi ollut valta ratkaista demokraattisesti tilanteen etenemiseen. Yhdistyneen maailmanvaltion hallinnossa eksopoliittista protokollaa ei ole enää uudistettu. Toimeenpanevan vallan on kuitenkin pohjattava tekonsa lakeihin, joten suositan, että noudatamme tuon muinaisen asiakirjan sanelemaa työjärjestystä.

Me olemme demokraattinen maailma, ja meillä on parhaillaan käynnissä vaalikamppailu maailman seuraavan hallinnon valitsemiseksi. Äänestys on alle viikon kuluttua muutamia tunteja sitten sattuneesta välikohtauksesta. Vakaa mielipiteeni on, että me emme näissä olosuhteissa ole valmiita äänestämään. Monet tahot pyrkivät hyötymään tilanteesta ja ottamaan sen haltuun. Me emme viikossa ehdi selvittää parasta etenemistapaa. Tilanne vaatii nyt kärsivällisyyttä ja pitkämielisyyttä – ei kilvoittelevien oman edun tavoittelijoiden rahoittamaa mediashow'ta.

Ihmiskunta! Meidän käsissämme on nyt maailman kohtalo. Maailman kohtaloa ei voida tässä tilanteessa ratkaista demokraattisella äänestyksellä. Demokraattinen äänestys edellyttää vakaata ja ennustettavaa tilannetta. Ennustettavassa tilanteessa eri puolueiden keskinäinen kilpailu toimii. Kilpailu toimisi tässä tilanteessa demokratiaa vastaan, sillä sen voittaisi se, joka nopeimmin, voimakkaimmin ja röyhkeimmin johtaisi hämmentynyttä kansaa harhaan. Meidän on pysyttävä rauhallisina ja kärsivällisinä, vain siten ratkaisemme tilanteen eduksemme tavalla, josta jälkipolvet tulevat olemaan ylpeitä.

JÄÄTIKKÖTUTKIJA KWAN: EMME ALUKSI NAHNEET MITÄ TAPAHTUI

Tavoitimme maanantaiaamuna sähköpostitse jäätikkötutkija Kiran Kwanin Maailman ympäristöntutkimuksen instituutista. Kwan työskentelee ja asuu tällä hetkellä Amundsen-Scott -tutkimusasemalla yhdessä 47 muun miehistön jäsenen kanssa.

Millaiset olot siellä on tällä hetkellä? Onko miehistö turvassa?

“Voimme kaikki varsin hyvin, eikä meillä ole mitään hätää. Noudatamme Turvallisuusneuvoston ohjeita ja pysyttydymme aloillamme. Tarkkailemme toki muukalaisalusta jatkuvasti, mutta toistaiseksi se on käyttäytynyt äärimmäisen rauhallisesti.”

Olitte itse todistamassa aluksen laskeutumista. Miten tilanne eteni?

“Liityin seuraamaan tilannetta heti kun sain tietää siitä, että jokin on vinossa. Kuulimme korkean humisevan äänen lähestyvän, ja ilmassa haisi ukkonen. Täällä on tällä hetkellä jatkuvasti hyvin pimeää, joten emme aluksi nähneet mitä tapahtui. Kuvittelimme hetken aikaa, että asemalle oli tipahtamassa meteoriitti. Nopeasti tajusimme kuitenkin, että kyseessä oli jonkinlainen hallittu laskeutuminen. Aseman johtaja otti yhteyttä Turvallisuusneuvostoon, ja sieltä otettiin edelleen yhteyttä Maailman avaruushallinto WASA:an, joka alkoi nopeasti ohjeistaa meitä.”

Mitä alus tekee tällä hetkellä? Onko mitään elonmerkkejä havaittavissa?

“Alus on oikeastaan laskeutumisestaan asti pysytellyt paikoillaan, noin sadan metrin korkeudella maan pinnasta. Mitään liikettä, valoja tai ääniä ei myöskään enää ole havaittu. Tutkimusaseman ympäristössä vallitsee jälleen täysi hiljaisuus.”

Luuletteko aluksen havainneen teidät? Miksi luulette sen laskeutuneen juuri Etelämantereelle?

“On täysin mahdotonta sanoa, millaista muukalaisaluksen teknologia on, mutta jos kuvitellaan, että sillä olisi käytössään samantapaista teknologiaa kuin meidän avaruushallinnollamme, sillä olisi lukuisia keinoja havaita meidät. Edelleen on täysin mahdotonta sanoa, mitkä muukalaisaluksen tarkoituksiperät ovat.”

Kiran Kwan tutkii tällä hetkellä jäätiköiden käyttäytymistä MYTI:ssä.

## MAAILMAN TIEDEAKATEMIA: EMME VOI SANOA MITÄÄN VARMAA

“Jos tietäisimme, miten tähtienvälisen matkustamisen mahdollistava teknologia toimii, harjoittaisimme itsekkin tähtienvälistä matkustamista”, vastaa Maailman tiedeakatemian päivystävä astrofysikko Simone Nevy kysymykseen, miten muukalaisalus on saapunut maahan. “Vakavasti puhuen, emme myöskään tiedä, mistä alus on tullut. Kun saamme havaintoja sen lentoradasta, pystymme varmasti antamaan jonkinlaisen arvion.”

Nevyn mukaan on epäselvää, onko kyseessä miehitetty alus vai kukaties vain jonkinlainen tutkimusmatkalle lähetetty, kauko-ohjattu luotain. “Etelämannertutkijoilta saatujen tietojen perusteella alus on meidän mittakaavassamme melko suuri luotaimeksi”, Nevy arvioi.

Maailman tiedeakatemian ensimmäinen tehtävä on varmistaa, onko aluksella tietoista elämää, tai onko se yhteydessä tietoiseen elämään. Tätä tutkitaan Nevyn mukaan parhaillaan aluksesta tulevaa sähkömagneettista säteilyä tarkkailemalla.

“Valmistelemme myös viestin lähettämistä alukselle”, Nevy kertoo. “Lähestymme heitä luultavasti alkulukupulssilla. Käytämme varmasti hyväksemme myös vanhaa Aceribo-radioviestiä.” Aceribo radioteleskooppi viesti oli ensimmäinen maasta avaruuden muukalaisille suunnattu yhteydenotto yritys. Se lähetettiin Puerto Ricosta vuonna 1974.

### Muukalaisalus:

- Alus on ellipsoidin muotoinen.
- Se on pisimmillään n. 100 m pitkä (pisin puoliakseli n. 50 metriä pitkä. Korkeutta sillä on arviolta 30 m.)
- Näköhavaintojen perusteella aluksen ulkokuori on jonkinlaista metallia.
- Alus leijuu n. 150 metrin korkeudessa maanpinnasta.

### Amundsen-Scott -tutkimusasema:

- Amundsen-Scott -tutkimusasema sijaitsee n. kilometrin päässä maantieteellisestä etelänavasta.
- Tutkimusasema on eristyksissä talven ajan helmikuun puolivälistä marraskuun puoliväliin.
- Lämpötila tällä hetkellä:  $-57^{\circ}\text{C}$ .
- Etelänavalla vallitsee kaamos ja sydäntalvi, joka kestää syyskuuhun.
- Tutkimusaseman Jack F. Pauluksen lentoasemalta voidaan liikennöidä McMurdon lentoasemalle seuraavan kerran vasta lokakuussa.

YHDISTYNEEN MAAILMANVALTION TURVALLISUUSNEUVOSTO: AVARUUSALUKSESTA EI VÄLITÖNTÄ VAARAA

Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvosto seuraa tilannetta Etelänapamantereella tarkasti.

“Suora neuvotteluyhteys Turvallisuusneuvoston, Presidentin kanslian, Maailman avaruushallinto WASAn ja Maailman tiedeakatemian välillä on käynyt yön aikana kuumana”, kertoo Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston tiedottaja Baas Solis.

Alustavien mittausten mukaan muukalaisalus ei säteile vaarallisesti eikä levitä ympäristöönsä vaarallisia kemiallisia yhdisteitä. Myös Amundsen-Scott-tutkimusaseman miehistön vakuutetaan toistaiseksi olevan turvassa.

“Turvallisuusneuvosto on parhaillaan lähettämässä heidän turvakseen laskuvarjojoukkuetta”, Solis kertoo. Myös mittalaitteita, suoja-pukuja ja muita lisävarusteita on tarkoitus lähettää tutkimusasemalle. Häätäpoistumissuunnitelma on työn alla, vaikka Etelämantereen ankara talvi vaikeuttaa asiaa.

Tiedottaja Baas Solisin mukaan avaruusaluksen lähestymistä ei huomattu Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston ilmapuolustusjärjestelmästä käsin.

“Aluksen on täytynyt tulla ilmakehään melko matalalla nopeudella, muutoin se olisi varmasti huomattu.” Turvallisuusneuvosto ja Maailman avaruushallinto WASA käyvät parhaillaan läpi satelliittien keräämiä tietoja saadakseen selville muukalaisaluksen lähestymisreitit.



# ENSIMMÄINEN POSTI

## Ehdokas

Hyvä ehdokas Yhdistyneen maailmanvaltion presidentiksi!

Lähestymme teitä kaikkia ilmoituksella: Maailman avaruushallinto WASAn tutkimusryhmä sai torstain ja perjantain välisenä yönä vastauksen avaruusalukselle lähettämänsä alkulukupulssiin. Tutkimusryhmän mukaan tämä viittaa siihen, että Etelämantereen avaruusaluksella on kuin onkin tietoista elämää. Tieto levinnee heti aamusta tiedotusvälineisiin, joten katsoimme, että myös teidän on hyvä olla perillä asiasta.

Ystävällisin terveisin Baas Solis,

Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston tiedottaja

## Kampanjapäällikkö

Toimit kokouksen puheenjohtajana heti pelin aluksi. Kokouksen on määrä kestää noin 10 minuuttia. Alla muistilista kokouksen vetämiseen ja puheenjohtajana toimimiseen:

- Kokouksen avaaminen: esimerkiksi pöytäa kopauttamalla ja toivottamalla kaikki tervetulleiksi.
- Puheenjohtaja varmistaa, että koko tiimi on läsnä.
- Kokouksen työjärjestyksen läpikäynti: tämä lista käy työjärjestyksestä ensimmäiseen kokoukseen.
- Ilmoitusasiat: onko tiimin jäsenillä asioita, joista olisi syytä tiedottaa?
- Päätettävät asiat: Millainen puheesta halutaan? Miten puhetta lähdetään työstämään? Kuka tekee mitään?
- Muut esille tulevat asiat: Haluavatko tiiminjäsenet vielä keskustella tai neuvotella jostakin? Kampanjapäällikkö jakaa postin.
- Kokouksen päättäminen: Seuraava kokous noin kymmenen minuutin kuluttua.

Voit laatia seuraaviin kokouksiin työskentelyjärjestykset tämän listan pohjalta.

## Strategi

Alustavia tietoja Yhdistyneen maailmanvaltion presidentinvaaleissa kilpailevista puolueista:

- Uskontojen puolue: Aasian vaalien voittajapuolue, johon kuuluu kaikkien maailman uskontojen harjoittajia. Kiistaa siitä, onko avaruusalus jumalallinen ilmentymä vai ei.
- Vapaiden markkinoiden puolue: Voitti Afrikan maanosavaalit. Valovoimainen ehdokas, josta on tehty vaalien alla elämäkertaelokuva. Kampanjalla vahvat rahoittajat.
- Tiedepuolue: Pohjois-Amerikan voittaja. Erimielisyyksiä luonnontieteilijöiden ja ihmis- ja yhteiskuntatieteilijöiden välillä.
- Yhteisen turvallisuuden puolue: Euroopan valitsema ehdokas, jota erityisesti sotilas- ja turvallisuusalalla työskentelevät kannattavat. Avaruusaluksen ilmaantuminen saattaa merkitä heidän kannatuksensa kasvavan.
- Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden puolue: Australian vaalien voittaja. Pienituloisten ja maailmanvaltion kansalaisten hyvinvoinnista huolehtivien puolue.
- Luonnollisen tulevaisuuden puolue: Etelä-Amerikan ehdokas. Kiistaa siitä, onko avaruusalus uhka maapallon luonnolle vai kenties teknologiansa vuoksi pelastus.

Esittele tiimisi kokouksessa toisille asetelma ja ehdota, miltä puolueelta voisitte koettaa viedä ääniä.

## Puheenkirjoittaja

Antiikin filosofi Aristoteles kirjoitti yhden ensimmäisistä puhetaitoa käsittelevistä teoksista. Tässä Retoriikka-teoksessa hän esitti, että puhuja voi vaikuttaa yleisöönsä kolmella eri tavalla.

- Ensimmäistä tapaa kutsutaan vetoamiseksi kuulijan järkeen (kreikaksi logos): Kuulija vakuutetaan faktojen, perustelun ja asiaosaamisen tasolla.
- Toinen tapa on yrittää vedota kuulijan oikeudentuntoon (kreikaksi ethos) ja saada tämä uskomaan, että puhuja on hyvä ihminen, jolla on hyvät aiheet.
- Kolmas ja viimeinen tapa on vaikuttaa kuulijan tunteisiin (pathos) ja koettaa saada tämä liikuttuneeseen tilaan.

Millaisia eri tason perusteluja ehdokkaan avaruusaluskannan tueksi voisit laittaa puheeseen? Esittele eri vaihtoehtoja tiimisi kokouksessa.

## Esiintymisvalmentaja

Lähes kaikki kokevat samanlaisia fyysisiä tunteita ennen esiintymistä, esimerkiksi vatsavaivoja tai käsien värinää. Nämä tunteet tulkitaan usein jännitykseksi, josta esiintyjä toivoo turhaan pääsevänsä eroon. Itse asiassa ne voidaan nähdä myös kehon vireytymisenä ennen vaativaa esiintymistilannetta, eikä niitä tarvitse pitää pahana asiana. Näihin vireytymisoireisiin totuttelu voi vaatia paljonkin harjoitusta, mutta jo pienikin harjoittelu auttaa esiintymiseen valmistautumisessa. Alla oleva harjoitus on hyvä tapa tarkkailla sitä, mitä kehossa ennen esiintymistä tapahtuu:

- Kokoa tiimistä muutama joutilas yleisöksi istumaan, jos mahdollista.
- Lähetä ehdokas lavalle ja pyydä häntä etsimään mukavaa paikkaa ja asentoa sanomatta mitään.
- Kun hän on löytänyt siedettävän paikan ja asennon, hän voi palata takaisin paikoilleen.
- Pyydä häntä kertomaan omista tuntemuksistaan edessä ja kerro sitten itse mitä näit: tällöin käy yleensä selväksi, että esiintyjä kokee vireytymisen vuoksi ajan hitaampana kuin yleisö ja omat liikkeensä liioiteltuina.
- Mikäli aikaa on, voit pyytää myös muita yleisössä käymään edessä ja kertomaan kokemuksistaan. Tämä havainnollistaa, että esiintyjän ja yleisön kokemusten välillä vallitsee yleensä epäsuhta, jonka vireytyminen aiheuttaa.

Koeta sopia tiimisi kokouksessa ehdokkaan ja muiden mahdollisten tiimin jäsenten kanssa aika, jolloin voitte kokeilla harjoitusta.

## B. ENSIMMÄINEN NÄYTÖS: PERJANTAI 24.6.2129

5 min: Kertaushetki / paussi. Mikäli peli pelataan neljässä osassa, toisen osan aluksi otetaan tiimeittäin kertauskierros, jossa kukin kertoo hahmonsa roolin, nimen ja luonteenpiirteen. Lisäksi koetetaan yhdessä palauttaa mieleen, mitä A-osassa tapahtui.

Mikäli peli pelataan putkeen, ennen varsinaisen larpin aloittamista pidetään viiden minuutin hengähdystauko, jonka aikana voi käydä vessassa ja kerrata omia tekstimateriaalejaan.

(Peliä pelattu yhteensä 1h 20min.)

Pelin alku: Ensimmäinen näytös alkaa. Peli alkaa kaikille tiimin jäsenille yhtä aikaa yhteisen työpöydän äärestä tai siitä kun hahmot saapuvat pöytään. Pelinjohtaja aloittaa pelin taustakertomuksella. Sen päätyttyä kaikki ovat hahmoissaan:

“On perjantaiamu 24.6.2129 ennen Yhdistyneen maailmanvaltion presidentinvaaleja. Neljä päivää siten muukalaisalus avaruudesta laskeutui Etelämantereelle ja sekoitti kampanjatiimien suunnitelmat. Tästä seuranneen mediamylläkän jälkeen kampanjatiimit kokoontuvat jälleen jokainen tahollaan laatimaan yhdessä vaalien viimeistä puhetta. Tehtävä on kiireinen ja vaikea, sillä kukaan ei varmastikaan ollut aavistanut avaruusolioiden nousevan vaalien pääpuheenaiheeksi...”

10 min: Ensimmäinen kokous. Kampanjapäälliköiden tehtävänä on vetää ensimmäinen kokous, jossa laaditaan työnjako. Pelinjohtaja toimittaa kampanjapäälliköille Toisen postin, jotka nämä toimittavat edelleen asianosaisille kokouksen lopuksi.

Tarvikkeet: Toinen posti jokaiselle tiimille. Huom. ehdokkaiden kirjeet on leikattava valmiiksi siten, että kukin ehdokas saa vain oman puolueensa kannattajien kirjeet. Kampanjapäälliköiden postiin täydennettävä aikataulut.

(B-osaa pelattu 15min. Peliä pelattu yhteensä 1h 30 min.)

10 min: Työskentelyä ja strategieng ensimmäinen yhteistapaaminen. Presidenttiehdokas käy läpi kannattajakunnasta tulleita viestejä ja harjoittelee esiintymisvalmentajan kanssa. Kampanjapäällikkö suunnittelee työjärjestystä ja aikataulua. Esiintymisvalmentaja ja puheenkirjoittaja miettivät, mitä haluavat puheeseen mukaan, ja strategi kartoittaa toisten poliittisia kuvioita. Heti ensimmäisen tiimikokouksen jälkeen strategit tapaavat salaisessa paikassa ja vaihtavat tietoja keskenään. Pelinjohtaja hakee strategit kokoukseen ja tarvittaessa auttaa heidät alkuun.

Tarvikkeet: Tyhjä tila, jossa strategit voivat tavata omissa rauhassaan.

(B-osaa pelattu 25 min. Peliä pelattu yhteensä 1h 40 min.)

10 min: Toinen kokous. Kampanjapäällikön johdolla käydään läpi uutisia, katsastetaan, paljonko puheesta on valmiina ja mietitään, mitä siihen vielä tarvitaan. Pelinjohtaja toimittaa kampanjapäällikölle Kolmannen postin. Kampanjapäällikkö jakaa sen edelleen.

Tarvikkeet: Kolmas posti jokaiselle tiimille.

(B-osaa pelattu 35 min. Peliä pelattu yhteensä 1h 50 min.)

10 min: Työskentelyä ja strategiien toinen yhteistapaaminen. Ehdokkaat ja esiintymisvalmentajat voivat harjoitella tässä. Strategit tapaavat jälleen omassa tilassaan, jonne pelinjohtaja heidät kutsuu.

Tarvikkeet: Tyhjä tila, jossa strategit voivat tavata rauhassa.

(B-osaa pelattu 45 min. Peliä pelattu yhteensä 2h.)

10 min: Kriisipalaveri. Avaruuden muukalaiset ovat laskeneet ilmoille luotaimia, ja The Nueva York Times odottaa kaikilta presidenttiehdokkailta pikaista kannanottoa. Tiimit laativat kannanotot kirjallisesti ja toimittavat ne pelinjohtajalle.

Tarvikkeet: Kannanottopyyntö, perjantai jokaiseen tiimiin.

(B-osaa pelattu 55min. Peliä pelattu yhteensä 2h 10 min.)

15 min: Kolmas ja viimeinen kokous. Kampanjapäällikkö vetää kokouksen, jossa tarkastetaan, että puheessa on kaikki tarvittava ja että presidenttiehdokas osaa sanoa sanottavansa. Kokouksen aikana The Nueva York Times toimittaa uutisensa luotaimista.

Tarvikkeet: Perjantain sanomalehti jokaiseen tiimiin. Huom. Pelinjohtaja täydentää uutisen sopivilla kommenteilla kannanotoista.

(B-osaa pelattu 70 min. Peliä pelattu yhteensä 2h 25min.)

Ensimmäinen näytös päättyy.

Pelinjohtaja päättää näytöksen taustakertomukseen. Katkelman jälkeen kukaan ei enää pelaa hahmoaan.

“Kun perjantai kääntyy kohti iltaa, kaikkien työ on kovassa vauhdissa. Poliitiikan toimittajat ympäri maailmaa yrittävät saada skuppeja ehdokkaiden kannoista avaruuden muukalasiin. Turvamiehet ovat jo paikoillaan valmistelemassa seuraavan aamun kenraaliharjoituksia. Seuraavana iltana puheet esitetään koko maailmalle, ja ehdokkaiden kannat tulevat julki. Sunnuntaina, vain vuorokauden kuluttua, maailma vihdoinkin äänestää.”

5 min: Lopetushetki. Kaikki kerääntyvät tiimeittain kertomaan yhden hankalan ja yhden hyvän kokemuksen B-osasta.

(B-osaa pelattu 75 min. Peliä pelattu yhteensä 2h 30min.)

Osa B. Ensimmäinen näytös: Perjantai 24.6.2129 päättyy tähän.

## TOINEN POSTI

*Ehdokas (Pelinjohtaja leikkaa kunkin puolueen ehdokkaalle tarkoitetun materiaalin.)*

Uskontojen puolue, Aasian ehdokas

Puolueemme kunnioitettu edustaja ja ehdokas!

Maailmaamme on kohdannut tällä viikolla kaamea uhka. Etelämantereen avaruuden muukalaisalukseksi kutsuttu ellipsoidi ei ole enempää eikä vähempää kuin itse epäpyhä pahuuden ilmentymä, joka tulee tuhoamaan meidät kaikki, ellemme tuhoa sitä ensin. Niin puolueessamme kuin maailmassamme yleisemminkin on tahoja, jotka haluavat suojella ja säilyttää tuon aluksen, osa jopa kestitä sitä! Mutta me, jotka tunnemme ja olemme tutkineet kaikkien uskontojen pyhiä kirjoituksia jo pitkään, varoitamme että alus on hetimiten tuhottava. Meidän neuvostoomme kuuluu jokaisen merkittävän uskontokunnan uskonoppineita. He ovat löytäneet useista vanhoista teksteistä ympäri maailmaa ennustuksia pahuuden saapumisesta keskuuteemme juuri tällä tavoin. Tekstit kertovat myös siitä, mikä kauhistuttava hävitys maailmaamme uhkaa, jos emme tuhoa tätä tuomiopäivän tuojaa. Pahuus viettelee puolelleen, eikä takaisin ole sen jälkeen enää kääntymistä. Monet puolueessamme ja maailmassamme ylipäätään ovat jo valitettavasti hävinneet tämän hyveellisyydestä käytävän taistelun. Älkää te hävitkö, johtakaa meidät tällä vaarallisella hetkellä jälleen takaisin turvalliselle tielle! Luvatkaa se meille, ja me takaamme teille vaalivoiton.

Maailman uskontojen neuvoston puolesta,  
Jamila Herrera, pääsihteeri

Hengen Sisarus, Maallinen Johtaja

Mikä ilo tervehtiä Teitä tällä historiallisella viikolla, kun pyhät olennot, valon enkelit ja jumalten sanansaattajat ovat laskeutuneet luoksemme. Ja kaiken tämän keskellä Te olette avainasemassa. Tietoomme on tullut, että Maailman uskontojen neuvosto ja heidän liittolaisensa ovat lähestyneet Teitä harhauskoisilla vaatimuksillaan tuhota taivaalliset olennot pahuuden ruumiillistumina. Me voimme vain pyytää, ettette kuuntele heitä, vaan seuraatte sydämenne ääntä: silloin kyllä kuulette jumalten kutsun, kuten me olemme sen jo kuulleet. Maailman uskontojen neuvosto voi toki esittää pelosta ja vihasta sokeita teorioitaan. Kiistämättä on heidän neuvonsa yleensä ollut yhtä terävä kuin on äänensä kova, mutta tällä kertaa vaikuttaa siltä, että heidän neuvonsa on pelkästään kova ja äänensä terävä.

Olkoon polkunne voittoon valaistu, tienne valtaan kevyt kulkea! Jumalten siunausta!  
Yhdistyneet uskontokunnat

## Vapaiden markkinoiden puolue, Afrikan ehdokas

Hyvä ehdokkaamme,

Olette tehnyt upeaa työtä koko kampanjanne ajan. Voi olla, ettei puolueemme koskaan ole nähnyt kaltaistanne, yhtä valovoimaista ehdokasta koko historiansa aikana. Tahdomme kiittää teitä ja tiimiänne kaikesta siitä loistavasta työstä, jota olette puolueemme hyväksi jo tehneet.

Nyt olemme saapuneet historialliseen käännekohtaan, joka ei koske ainoastaan näitä vaaleja tai tätä vuosikymmentä, vaan kaikkia tulevia vuosituhsia. Avaruuden muukalaiset ovat saapuneet keskuuteemme. Epäluuloiset tahtovat tuhota ja ryövätä heidät, hyväuskoiset tahtovat antaa heidän tuhota tai ryövätä meidät. On olemassa kuitenkin kolmas tie: meidän tulisi solmia tasavertainen kauppaliitto, vaihtoon perustuva kauppaliitto, meidät maailmankaikkeuden kartalle räjäyttävä kauppaliitto – heidän kanssaan. Vain näin toimimalla toimimme, kuten aatteelliset edeltäjämme ovat aina toimineet. Business tapahtuu kysynnän ja tarjonnan kohdatessa, ja älykkään toimijan on aina tutkittava piilekö välittömän voiton takana mahdollisuus vielä suurempiin voittoihin. Mikäli nyt lyhytnäköisyyttämme päästämme kaiken maailman haudanryöstäjät ja aartenmetsästäjät näiden avaruuden muukalaisten kimppuun, saattaa paljon suurempi mahdollisuus mennä meiltä sivu suun. Näissä vaaleissa olemme nähneet teidän tietävän, että menestys edellyttää riskinottoa. Samaa ei valitettavasti voi sanoa kaikista tahoista puolueessamme.

Laitamme toivomme siihen, että seuraatte erinomaista vaistoanne tälläkin kertaa, rakennatte kaupalle uuden tulevaisuuden, nostatte taloutemme kasvavaan kukoistukseen ja viette meidät taas ennennäkemättömään vaurauden aikakauteen.

Teidän, Vapaakauppasopimus avaruusolentojen kanssa nyt -liike

Hyvä ehdokkaamme!

Planeetallamme on juuri haaksirikkoutunut täysin tuntematon luontokappale, jota suojaaa toinen kappale meille täysin tuntematonta teknologiaa. Tuo teknologia on niin edistynyttä, että sen avulla pystytään ilmiselvästi matkustamaan pitkien välimatkojen halki avaruudessa. Yhdistynyt maailmanvaltio haluaa ottaa tämän ainutlaatuisen löydöksen haltuunsa ja tutkia sitä koko raskaan byrokraattisen koneistonsa hitaudella, jota demokratian ailahtelu hidastaa vielä lisää. Tuo löydös saattaa sisältää lääkkeen johonkin sairauteen, edistyneen viestintäjärjestelmän tai yhteisömallin, tai mahdollisesti uuden energian tuottamisen muodon. Mikä oikeus Yhdistyneen maailmanvallion hallintokoneistolla on pitää löydös itsellään? Mikä oikeus heillä on hidastaa ihmiskunnan kehitystä? Me vaadimme, että löytö avataan kaupallisille toimijoille ja heidän tutkimusorganisaatioilleen, sillä tämä on ainoa tapa, jolla löydös tehokkaasti ja nopeasti hyödyttää koko ihmiskuntaa. Mitä itse olentoihin tulee, on ilman muuta selvää, että myös heidän biologiaansa, kieltään ja kulttuuriaan tulee tutkia samanlaisella tehokkuudella kuin teknologiaakin. Toivomme, että pidätte agendamme mielessänne kampanjanne loppuun asti, muutoin joudumme valitettavasti kääntymään jonkin toisen puolueen ehdokkaan puoleen äänestäjäkuntinemme.

Ystävällisin terveisin,

FME-vapaakauppajärjestö, Maailmankauppaorganisaatio & HGQ-keskuspankki

Tiedepuolue, Pohjois-Amerikan ehdokas

Hyvä ehdokas,

Lähestymme teitä eräs tietty pyyntö mielessämme: Olemme huolissamme siitä, miten monet erilaiset tahot ovat kiinnostuneet julistamaan omakseen planeetallemme juuri laskeutuneen lentävän esineen. Vaikuttaa siltä, että niin talouden, uskonnon, puolustusvoimien, sosiaalipolitiikan kuin naiivin ekologisuuudenkin edustajat ovat heränneet vaatimaan oikeuksiaan tähän kiistämättä historiallisesti ainutlaatuiseseen löytöön. Haluamme kuitenkin muistuttaa, että ekstraterrestiaali on osaamattomien käsissä vaarallinen. Emme saa unohtaa, että juuri eurooppalainen tautikanta oli osasyynä Pohjois-Amerikan alkuperäisasukkaiden tuhoon uudella ajalla. Toisaalta meidän on myös syytä pitää mielessämme, että Etelämantereen ellipsoidi saattaa osoittautua erittäin arvokkaaksi ja hyödylliseksi tietolähteeksi, kunhan emme päästä tilaisuutta käsistämme. Toivomme, että yhdytte vaateeseemme julistaa Etelämantereen muukalaislöytö vuoden 1959 Antarktiksien sopimuksen mukaisesti tieteelliseen toimintaan rauhoitetuksi. Toivomme edelleen, että kannattatte vaadettamme vangita ja eristää ellipsoidi ja sitä asuttava vieras elämänmuoto, sillä kaikki muu olisi ekologiselle tasapainollemme vaaraksi. Haluamme myös varmistaa, ettei tuo muukalainen oma-aloitteisesti lähde tiehensä planeettamme ilmankehästä. Tämä olisi korvaamaton menetys ihmiskunnalle.

Kunnioittaen,

Maailman tiedeakatemian hallitus

Arvoisa ehdokkaamme,

Toivomme, että ette suostu esitettyihin vaateisiin vangita ja eristää Etelämantereen ekstraterrestiaalia. Meidän tutkimusaloillamme on jo vuosisatoja saatu korjata niitä virheitä, joita eurooppalaisten ekspansio muihin maanosiin maailmamme kulttuurien välisille suhteille aiheutti: vuosisatojen työ on tarvittu alistamisen ja alistumisen purkamiseen ja tasavertaisten suhteiden rakentamiseen. Nyt käsillä oleva tilanne avaruuden muukalaisten kanssa vastaa aikoinaan eurooppalaisten ja muiden maanosien alkuperäisväestöjen välillä vallinnutta tilannetta. Me emme ole oppineet historiasta mitään, mikäli noudatamme sotilaallisten tai uskonnollisten fanaatikkojen asettamaa linjaa. Eikä mitään ole valitettavasti oppinut Maailman tiedeakatemiakaan, joka ehdottaa muukalaisten vangitsemista ja eristämistä ilman, että yritämme ensin avata heihin jonkinlaisen viestintäkanavan. Me ehdotamme, että kaikki resurssit tulee laittaa yhteisen viestintäväylän löytämiseen ja sen selvittämiseen, miksi, miten ja mistä muukalaisalus on planeetallemme saapunut. Tilanne on ainutlaatuinen paitsi luonnontieteilijöille, myös ihmis- ja yhteiskuntatieteilijöille: käsillä on uniikki mahdollisuus tutkia kommunikaatiota kahden erillään kasvaneen sivilisaation välillä.

Työtänne arvostaen,

Maailman ihmis- ja sosiaalitieteiden liitto

## Yhteisen turvallisuuden puolue, Euroopan ehdokas

Ehdokkaamme,

Kiitoksia siitä erinomaisesta työstä, jota olet tehnyt puolueemme hyväksi viime kuukausina. Se erinomainen työ tulee nyt tarpeeseen, kun historia on asettanut meidät ennennäkemättömän haasteen eteen. Tuo ennennäkemätön haaste on herättänyt koko ihmiskunnan mielenkiinnon ja nostattanut mitä moninaisimpia mielipiteitä siitä, miten nyt olisi toimittava. Avaruuden muukalaiset ovat keskuudessamme! Me emme ole yksin! On olemassa tietoista elämää, joka on matkustanut luoksemme äärettömän hankalien olosuhteiden halki. Tämä herättää jokaisessa valistuneessa tarkkailijassa seuraavan havainnon: Kuinka paljon heidän täytyykään olla teknologisesti meidän edellämme! Ja kuitenkin he eivät ole vielä omaehtoisesti ottaneet meihin yhteyttä, miten kummallista! Tästä voi vetää ainoastaan sen johtopäätöksen, etteivät he ole matkustaneet tänne asti vain tapaamaan meitä. Heidän passiivisesta käytöksestään voidaan päätellä, että he ovat luultavasti pakomatalla, kukaties nuolevat nyt haavojaan. Ja hakemalla suojaa meidän kotiplaneettaltamme he ovat luultavasti vetäneet myös meidät mukanaan johonkin suurempaan konfliktiin, jollaiseen emme ole osanneet varautua. Meidän on välittömästi otettava ellipsoidi alas ilmasta, eristettävä sen asukkaat (heitä voidaan ehkä vielä käyttää panttivankeina) ja ryhdyttävä selvittämään, kuinka heidän teknologiansa toimii, jotta voimme rakentaa oman puolustuksemme sen varaan. Meillä ei ehkä ole kauaa aikaa ennen kuin heidän vihollisensa saapuvat, ja silloin meidän on parasta olla valmiina. Toivon, että tuet meitä hankkeessamme planeettamme turvallisuuden takaamiseksi.

Parhain terveisin, Yhteisen tulevaisuuden komitea

Hyvä ehdokkaamme,

Kampanjanne on ollut tehokas, toimiva ja tiukka. Maailmankirjat sekoittava on sen viimeisin käänne. Kaiken maailman maailmanparantajat ja teknologiauskovaiset rakentavat nyt ruusuisia pilvilinnojaan siitä, kuinka nämä muukalaiset tulevat viemään meidät uuteen aikaan ja avaamaan meille avaruuden portit. On vaikea ymmärtää, missä todellisuudessa nämä satukirjoilla ja science fictionillä kasvatetut hyväuskoiiset, mutta vähä-älyiset elävät. On kiistämätön fakta, että avaruuden muukalaisten läsnäolo maapallolla asettaa koko ihmiskunnan suureen vaaraan. Ne voivat levittää tauteja, jollaisia emme ole koskaan kokeneet. Ne voivat käyttää teknologista etumatkaansa hyväkseen ja varastaa luonnonvaramme. Ne voivat houkutella perässään jotakin vieläkin suurempaa ja ylivoimaisempaa. Me vaadimme että nuo muukalaiset aluksineen tuhotaan ensi tilassa ennen kuin mitään pahempaa ehtii tapahtua. Valitettavasti kaikki puolueessamme eivät tunnu tätä ymmärtävän. Tämä on kuitenkin ainoa vastuullinen tapa toimia. Voi olla että liberaali historiankirjoitus ei teitä siitä tulevaisuudessa kiitä, mutta vain sillä tavoin voimme turvata niin maailmamme kuin liberaalin historiankirjoituksenkin tulevaisuuden.

Kiittäen tähänastisesta kampanjasta, ja tukeanne odottaen,  
Maailman puolustus- ja poliisiorganisaatioiden kattojärjestö MPP



## Australian ehdokas, Sosiaalisen oikeudenmukaisuuden puolue

Hyvä ehdokas,

Olemme iloisia, että olette puolueemme keulakuvana juuri näinä historiallisina aikoina, kun olemme vihdoinkin saamassa yhteyden elämään, joka ei ole kotoisin täältä planeetalta. Olette epäilemättä saaneet monenlaisia vaatimuksia koskien sitä, mitä avaruuden muukalaisille olisi tehtävä. Osa vaatii teitä tuhoamaan heidät, osa kohtelemaan kuin kukkaa kämmenellä. Mikäli kuuntelette ensimmäistä kantaa, saatatte tuhota ainutlaatuisen mahdollisuutemme kehittyä ihmiskuntana uudelle tasolle. Mikäli taas kuuntelette jälkimmäisiä, saatatte asettaa meidät alttiiksi vaaralle ja jopa hyväksikäytölle. Me ehdotamme kolmatta tietä: meidän on heti alusta asti lähdettävä rakentamaan heidän kanssaan liittolaisuuteen perustuvaa kumppanuutta. Epäilemättä voimme tarjota heille jonkinlaista apua ja solidaarisuutta tässä tilanteessa, jossa he ovat meidän maaperällämme. Vastineena avunannostamme he voivat tarjota meille tietoa taustastaan, kulttuuristaan ja teknologiastaan. Vastavuoroinen avunanto saattaa meidät parhaassa tilanteessa osaksi intergalaktista yhteisöä. Meidän ei tule päästää tilannetta käsistämme olemalla sen paremmin naiivin hyväuskoisia kuin pelokkaitakaan. Älkäämme unohtako sosiaalisen oikeudenmukaisuuden oppeja nytkään, kun vastassamme on ainutlaatuisen vieras tietoisuuden muoto!

Ystävällisin terveisin, Kansainvälinen solidaarisuusliitto

Arvoisa edustajamme, ehdokkaamme ja puoluetoverimme!

Kiitoksia tähänastisesta hienosta kampanjastanne! Olemme seuranneet ilolla menestystänne vaaliurnilla ympäri maailmaa. Kampanjanne perusteella tiedämme, että osaatte ottaa vastuuta koko ihmiskunnan edusta eivätkä vähäosaisten tarpeet koskaan ole liian mitättömiä korvillenne. Totisesti, on otettava aikansa sille, että kuuntelee ihmisiä, jotta osaisi toimia oikein. Nyt on kuitenkin aika antaa kuuntelemisen olla, sillä on oikea aika osata toimia. Vain hiukan alle viikko sitten me planeettana vastaanotimme suojiimme hädänalaisen muukalaisaluksen, joka saapui keskuuteemme ja asettui puolustuskyvyttömästi odottamaan yhteydenottoamme yhteen planeettamme vaikeakulkuisimmista kolkista. Näiden muukalaisten passiivisuus osoittaa heidän olevan paitsi rauhanomaisia, myös syvässä ongelmassa planeettamme vieraisissa elinolosuhteissa. Olemme saaneet häpeäksemme kuulla kaikenlaisia kannanottoja, jotka ajavat vain julmasti ja ajattelemattomasti meidän omaa etuamme. Meidän olisi syytä lähestyä heitä varovaisesti ja parhaiden tutkijoidemme avulla selvittää, millaista apua he tarvitsevat ja mitä me voimme heidän hyväkseen tehdä. Tämä kohtaaminen voi olla molemmille osapuolille historiallinen, sillä kukaties heistäkin saattaa olla meille jonakin päivänä hyötyä kunhan saamme autettua heidät takaisin jaloilleen. On täysin mahdollista, että aluksen asukkaat ovat esimerkiksi omat elinolosuhteensa menettäneen kulttuurin viimeisiä edustajia, ja jo historian tallentamisen vuoksi on ehdottoman tärkeää, että riennämme heidän tuekseen hetimiten. Toivomme, että kunnioitatte puolueemme sosiaalisen oikeudenmukaisuuden linjaa ettekä liity silmittömien hyötyjien joukkoon. Muussa tapauksessa meidän on valitettavasti vietävä äänemme toisaalle.

Viimeistä vaalipuhetta ja äänestystä innokkaasti odottaen,  
Globaali pakolaisten ja nomadien tuki-verkosto

Ehdokkaamme,

Kuvitelkaa, että meidän planeettamme ilmakehään, eteläiselle napamantereelle on todellakin ankkuroitunut kappale ulkoavaruudesta. Emme voi kuvitellakaan, millaisista oloista se on lähtöisin ja millainen ekosysteemi sen kotiplaneetalla vallitsee. Tiedämme kuitenkin, että mitään hyvää ei seuraa kahden toisilleen täysin vieraan elämänmuodon kohtaamisesta ilman huolellista valmistautumista. Ajatelkaa vaikkapa Amerikan mantereen alkuperäiskulttuurien tuhoa valloittajien saapuessa: taudit tappoivat silloinkin ruutia enemmän. Millaisia mullistuksia jo pelkästään kolonialismi aiheutti planeettamme ekosysteemiin! Me emme voi antaa muukalaisaluksen riskeerata planeettamme luonnollista ekosysteemiä. Jo nyt se on epäilemättä aiheuttanut muutoksia Etelänapamantereen hauraassa luonnossa. Toivomme hartaasti, että asetutte kanssamme samalle kannalle, ja ryhdytte välittömiin toimiin muukalaisaluksen tuhoamiseksi sekä alueen eristämiseksi ja puhdistamiseksi.

Puhettanne odottaen,  
vilpittömästi teidän,  
Maailmanluonnonliitto

Arvoisa puolueemme ehdokas!

Kiitoksia hyvästä työstä kampanjanne aikana! Viimeinen viikko on todella mullistanut, paitsi kampanjanne, myös koko maailmamme poliittisen kentän. Miten meidän tulisi toimia tässä ennakoimattomassa tilanteessa, kun mitkään aiemmat strategiamme eivät enää toimi? Olisiko meidän pelattava varman päälle ja hävitettävä muukalainen keskuudestamme? Voimmeko tehdä sen niin, että voimme hyötyä sen teknologisesta ylivoimasta? Menetämmekö silloin kaiken kulttuurisen viisauden, jota he voisivat meille tarjota? Mutta miten voimme luoda heihin tasavertaisen suhteen tietoisina olentoina, kun emme ole onnistuneet siinä kertaakaan mallikkaasti ihmiskunnan historiassa? Me olemme sitä mieltä, että meidän on pyrittävä muodostamaan vaihtoon perustuva suhde: Ehkä heillä on hallussaan teknologisia ratkaisuja tai kulttuurista viisautta, jotka voivat auttaa meitä ratkaisemaan oman planeettamme polttavia ongelmia. Ehkä meillä on hallussamme myös sekä sosiaalista että materiaalista osaamista, joka hyödyttää heitä. Kulttuurien kohtaamisista syntyy aina suuria uusia keksintöjä ja sovelluksia. Uskomme, että te olisitte juuri sopiva henkilö toimimaan neuvottelijana ja vaihtosuhteiden solmijana tässä historiallisessa tilanteessa.

Vaalisunnuntaita odottaen,  
Luonnonmukaisen elämäntavan neuvottelukunta

VAALIEN AIKATAULU	PELIN AIKATAULU
Perjantai 24.6.2129 – Puheen valmistelu	Pelin B-osa (n. 5 min kertaus tai tauko) n. 10 min - ensimmäinen kokous n. 10 min - työskentelyä ja strategioiden palaveri n. 10 min - toinen kokous n. 20 min - työskentelyä ja strategioiden palaveri n. 15 min - viimeinen kokous (n. 5 min lopetus tai tauko)
Lauantai 25.6.2129 – Puheen harjoittelu ja esitys	Pelin C-osa (n. 5 min kertaus tai tauko) Harjoitus _____ Puheet ja arviointi _____

VAALIEN AIKATAULU	PELIN AIKATAULU
Sunnuntai 26.6.2129 – Äänestys ja vaalivalvojaiset	Ääntenlasku _____ (Jälkitunnelmat _____) (n. 5 min lopetus tai tauko)
Maanantai 27.6.2129 – Palautekokous ja puheesta saadun palautteen läpikäynti	Pelin D-osa n. 15 min - palautekokous (Peli päättyy.)

### Strategi

Strategien tapaamisissa tarkoituksena on vaihtaa tietoja toisten kanssa siitä, mihin suuntaan kukin tiimi ehdokkaansa puhetta vie. Vaihtokauppaa voi tehdä esimerkiksi seuraavalla tavalla:

Strategi A: Mitä annat, jos kerron, mitä ehdokkaani sanoi ensimmäisen kerran muukalaisaluksesta kuuluaan?

Strategi B: Aika vähäpätöinen tieto, mutta voin kertoa puolueeni kannan Turvallisuusneuvoston aikeeseen lähettää paikalle laskuvarjojoukkoja.

Mikäli strategi A suostuu, molemmat voivat näiden tietojen perusteella tehdä päätelmiä siitä, mitä toisen ehdokas on puheessaan sanomassa. Valehtelu ei ole sallittua, mutta ovela strategi voi yrittää vaihtaa mahdollisimman epäkiinnostavaa tietoa mahdollisimman kiinnostavaan tietoon.

### Puheenkirjoittaja

Antiikin tuntemattoman tekijän teoksessa *Rhetorica ad Herennium* neuvotaan rakentamaan puhe kuudesta osasta:

- Johdanto-osa (latinaksi *exordium*) aloittaa puheen, ja puhuja kiinnittää siinä kuulijoiden huomion ja esittelee itsensä.
- Kerrontaosassa (lat. *narratio*) puhuja pohjustaa tulevaa väitettään esittelemällä tilanteen taustoja.
- Erimielisyysosassa (lat. *divisio*) hän esittelee yleistä keskustelua aiheesta sekä sitä, miltä osin yhtyy siihen ja miltä osin ei.
- Todistusosassa (lat. *confirmatio*) hän esittelee todistusaineistoa, joka tukee hänen kantaansa.
- Kumousosassa (lat. *refutatio*) puhuja kumoaa vastakkaisen näkökannan omallaan.
- Yhteenvedo-osassa (lat. *conclusio*) puhuja esittää tiivistelmän puheestaan mahdollisimman yleisöä innostavaan tyyliin.

Puhe kannattaa rakentaa näiden kuuden osion varaan. Niiden puitteissa voi hyvin tuoda esille erilaisia perusteluja, ja samalla ne muodostavat kuulijoita koukuttavan tarinankaaren, joka päättyy loppuhuipennukseen.

## Esiintymisvalmentaja

Puheen laatiminen ei ole pelkästään tekstin kirjoittamista, vaan myös puheen esittämistä pitää harjoitella.

- **Tauot:** Puheeseen kannattaa merkata tauot selkeästi etukäteen (esimerkiksi kirjoittamalla "TAUKO" oikeisiin kohtiin). Tauoilla voi viestiä kuulijalle esimerkiksi siirtymistä asiasta toiseen, asian tärkeyttä tai tunteita herättävää dramaattisuutta.
- **Puherytmi:** Yleensä ihmisillä on taipumus puhua esiintyessään hieman liian nopeasti. Puherytmi, joka tuntuu puhujasta liioitellun hitaalta, on yleensä kuulijan kannalta juuri sopivan hidas.
- **Eleet:** Lavalla oleminen saattaa tuoda esiin puhujan tiedostamattomia maneereja, ja niistä on hyvä olla tietoinen etukäteen. Ilmeillä, käsien liikkeillä tai kävelemisellä voi tuoda pontta puheeseen, mutta näitä kannattaa käyttää harkiten ja erityisesti sellaisissa kohdissa, joissa haluaa herätellä tai liikuttaa yleisöä.
- **Kädet:** Käsien asento voi tuottaa vaikeuksia puheen aikana. Toista kättä voi pitää esimerkiksi taskussa tai mahdollisen puhujapöntön tai pöydän reunalla. Myös korttikokoiset muistiinpanot, joista saa tukevan otteen voivat olla avuksi.
- **Katse:** Katseen on hyvä kiertää yleisössä puheen ajan, muttei kuitenkaan liian nopeasti, jottei yleisölle tule hermostunutta vaikutelmaa. Hyväksi havaittu keino katseen siirtämiselle on jakaa puhe selkeisiin, esimerkiksi muutaman lauseen asiakokonaisuuksiin. Ensin puhuja voi tarkastaa asian muistiinpanoistaan, sitten kohdistaa katseensa johonkuhun yleisössä ja kertoa asian. Lopuksi hän voi pitää pienen tauon, jonka aikana pitää yhä yllä katsekontaktia, sitten vilkaista jälleen muistiinpanoihin, valita uuden kohteen, jolle selittää asiansa jne.

Valmistele ehdokkaalle harjoitus The Nueva York Timesista löytyvän presidentti Mooren puheen avulla. Lisää siihen taukoja ja eleitä ja pyydä ehdokastasi lukemaan se. Tarkkaile yllä mainittuja asioita ja tee korjausehdotuksia. Voit tehdä puheeseen merkintöjä mielesi mukaan.

# KOLMAS POSTI

## Ehdokas

Hyvät ehdokkaat!

Kun itse olin viisi vuotta sitten samassa tilanteessa kuin Te nyt, en aavistanutkaan, millaiseen hullunmyllyyn olin joutumassa. Oma kokemukseni on tuskin ollut mitään verrattuna siihen, mitä joku Teistä tulee kokemaan tänä historiallisesti käännteentekevässä aikana. Olen kuitenkin varma, että kuka tahansa Teistä voittaakin, on hän maailmanvaltion kansalaisten luottamuksen arvoinen ja selviytyy tehtävästään kiitettävästi. Näin ennen vaaleja esitän vielä toiveen, että itse kukin Teistä toisi vaaleissa mahdollisimman rehellisesti esille kantansa avaruuden muukalaisiin. Vain sillä tavoin varmistamme, että asiasta päätetään demokratian parhaita perinteitä kunnioittaen.

Onnea ja menestystä ylihuomiselle toivottaen,  
Presidentti B. Moore

## Kampanjapäällikkö

Mikäli tiimin työskentely muuttuu loppua kohden kiireisemmäksi ja hankalammaksi, puheenjohtaja voi ottaa käyttöön erilaisia apuvälineitä:

- Puheenvuorot: Puheenvuoroja pyydetään keskustelun lomassa puheenjohtajalta kättä nostamalla. Puheenjohtaja antaa puheenvuoroja nimeltä kutsuen, siinä järjestyksessä kun vuorot on pyydetty. Hän voi myös keskustelun lomassa kertoa, ketkä ja missä järjestyksessä odottavat puheenvuoroaan.
- Yhteiset lähtökohdat: Mikäli ryhmän työskentely ei etene erimielisyyksien vuoksi, eteenpäin päästään etsimällä niitä asioita, joista kaikki ovat vähintään samaa mieltä.
- Äänestys: Mikäli jostakin asiasta ei päästä yksimielisyyteen, puheenjohtaja voi ottaa käyttöön äänestyksen. Viittaamalla äänestäminen on nopeaa. Paperilapuilla toteutettu suljettu lippuäänestys taas takaa, että kaikkien mielipiteet pysyvät salaisina.

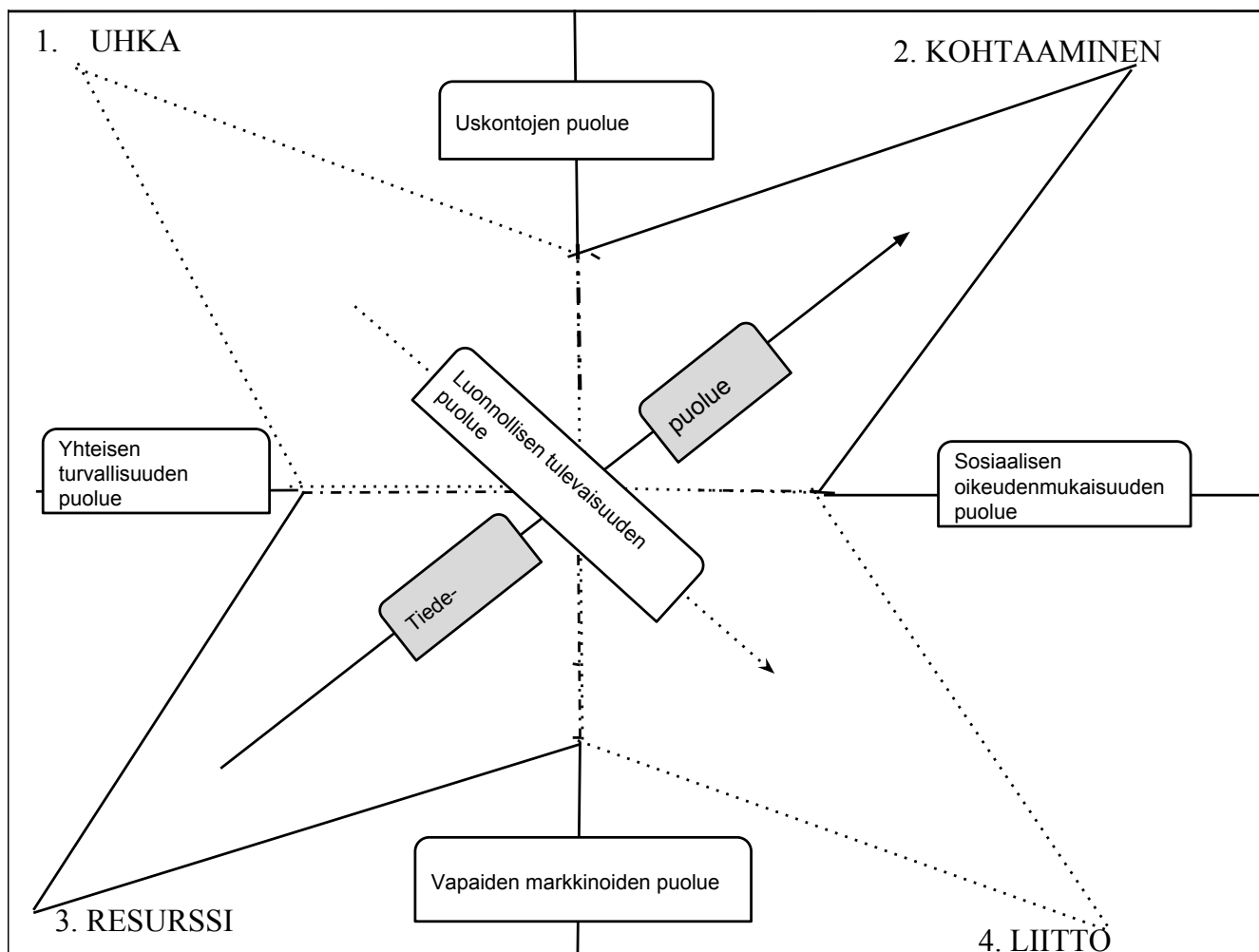
Mikäli tunnelma kokouksessa kiristyy, hyvää mielialaa voi pitää yllä kiinnittämällä huomiota siihen, mitä kukin on hoitanut hienosti ja kiittämällä tiimin jäseniä tehdystä työstä. Kiihkeän keskustelun keskellä on hyvä tarkistaa myös hiljaisempien tiimin jäsenten mielipiteitä: juuri heiltä saattaa löytyä sopiva ratkaisu.

## Strategi

Liitteenä kartta siitä, miten eri puolueiden äänestäjäjoukot jakautuvat avaruusmuukalaiskysymyksessä: Ensimmäisessä ruudussa ovat ne, jotka kokevat muukalaisten läsnäolon maapallolla uhaksi. Toisessa ne, jotka haluavat kohdata muukalaiset varovaisesti näitä kunnioittaen. Kolmannessa ruudussa ovat ne, jotka näkevät, että muukalaisista voi olla hyötyä ihmiskunnalle, ja ne ovat näin arvokas resurssi. Neljännessä ruudussa olevat ajattelevat, että ihmiskunnan on pikaisesti muodostettava jonkinlainen tasa-arvoinen liitto näiden vieraiden olentojen kanssa.

Puolueet ovat kuitenkin jakautuneet näiden kysymysten kesken siten, että jokaisessa puolueessa on kaksi eri kantaa edustavaa ääriä, jotka taistelevat vallasta. Jokaisen ruudun äänistä puolestaan näyttäisi kilpailevan kolme eri puoluetta.

Koeta saada strategien kokouksessa selville, millaisia äänestäjäjoukkoja mikäkin puolue yrittää puheellaan tavoitella, jotta näet millaisia äänestäjäryhmiä oma ehdokkaasi voisi vielä voittaa puolelleen.



## Puheenkirjoittaja

Alla muutamia retorisia tehokeinoja, joista voi olla apua kirjoittamisessa:

- Allitteraatio eli soinnullisuus: Käsitteet tai sanat sidotaan yhteen samaa konsonanttia toistamalla, jotta ne jäävät helposti kuulijoiden mieleen: esim. "torilla tavataan" tai "leidit lavalla".
- Anadiplosis: Tapa koostaa tekstiä siten, että edellisen lauseen viimeiset sanat aloittavat seuraavan lauseen.
- Anafora: Sanojen tai fraasin toisto lauseen alussa: "On hetki, jolloin tuuli uinahtaa/ On hetki jolloin tuuli valvoo/ On hetki ystävien/ On hetki rakkauden/..." (Rauno Lehtisen iskelmästä On hetki).
- Aporia: Osa, jossa puhuja näyttää vetäytyvän puntaroimaan vaikeaa kysymystä itsekseen. Tällä keinolla voi luoda todellisuutta vilpittömämmän vaikutelman. Esimerkiksi: "Tappaisinko herra Bondin heti vai kertoisinko hänelle ensin ovelan juoneni ja tappaisin hänet vasta sitten?"
- Tricolon: Kolmen rinnasteisen käsitteen sarja, esim. Ranskan vallankumouksen iskulause "Vapaus, veljeys, tasa-arvo!" tai Winston Churchillin puheesta elämään jäänyt "verta, hikeä ja kyyneleitä".

## Esiintymisvalmentaja

Puheen voi lukea suoraan paperista tehokkaasti ja yleisöön vetoavasti, jos valmistautuu oikein.

- Puhuja harjoittelee puheen muutamaaan otteeseen, jotta tuntee sen hyvin ja voi ottaa myös katsekontaktia yleisöön.
- Puhe kannattaa asetella paperille selkeästi tarpeeksi suurilla kirjaimilla ja vaikka vain sivujen ylälaitaan. Lauseet kannattaa yrittää mahtua yhdelle riville ja kappaleet yhdelle sivulle, jottei puheeseen ei tule taukoja epäsopiviin paikkoihin.
- Puheen voi kirjoittaa myös pienille korteille, esimerkiksi yksi lause tai asiakokonaisuus yhdelle kortille.
- Niin kortit kuin A4-sivutkin kannattaa numeroida selkeästi.
- Niin sivujen kuin korttienkin vaihtamiseen kuluu hieman aikaa, mutta nämä tauot voi myös käyttää hyväkseen ja rytmittää niiden avulla puhetta.
- Numerot kannattaa kirjoittaa auki sanoiksi, jotta ne on helpompi lukea.
- Tekstiin voi myös kirjoittaa taukojen kohdalle esimerkiksi tikkukirjaimin TAUKO. Samoin korostettavat asiat voi lihavoida tai kirjoittaa kursivilla.
- Mikäli puheeseen suunnitellaan eleitä tai muuta liikekieltä, muistutukset niistä voi lisätä marginaaliin.

**TheNuevaYorkTimes**  
**Perjantai 24.6.2129 klo 18.12.**

Hyvä ehdokas Yhdistyneen maailmanvaltion presidentiksi,

Juuri saamamme tiedon mukaan Etelämantereelle laskeutuneet avaruuden muukalaiset ovat lähettäneet kaksi laskeutujaa maanpinnalle. Klo 9.42 paikallista aikaa aluksen alapuolelle avautui ilmeisesti kaksi aukkoa, joista irtaantui kaksi lennokkia muistuttavaa kappaletta. Ne lähtivät etenemään maanpintaa seuraillen. Laskeutujien olinpaikka on tällä hetkellä tuntematon.

Toivomme teiltä lyhyttä kommenttia tapahtuneeseen. Miten Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston ja Maailman avaruushallinto WASA:n olisi syytä toimia?

---

---

---

---



**TheNuevaYorkTimes**  
**PERJANTAI 24.6.2129**

Julkaistu klo 18.42.

**MUUKALAISLUOTAIMET SUUNNANNEET MEREN POHJAAN**

Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston mukaan Etelämantereen muukalaisaluksesta irtaantuneet luotaimet ovat suunnanneet mantereelta meren pinnan alle.

“Ne ovat lähteneet luoteeseen ja suunnanneet Filchnerin-Ronnen jäähyllyn kautta Weddellinmereen”, kertoi Turvallisuusneuvoston tiedottaja Baas Solis tiedotustilaisuudessa hetki sitten. “Tässä vaiheessa on hyvin vaikea sanoa, mihin ne pyrkivät”, Solis jatkoi. Solis kertoi myös, ettei Amundsen-Scott -tutkimus- aseman turvaksi suunniteltua laskuvarjojoukkuetta ole vielä saatu matkaan. “Olosuhteet Etelämantereella ovat todellakin hyvin vaativat”, hän kommentoi. Aiemmin tänä aamuna Turvallisuusneuvosto varmisti, että aluksella on tietoista elämää.

---

\_\_\_\_\_, kommentoi tilannetta \_\_\_\_\_ puolueen ehdokas \_\_\_\_\_. Ehdokkaiden kannat vaikuttavat eroavan hyvin paljon toisistaan, sillä \_\_\_\_\_ puolueen ehdokas \_\_\_\_\_ vaati puolestaan, että \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ylihuomenna järjestettävät vaalit ratkaisevatkin hyvin pitkälti sen, miten Yhdistynyt maailmanvaltio tulee reagoimaan avaruuden muukalaisiin. Poliitikan tutkija Shirin Bassinin mukaan vaaleilla tulee olemaan poikkeuksellisen suuri merkitys kriisitilanteen hoitamisessa, ja hän on kiinnostunut näkemään, vaikuttaako tilanne myös äänestysprosenttiin.

“Huomenna, lauantaina kuultavat poliitikkojen viimeiset puheet saattavat laittaa myös koko poliittisen karttamme liikkeelle”, Bassin kertoo. “Näistä vaaleista on ehdottomasti tulossa yhdet maailman historian merkittävimmistä.”

## C. TOINEN NÄYTÖS: VAALIVIIKONLOPPU

5 min: Kertaushetki / paussi. Mikäli larppi pelataan neljässä osassa, C-osan aluksi otetaan tiimeittäin kertauskierros, jossa kukin kertoo, mitä omalle hahmolle edellisessä osassa tapahtui. Lisäksi katsotaan yhdessä, mikä puheen tilanne on.

Mikäli peli pelataan putkeen, ennen toista näytöstä pidetään viiden minuutin hengähdystauko.

(Peliä pelattu yhteensä 2h 35min.)

Toinen näytös jakautuu tiimien määrän mukaan seuraavasti:

	Harjoitus	Puheet ja arviointi	Ääntenlasku	Jälkitunnelmat
2 tiimiä	20 min	20 min	10 min	15 min
3 tiimiä	15 min	30 min	10 min	10 min
4 tiimiä	15 min	30 min	10 min	10 min
6 tiimiä	20 min	30 min	10 min	-

Harjoitus. Pelinjohtaja aloittaa lukemalla taustatarinan:

“On lauantai 25.6.2129 ja aamun kenraaliharjoitukset ovat juuri alkamassa. Toisten ehdokkaiden puheet ovat jo valmiina, toiset vielä hiovat ja kirjoittavat niitä täyttä päätä...”

Ehdokas harjoittelee puheen esiintymisvalmentajan johdolla. Toiset auttavat aina kun voivat, esimerkiksi leikkimällä yleisöä. Puhetta voidaan vielä myös muokata tai kirjoittaa puhtaaksi ja siihen voidaan lisätä eleitä ja taukoja. Pelinjohtaja voi harjoitusten aikana valmistella puhetilaisuutta järjestämällä katsomon ja esiintymislavan.

Sanomalehden kannanottopyyntö ja uutinen. Kun harjoituksia on kulunut jonkin aikaa, The Nueva York Times lähestyy kaikkia ehdokkaita ja pyytää pikaista kannanottoa. Tiimit laativat kannanotot kirjallisesti ja toimittavat ne pelinjohtajalle.

Tarvikkeet: Jokaiseen tiimiin Kannanottopyyntö, lauantai sekä myöhemmin Lauantain sanomalehti ehdokkaiden kommentteilla täydennettynä.

Harjoitusten lopetus. Pelinjohtaja lopettaa lukemalla:

“... Ja niin kampanjatiimien työ alkaa lopultakin olla päätöksessä. Jäljellä on enää viimeinen puristus: puhe ja itse h-hetki - äänestys.”

Puheet ja arviointi. Siirrytään kaikki yhteiseen tilaan, jossa on katsomossa istuimet kaikille ja estradi puheenpitäjille. Pelinjohtaja selittää aluksi mitä tapahtuu: Kukin ehdokas esittää vuorollaan puheensa, jonka tulisi olla 5-10 minuuttia pitkä. Yleisön on kannustettava kutakin puhujaa ja kuunneltava tarkkaavaisesti.

Puheen jälkeen muiden joukkueiden pelaajat rastivat Arviointilomakkeelle, millaisia väittämiä puheessa esiintyi. Väittämät voidaan käydä ennen tilaisuuden alkua nopeasti läpi. Rastittuaan puheeseen sopivat väittämät pelaajat vastaavat muutamaaan kysymykseen puheesta omasta näkökulmastaan. Tällä välin ehdokkaan tiimiläiset puolestaan antavat välitöntä palautetta ehdokkaalle.

Pelinjohtaja toimii puhetilaisuuden juontajana, joka esittelee kunkin ehdokkaan vuorollaan.

Tarvikkeet: Arviointilomakkeita jokaiselle pelaajalle niin monta kuin on puheita, joita hän ei ole ollut tekemässä. (Siis tiimien määrä – 1.)

Ääntenlasku. Tiimit ryhtyvät keskenään pöytiinsä. Pelinjohtaja suorittaa ääntenlaskun siten, että laskee, montako rastia kukin ehdokas saanut mistäkin väittämästä. Hän merkkää tulokset kaikkien näkyville fläppitululle tai muulle vastaavalle. Jokainen Arviointilomakkeen väittäjä edustaa yhtä äänestäjäjoukkoa. Äänestäjäjoukon voittaa puolue, jonka ehdokkaan puhe on kerännyt eniten rasteja väittämästä. Se tiimi, joka voittaa eniten äänestäjäjoukkoja, voittaa vaalit.

Mikäli tiimit saavat tasatuloksen, lasketaan yhteen kaikki rastit kaikista väittämistä, ja se joka saa yhteensä eniten, voittaa. Lopussa pelinjohtaja julistaa vaalien voittajan.

Tarvikkeet: Posterit tai vastaava, jolle on kirjoitettu Arviointilomakkeen väittämät niin suurella, että kaikki näkevät. Tussi tai vastaava, jolla voi merkata annetut "äänet".

Jälkitunnelmat. Mikäli tiimejä on 2–4, pelataan lyhyitä muutaman minuutin mittaisia kohtauksia eri hahmojen tavasta reagoida vaalitulokseen. Näissä kohtauksissa keskiössä on vain muutamia hahmoja kerrollaan. Samalla muut pelaajat katselevat kohtausta yleisönä tai tarvittaessa pelaavat sivuhahmoja, joita larpissa ei ole toistaiseksi ollut.

Pelinjohtaja aloittaa kohtaukset kertomalla, missä tilanteessa ollaan ja keitä on paikalla. Tarvittaessa hän antaa ylimääräiset hahmot yleisölle pelattavaksi. Kun kohtauksesta on saatu irti kaikki oleellinen pelinjohtaja lopettaa kohtauksen.

Pelinjohtaja voi pyytää ideoita kohtauksiin myös pelaajilta tai keksiä kohtauksia itse. Alla on muutamia ehdotuksia:

- Voittanut ehdokas joutuu toimittajalauman piirittämäksi poistuessaan vaalivalvojisista ja vastaa toimittajien kysymyksiin.
- Kaksi kampanjapäällikköä kohtaa toisensa vaalivalvojaisten jatkoilla wc:ssä tai ravintolan tiskillä.
- Hävinnyt tiimi lohduttaa toisiaan vaalivalvojaisten jatkoilla.

(C-osaa pelattu 70 min. Peliä pelattu yhteensä 3h 40 min.)

Eksopoliittinen toimenpidelomake. Pelinjohtaja antaa vaalit voittaneelle ehdokkaalle salaisen eksopoliittisen toimenpidelomakkeen täytettäväksi. Tämä voi palauttaa sen heti tai seuraavan osan alussa.

Tarvikkeet: Eksopoliittinen toimenpidelomake.

5 min: Lopetushetki. Kukin pelaaja kertoo vuorollaan yhden haastavan ja yhden hyvän hetken C-osasta.

(C-osaa pelattu 75 min. Peliä pelattu yhteensä 3h 45 min.)

Osa C. Toinen näytös: Vaaliviikonloppu päättyy tähän.

**TheNuevaYorkTimes**  
**Lauantai 25.6.2129 klo 15.00**

Hyvä ehdokas yhdistyneen maailmanvaltion presidentiksi,

Juuri saamamme tiedon mukaan Amundsen-Scott -tutkimusasemalta on kadonnut kaksi tutkijaa. Jäätikkötutkijat Kiran Kwan ja Anton Danel ovat kadonneet ilmoittamatta ja jälkiä jättämättä tutkimusasemalta klo 5.03 paikallista aikaa, eivätkä ole palanneet muutamaan tuntiin takaisin. Muu miehistö on hyvin huolissaan ja odottaa apua Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvostolta.

Miten kommentoisitte tilannetta?

---

---

---

Miksi Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvosto ei ole voinut taata Etelämantereella työskentelevien tutkijoiden turvallisuutta? Onko Turvallisuusneuvosto tehtäviensä tasalla?

---

---

---

TheNuevaYorkTimes  
LAUANTAI 25.6 2129

Julkaistu klo 16.30.

MUUKALAISLUOTAIMET SCOTIANMERELLÄ? KAKSI TUTKIJAA KATEISSA

Muukalaisaluksista eilen irrottautuneista luotaimista on saatu havaintoja Scotianmerellä. Samaan aikaan kaksi Amundsen-Scott -tutkimusaseman tutkijaa on kateissa jo neljättä tuntia.

Yhdistyneen Maailmanvaltion Turvallisuusneuvosto arvelee Etelämantereen muukalaisaluksen luotainten liikkuvan parhaillaan Scotianmerellä, jossakin Eteläisten Sandwichsaarten läheisyydessä. Saaret ovat asu-mattomia, mutta niiden luonto on tarkoin suojeltua. "Koetamme selvittää niiden tarkkaa sijaintia, mutta meillä kestää aikamme saada laitteistomme paikalle ja valmiiksi", Turvallisuusneuvoston tiedottaja Baas Solis kertoo.

Samaan aikaan kaksi Amundsen-Scott -tutkimusaseman työntekijää, Kiran Kwan ja Antton Danel ovat kadonneet. "Molemmat ovat hävinneet saman huoltotyövuoron aikana. Heidän ulkoilupukunsa ovat ka-teissa", kommentoi katoamistapausta järkyttyneenä Amundsen-Scott -tutkimusaseman johtaja Tonia Kry-lova. "Tutkimme valvontakameroita parasta aikaa. He näyttävät poistuneen asemalta muukalaisaluksen suuntaan noin neljä tuntia sitten. Kaikki viittaa siihen, ettei kukaan tai mikään ole ainakaan pakottanut heitä poistumaan asemalta."

Turvallisuusneuvoston toiminta on herättänyt keskustelua presidenttiehdokkaiden keskuudessa:

\_\_\_\_\_ kommentoi tapahtunutta ehdokas \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ puolueesta. \_\_\_\_\_ puolueen ehdokas  
\_\_\_\_\_ taas toteaa, että \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ .

Turvallisuusneuvostosta kerrotaan, että tutkimusaseman turvaksi suunnitellut laskuvarjojoukot ovat lähtö-valmiudessa, mutta turvallisuustestit ovat vielä kesken. "Ehkäpä Etelämantereella työskentelevien tutkijoi-den tilanne ehtii nousta vielä vaalien avainaiheeksi. Sen näemme tämäniltaisissa vaalipuheissa!" politiikan tutkija Shirin Bassin kommentoi.

# ARVIOINTILOMAKE

Ehdokas:

Puolue:

Arvostelija:

Voit nyt irrottautua hetkeksi hahmostasi ja miettiä seuraavaa tehtävää omalta kannaltasi. Rasti kaikki ne väittämät, jotka ehdokkaan puheesta mielestäsi välittyvät:

- Avaruusolennot tulee tuhota, koska ne ovat pahoja.
- Muukalaiset tulee toivottaa tervetulleiksi, sillä ne ovat meitä ylempiä olentoja.
- Avaruusolentojen kanssa tulisi solmia kauppaliitto.
- Avaruusalus tulisi antaa yrityksille tutkittavaksi.
- Luonnontieteilijöiden tulisi päästä tutkimaan avaruusalusta ensimmäisinä.
- Muukalaisiin tulisi ottaa yhteyttä varovaisesti ja suunnitelmallisesti.
- Avaruusolentojen sotateknologia on otettava ihmiskunnan käyttöön.
- Avaruusolennot tulisi hävittää ennen kuin ne hävittävät meidät.
- Avaruusolentojen kanssa on neuvoteltava vastavuoroisesta vaihdosta.
- Muukalaisia on autettava, sillä ne saattavat olla hengenvaarassa.
- Avaruusalus tulee hävittää, sillä se uhkaa maapallon ekologista tasapainoa.
- Teknologinen ja kulttuurinen vaihto avaruusolentojen kanssa auttaa molempia.

Millä perusteella valitsit juuri nämä väittämät?

Mikä puheessa tuntui sinusta vieraannuttavalta?

Entä mikä siinä vetosi sinuun?

# EKSOPOLIITTINEN TOIMENPIDELOMAKE

Yhdistyneen maailmanvaltion presidentille

Hyvä Yhdistyneen maailmanvaltion vastavalittu presidentti,  
Onnittelut valituksi tulemisestanne! Saamiemme tietojen mukaan avaruuden muukalaisaluksen luotaimet ovat jälleen liikkeellä. Ainakin toisen on havaittu suuntaavan jälleen kohti Etelämannerta. Nyt kun vaalitu-  
los on vihdoon selvillä, meidän on korkea aika ottaa aloite käsiimme. Edellisen presidentin alulle panema  
eksopoliittinen budjetti on valmistunut. Voitte valita 1–3 toimijaa, joiden käsiin haluatte sen luovuttaa.  
Mikäli valitsette vain yhden toimijan, on vastuu yksin hänellä. Mikäli taas valitsette useamman, merkatkaa  
järjestysnumerolla 1. sitä tahoa, jolla on suurin vastuu.

Ystävällisin terveisin,  
Yhdistyneen maailmanvaltion presidentin kanslia.

Eksopoliittisen instituutin ensimmäinen hallitus:

- Maailman uskontojen neuvosto
- Yhdistyneet uskontokunnat
- Vapaakauppasopimus avaruusolentojen kanssa nyt -liike
- FME-vapaakauppajärjestö, Maailmankauppaorganisaatio ja HGQ-keskuspankki
- Maailman tiedeakatemia
- Maailman ihmis- ja sosiaalitieteiden liitto
- Yhteisen tulevaisuuden komitea
- Maailman puolustus- ja poliisiorganisaatioiden kattojärjestö MPP
- Kansainvälinen Solidaarisuusliitto
- Globaali pakolaisten ja nomadien tuki -verkosto
- Maailmanluonnonliitto
- Luonnonmukaisen elämäntavan neuvottelukunta

## D. JÄLKINÄYTÖS JA PELIN PURKU

5 min: Kertaushetki / paussi. Mikäli larppi pelataan neljässä osassa, neljännen osan aluksi otetaan tiimeittäin kertauskierros, jossa kukin kertoo, mitä omalle hahmolle edellisessä osassa tapahtui.

Mikäli peli pelataan putkeen, pidetään lyhyt hengähdystauko.

(Peliä pelattu yhteensä 3h 50min.)

15 min: Jälkinäytös: Palautekokous. Pelataan kokous, jossa kukin tiimi kokoontuu käymään läpi puheesta samaansa palautetta. Pelinjohtaja lukee alkuun taustatarinaa:

“Maanantaiamuna tiimit kokoontuvat puimaan viikonlopun tapahtumia. Vaalit voittaneessa puolueessa joudutaan odottelemaan Yhdistyneen maailmanvaltion vastavalittua presidenttiä, jonka kalenteri on jo täyttynyt uusista kiireistä. Muissa tiimeissä koetetaan toipua häviöstä. Kampanjapäällikkö johtaa jälleen kokousta, jonka aikana tutkitaan puheesta saatua palautetta ja pohditaan sitä, miten puhe ja sen tekeminen sujuivat...”

Utinen. Kun palautekokousta on kulunut noin 10 minuuttia, pelinjohtaja tuo paikalle viimeisen The New York Timesin uutisen.

Tarvikkeet: Eksopoliittisen toimenpidelomakkeen mukaan täydennetty Maanantain sanomalehti jokaiseen tiimiin. Uutista täyttäessä voi käyttää apuna Toisesta postista löytyviä ehdokkaiden kirjeitä sekä Arviointilomakkeiden väittämiä.

Peli päättyy. Pelinjohtaja lukee seuraavan katkelman:

“Ja niin kokous, ja sen myötä koko pitkä vaalikampanjakin, lopulta päättyy. Presidentillä ja entisillä ehdokkailla on edustustehtäviä hoidettavanaan. Strategit, puheenkirjoittajat ja esiintymisvalmentajat suuntaavat seuraaviin vaalikampanjoihin eri puolille maailmaa. Kampanjapäällikkö jää viimeisenä siivoilemaan kampanjatoimistoa ja sinne jääneitä merkkejä kiihkeästä työskentelystä vuoden 2129 presidentinvaaleissa.”

(D-osaa pelattu 20 min. Peliä pelattu yhteensä 4h 5min.)

Pelin purku. Siirrytään yhteiseen tilaan.

10 min: Roolien purku. Samaa roolia eri tiimeissä pelanneet muodostavat ryhmät keskenään. Otetaan kaksi kysymyskierrosta: Kukin vastaa kysymyksiin muutamalla lauseella, eikä toisia saa keskeyttää:

- Millaisiin tunnelmiin hahmo jäi? Onnistuiko hän tehtävässään?
- Millaisiin tunnelmiin itse pelaaja jäi? Millaisia taitoja tehtävässä tarvittiin?

Harjoituksen tarkoituksena on päästä hetkeksi pois omasta ryhmästä ja purkaa omaan suoritukseen liittyviä paineita.

(D-osaa pelattu 30 min. Peliä pelattu yhteensä 4h 15min.)



10 min: Tiimien purku. Pelaajat palaavat takaisin tiimeihin. Otetaan jälleen kaksi kysymyskierrosta.

- Millainen tunnelma tiimin työskentelystä jäi?
- Mitä kukin oppi ja haluaisi viedä mukanaan oikeaan elämään? Mitä haluaisi jättää taakseen?

Tarkoitus on antaa kaikille mahdollisuus käsitellä mahdollisia kielteisiä ryhmätyökokemuksia ja toisaalta miettiä, mitä itsekukin voi pelistä hyötyä.

(D-osaa pelattu 40 min. Peliä pelattu yhteensä 4h 25 min.)

5 min: Paussi. Lyhyt hengähdys hetki ennen perusteellisempaa purkukeskustelua.

(D-osaa pelattu 45 min. Peliä pelattu yhteensä 4h 30min.)

25 min: Koko ryhmän purku. Ryhmäkeskustelu mielellään siten, että kaikki istuvat suuressa ringissä. Kysymyksiä:

- Miltä osin larppi kuvasi todellista maailmaamme ja miltä osin ei? Vastasivatko roolit kampanjatiimeissä ja eri puolueet todellisuutta Suomessa tai maailmalla?
- Miten pelaajat itse suhtautuisivat avaruuden muukalaisiin? Puuttuiko äänestäjäjoukkojen väittämistä jokin mielipide?
- Miten valta jakautui eri tiimeissä? Kenellä kussakin tiimissä oli eniten ja kenellä vähiten valtaa?
- Miten Eksopoliittinen instituutti mahtaa toimia luotaimen suhteen jatkossa? Olivatko presidentin valinnat Eksopoliittisen instituutin johtoon viisaita?
- Missä pelaajat tarvitsevat puheviestinnän ja vaikuttamisen taitoja arkielämässään? Voiko jotakin pelissä opeteltua taitoa hyödyntää arkielämässä? Tarvittiinko pelissä jotakin sellaista taitoa, josta ei annettu ohjeita?

(D-osaa pelattu 70 minuuttia. Peliä pelattu yhteensä 4h 55min.)

5 min: Kiitos pelistä ja loppurituuaali. Lopuksi pelinjohtaja kiittää kaikkia pelistä ja vetää lyhyen loppurituuaalin. Se voi olla esimerkiksi ryhmähalaus tai nopea energisoijaleikki. Alla esimerkki:

- Raketti. Kaikki seisovat ringissä, taputtavat käsiään hiljaa polviinsa ja surisuttelevat r-äännettä suusaan. Vähitellen rummutus voimistuu ja kiipeää jalkoja ylöspäin. Samalla surina muuttuu äänekkäämmäksi. Lopulta kaikki heittävät kädet ilmaan ja huutavat yhtä aikaa "rrr...raketti!"

Harjoituksen tarkoituksena on vapauttaa jännittyneet tunnelmat ja jättää kaikki hyvälle mielin jatkamaan päiväänsä.

(D-osaa pelattu 75 min. Peliä pelattu yhteensä 5h.)

TheNuevaYorkTimes  
MAANANTAI 27.6.2129

Julkaistu 07.02

MUUKALAISLUOTAIMET JA KAKSI TUTKIJAA JÄTTÄNEET MAAPALLON

Yhdistyneen maailmanvaltion turvallisuusneuvoston mukaan Etelämantereen muukalaisalus on lähtenyt maapallolta. Amundsen-Scott -tutkimusaseman vastaanottaman radioviestin mukaan myös tutkijat Kiran Kwan ja Anton Danel ovat muukalaisaluksella.

Kuusi tuntia sitten toisen lennokkityyppisistä luotaimista havaittiin nousevan merestä ja suuntaavan takaisin alukseen. Maailman tiedeakatemian suorittamissa kaikuluotauksissa paljastui, että luotaimet ovat kaivaneet merenpohjaa Scotianmerellä. "Scotianmeren vedenalaisten kuumienlähteiden eli mustien savuttajien läheisyydessä on hyvin erikoisia ekosysteemejä. Näistä ainutlaatuisista ympäristöistä luotain on kerännyt maa-ainesta", kommentoi tiedeakatemian edustaja Lidia E. Searle. "Joidenkin teorioiden mukaan elämä maapallolla on saanut alkunsa juuri mustien savuttajien lähiympäristössä."

Muutamia tunteja sitten Amundsen-Scott -tutkimusasema vastaanotti radioviestin, jossa kadonneet tutkijat Kwan ja Danel kertoivat olevansa muukalaisaluksella turvassa, mutta arvelivat aluksen olevan lähdessä. He olivat siirtyneet alukselle maahan kiinnittyneen kuplamaisen rakennelman kautta. Aluksella ei heidän mukaansa näkynyt muukalaisia, mutta he olivat kuulleet ääniä, joita arvelivat viestinnäksi. Viimeisenä viestissään he lähettivät terveisiä perheilleen. Noin tunti sitten muukalaisalus kohosi Etelämantereen yläpuolelta ja tiettävästi katosi maapallon ilmakehästä.

Vasta eilen valittu presidentti \_\_\_\_\_ ehti juuri nimittää Eksopoliittisen instituutin johtokunnan, joka koostuu \_\_\_\_\_:n (sekä \_\_\_\_\_n ja \_\_\_\_\_:n) jäsenistä. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, kommentoi vastanimitetty hallituksen puheenjohtaja Lee Casteris Eksopoliittisesta instituutista. Poliitiikan tutkija Shirin Bassinin mukaan uusi presidentti olisi voinut toimia nopeamminkin, jotta tällainen katastrofaalinen käänne muukalaiskysymyksessä olisi voitu välttää. Presidentti \_\_\_\_\_:ta ei tavoitettu vielä kommentoimaan tapahtunutta.

Juuri Amundsen-Scott -tutkimusasemalta tulleen tiedon mukaan toinen muukalaisaluksen luotaimista on noussut merestä ja laskeutunut maahan aivan ellipsoidin entisen leijumispaikan alle. Luotain on levittänyt ympärilleen kuplamaisen kuoren. Tutkimusaseman johtaja Tonia Krylovan mukaan luotain vaikuttaa pysähtyneen, eikä itse emoluksesta enää näy merkkiäkään. The Nueva York Times seuraa tapahtumia.

# VINKKEJÄ JA VARIAATIOITA

## Kun kaikki puolueet eivät ole pelissä

Mikäli kaikki puolueet eivät ole pelissä, pois jääneiden puolueiden ehdokkaat ovat joko tippuneet tai luovuttaneet. Heidän äänestäjäjoukkonsa ovat kuitenkin edelleen mukana ja etsivät uutta ehdokasta, jota äänestää. Pelinjohtaja käy kertomassa uutisen strategien kokouksessa ja toimittaa strategeille myös puuttuvien puolueiden ehdokkaiden Toisen postin, josta käy ilmi, miten puuttuvat puolueet ovat jakautuneet.

## Esiintymisvalmentajan tai strategin puuttuessa

Mikäli pelissä yhdestä tai useammasta tiimistä puuttuu esiintymisvalmentaja, pelinjohtaja voi toimia vieraillevana esiintymisvalmentajana ja vetää ehdokkaalle, tai ehdokkaille yhtä aikaa, harjoitukset, jotka löytyvät esiintymisvalmentajalle suunnatusta postista. Pelinjohtaja voi sopia sopivan ajan kampanjapäälliköiden kanssa.

Mikäli pelissä on strategeja, mutta jostakin tiimistä sellainen puuttuu, pelinjohtaja voi toimia tiimissä vierailevana strategina, joka käy tiimin puolesta strategien kokouksissa. Hän voi sopia tiimin kanssa, mitä tietoja saa vaihtaa. Mikäli strategit puuttuvat pelistä kokonaan, tiimien välisten tietojen vaihtamiseen voi käyttää mediaseinää.

## Mediaseinä

Seinälle teipataan erilaisia paperilapuille kirjoitettuja viestejä, jotka simuloivat lehtien ja sosiaalisen median kirjoittelua vaaleista. Tiimit voivat esimerkiksi kirjoitella ehdokkaan twiittejä tai yksittäiset hahmot voivat kirjoittaa omia mielipidekirjoituksiaan. The Nueva York Timesin uutiset voidaan myös laittaa suoraan mediaseinälle, ja mikäli pelinjohtaja ehtii, myös hän voi kehittää kirjoittamalla lisää fiktiota. Mediaseinää kannattaa käyttää siksi, että se antaa pelaajille mahdollisuuden luoda lisää sisältöä peliin silloin, jos heillä on muutoin hiljainen hetki pelissä.

## Ääni- ja kuvatallenteet

C-osassa, kun puhetta harjoitellaan ja esitetään, voi mahdollisuuksien salliessa käyttää apuna videokameroita tai nauhureita. Tallenteiden avulla ehdokas voi itsekin havainnoida esiintymistään. On hyvä sopia pelaajien kanssa etukäteen, mitä tallenteilla tehdään pelin jälkeen.

## Tietokoneet

Mikäli pelaajilla on käytössään tietokoneita, joissa on internet-yhteys, postin jakamisen voi osin korvata itsenäisellä tiedonhankinnalla. Myös puheet voidaan kirjoittaa koneilla ja lopuksi tulostaa. Se saattaa helpottaa muokkaamista.

## Proppaus

Pelinjohtaja voi päättää panostaa pelissä myös pukeutumiseen, tapahtumapaikkojen lavastamiseen ja tarjoiluihin.

## Purkukeskustelun sijaan purkukirjoitelma

Viimeisen ison purkukeskustelun voi korvata monin tavoin. Oppilaita voi esimerkiksi pyytää kirjoittamaan hahmonsä näkökulmasta kertomuksen ja keksimään avaruusolentojen tarinalle lopun.

# PELINJOHTAJAN MUISTILISTA

Ennen peliä pelinjohtaja:

- Tutustuu pelimateriaaliin.
- Varmistaa, että pelaajilla on käytössään sopiva tila. Peliä varten tarvitaan ainakin kaksi huonetta, joista toisessa voidaan työskennellä ja toisessa pitää salaisia kokouksia ja harjoitella puheita. Lisäksi jokaisella tiimillä tulisi olla vähintään oma pöytäryhmänsä, mutta oma erillinen huone jokaiselle tiimille helpottaa pelaamista. Pelinjohtaja voi myös järjestellä tilat sopiviksi ennen peliä.
- Hankkii tarvikkeet: papereita ja kyniä, saksia, teippiä, sekä fläppitaulun ja tussin tai vastaavat.
- Mikäli peliin ei ole tulossa kaikkia 6 tiimiä, pelinjohtaja päättää, mitkä puolueet peliin otetaan.
- Mikäli tiimeihin tai johonkin tiimiin on tulossa alle 5 pelaajaa, pelinjohtaja päättää, mitkä roolit peliin otetaan.
- Valitsee pelaajat tiimeihin tai vaihtoehtoisesti päättää muodostaa tiimit satunnaisesti.
- Valitsee roolit pelaajille tai päättää jakaa roolit satunnaisesti.
- Tulostaa tai kopioi tarvittavat liitteet.
- Merkkää omaan aikatauluunsa ylös erilaiset puuttuvista hahmoista tai tiimeistä johtuvat tehtävät, joita hänen tulee hoitaa. (Ks. Vinkkejä ja variaatioita -luku.)
- Leikkaa nimilaput valmiiksi.
- Leikkaa liitteet valmiiksi ja täyttää käsin Toinen posti -liitteeseen kampanjapäälliköille aikataulun.
- Kirjoittaa posterin valmiiksi ääntenlaskua varten.

Pelin aikana pelinjohtaja:

- Esittelee pelin ja jakaa tarvittavat materiaalit A-osassa.
- Vetää A-osan draamaharjoitteen.
- Aloittaa ja lopettaa näytökset lukemalla taustatarinaa.
- Toimittaa postit kampanjapäälliköille.
- Kutsuu strategit salaiseen kokoukseen ja auttaa heidät alkuun.
- Toimii The Nueva York Times -lehden yhdyshenkilönä tiimeihin pyytäen kannanottoja ja täydentäen ja jakaen lehteä.
- Antaa pelaajille paikkaavia tietoja, mikäli peli ei ole täynnä. (Ks. Vinkkejä ja variaatioita -luku.)
- Valmistele puheiden pitoon sopivan tilan, jossa on katsomo ja estradi.
- Selittää pelaajille, miten arviointi toimii, juontaa puheidenpitotilaisuuden, laskee tuloksen ja julistaa voittajan.
- Vetää mahdolliset jälkitunnelma-kohtaukset C-osassa.
- Vetää purkuharjoitukset heti pelin loputtua.

Pelin jälkeen pelinjohtaja:

- Vetää ryhmäkeskustelun pelin teemoista.
- Kiittää pelaajia pelistä ja vetää loppurituulin.

# PELINJOHTAJAN AIKATAULU

## A. Työpaja ja alkunäytös

5 min: Esittely.

5 min: Lämmittelyleikit.

5 min: Tiimijako.

10 min: Puoluetausta ja twiitti-harjoitus. Tarvikkeet: valmiiksi leikatut Puoluetausta ja ehdokas -laput, kyniä ja paperia.

5 min: Roolit ja nimet. Roolit -moniste jokaiselle, valmiiksi leikatut Nimet- laput, teippi, kyniä.

10 min: Roolit keskustelevat. Kysymykset:

- Hahmon nimi ja puolue?
- Puolueen ehdokkaan nimi ja arvot, joita puolue ajaa
- Jokainen keksii hahmolleen yhden luonteenpiirteen, joka alkaa samalla kirjaimella kuin hahmon nimi (esim. "Aurelius ahkera").
- Mitä heidän pelaamansa tiimin jäsenen odotetaan tekevän larpissa?
- Millaisia ongelmia he odottavat ryhmätyöskentelyssä syntyvän, ja miten heidän hahmonsa voi työskentelyn sujuvuutta helpottaa?

5 min: Tiimien jäsenet esittäytyvät toisilleen.

10 min: Patsasharjoitus. Patsaat aiheista:

- Juhlat vaalivalvoisissa juuri maanosavaalien voiton jälkeen
- Ristiriitatilanne kampanjan varrelta, kun gallupit ovat näyttäneet ehdokkaan kannatuksen laskevan.

15 min: Alkunäytös. Pelinjohtaja lukee alkuun ja loppuun taustatarinan osasta A. Tarvikkeet: yksi The New York Times -lehti kuhunkin tiimiin.

5 min: Lopetushetki ja ensimmäinen posti. Tarvikkeet: valmiiksi rooleittain leikattu Ensimmäinen posti kuhunkin tiimiin.

## B. Ensimmäinen näytös: Perjantai 24.6.2129

5 min: Kertaushetki / paussi.

Pelin alku: Ensimmäinen näytös alkaa. Pelinjohtaja lukee alkuun taustatarinan osasta B.

10 min: Ensimmäinen kokous. Tarvikkeet: Toinen posti jokaiselle tiimille. Huom. ehdokkaiden kirjeet leikattava ja kampanjapäällikön aikataulu täydennettävä.

10 min: Työskentelyä ja strategiiden ensimmäinen yhteistapaaminen. Huom. Pelinjohtaja kutsuu strategit paikalle.

10 min: Toinen kokous. Tarvikkeet: Kolmas posti jokaiselle tiimille.

10 min: Työskentelyä ja strategiiden toinen yhteistapaaminen. Huom. Pelinjohtaja kutsuu strategit paikalle.

10 min: Kriisipalaveri. Tarvikkeet: Kannanottopyyntö, perjantai jokaiseen tiimiin.

15 min: Kolmas ja viimeinen kokous. Tarvikkeet: Perjantain sanomalehti jokaiseen tiimiin. Huom. Pelinjohtaja täydentää uutisen sopivilla kommenteilla kannanotoista.

Ensimmäinen näytös päättyy. Pelinjohtaja lukee taustatarinan osasta B.

5 min: Lopetushetki.

### C. Toinen näytös: Vaaliviikonloppu

5 min: Kertaushetki / paussi

\_\_min: Harjoitus. Pelinjohtaja lukee taustatarinan C-osasta. Harjoitusten aikana voi järjestää katsomon puheita varten. Lisäksi toimitettava tiimeihin sanomalehden kannanottopyyntö ja täydennetty sanomalehti. Tarvikkeet: Kannanottopyyntö, lauantai sekä Lauantain sanomalehti.

\_\_min: Puheet ja arviointi. Tarvikkeet: Arviointilomakkeet. Huom. Selitä arviointi ja vedä puhetilaisuus.

\_\_min: Ääntenlasku. Tarvikkeet: Posterit ja tussi tai vastaavat. Huom. Laske äänet ja julista voittaja.

(\_\_min: Jälkitunnelmat)

Eksopoliittinen toimenpidelomake. Tarvikkeet: Eksopoliittinen toimenpidelomake.

5 min: Lopetushetki.

### D. Jälkinäytös ja pelin purku.

5 min: Kertaushetki / paussi.

15 min: Jälkinäytös: Palautekokous. Huom. Muista lukea alkuun ja loppuun taustarina osasta D. Tarvikkeet: Maanantain sanomalehti. Huom. Pelinjohtaja täydentää uutisen Eksopoliittisen toimenpidelomakkeen avulla.

Peli päättyy ja pelin purku alkaa.

10 min: Roolien purku. Kysymykset:

- Millaisiin tunnelmiin hahmo jäi? Onnistuiko hän tehtävässään?
- Millaisiin tunnelmiin itse pelaaja jäi? Millaisia taitoja tehtävässä tarvittiin?

10 min: Tiimien purku.

- Millainen tunnelma tiimin työskentelystä jäin?
- Mitä kukin oppi ja haluaisi viedä mukanaan oikeaan elämään? Mitä haluaisi jättää taakseen?

5 min: Pausi.

25 min: Koko ryhmän purku.

5 min: Kiitos pelistä ja loppurituuali.

## LOPUKSI

Tämä peli on kirjoitettu osana Otavan Opiston pedapeliskabaa, ja kirjoittaminen on aloitettu heinäkuussa 2013. Minä, pelin suunnittelija Maija Korhonen, olen taustaltani estetiikan oppiaineesta valmistunut FM ja opiskelen tällä hetkellä äidinkielen opettajaksi Helsingin yliopistossa. Olen myös opiskellut luovaa kirjoittamista Kriittisessä korkeakoulussa ja larppien kirjoittamista Larp Writer Summer School - kesäkoulussa vuosina 2012–2013.

Olen käyttänyt apunani Lizzie Starkin, Elin Nilsenin ja Trine Lise Lindahlin Larp Factory Book Project -hankkeen mallia uudelleen pelautettaville roolipeliskenaarioille. Peli nojaa paljolti nordic larp -perinteen kehittämiin ajatuksiin ja tekniikoihin. Suunnittelussa arvokasta apua olen saanut Alter Ego ry:n jäseniltä ja Larp Writer Summer School -kesäkoulun alumneilta. Erityiskiitos peliä testanneille Jukka Liukkoselle, Solja Koverolle, Julius Seligsonille, Ville Uusivuorelle, Antti Vallille ja Joanna Östermanille. Puhetaidon osalta tärkeä lähde on ollut Sam Leithin teos *Words Like Loaded Pistols: Rhetoric From Aristotle to Obama*.

Minulle saa lähettää kysymyksiä, kehitysehdotuksia ja palautetta pelistä osoitteeseen [maija.korhonen@iki.fi](mailto:maija.korhonen@iki.fi). Kuulen mielelläni jo ihan vain siitäkin, että peliä on vedetty!