



## DEN GRÖNA FLYKTEN - REGLER & INSTRUKTIONER

### Målsättning:

"The Green Escape" syftar till att upplysa och engagera spelare i utforskandet av gröna jobb och understryka deras betydelse för att främja en hållbar framtid. Genom spelet får deltagarna ta del av berättelser från personer som strävar efter en karriär inom hållbarhet, med betoning på strategiskt tänkande, problemlösning och lärande.

### Antefakta:

Det är den 5 september 2023. En ung kvinna är försvunnen. Det har gått flera dagar sedan hon sågs senast. De sista som såg henne var hennes föräldrar. Vänner rapporterar att flickan letade efter ett jobb i den gröna ekonomin, vilket bekräftas av den öppna sidan på hennes dator som hittades i hennes rum, där alla färdigheter som gjorde hennes profil lämplig för många gröna jobb lyftes fram. Var kan hon ha varit? Och varför försvann hon utan att säga något? Kommer du att kunna lösa mysteriet?

**Varaktighet:** Spelet har en varierande varaktighet - upp till 60/70 minuter

**Spelarnas ålder:** spelet kan spelas av personer i alla åldrar

**Handledning:** Det är inte obligatoriskt att spela spelet med hjälp av en ungdomsarbetare eller lärare, men det skulle vara bra att hjälpa spelarna att reflektera

**Antal spelare:** 3-6 spelare

### Spelets komponenter:

- 6 polletter för spelare
- En tavla som föreställer 8 länder.
- Två tärningar
- Fyra tematiska kortlekar:
  1. Kortlek för unga kvinnor (6 kort)
  2. Länderkortlek (8 kort)
  3. Kortlek för gröna jobb (10 kort)
  4. Motivationskortlek (10 kort)
- En kortlek med oväntade händelser (24 kort) som introducerar utmaningar och lärariska ögonblick.



## Inställning:

1. **Initialisering:** I hemlighet drar en spelare ett kort från kortlekarna Unga kvinnor, Länder, Gröna jobb och Motivation och lägger dem i ett kuvert och ser till att ingen kan se vilka kort det är. Dessa 4 kort representerar spelets kärnmysterium.
2. **Fördelning av kort:** Dela ut de återstående korten till spelarna. Ge varje spelare ett spåringsblad för att dokumentera sina kort och insikter som samlats in under spelet.

## Översikt över spelet:

- Spelarna kastar tärningarna i tur och ordning och förflyttar sig runt spelplanen till olika länder, vilket gör att de kan ställa hypoteser om spelets centrala mysterium.
- **Upprättande av hypoteser:** När en spelare landar i ett land kan de lägga fram en hypotes som beskriver deras gissning om den saknade kvinnans identitet, landet hon flydde till, det gröna jobb hon tog och hennes motivation. Observera att det land som du kan anta vara kvinnans destination i hypotesen måste vara det land som spelaren befinner sig i (dvs. om jag landar i Turkiet kan jag bara anta att Turkiet är destinationen att gissa på).

## Förbättrad refutation mekanism:

- **Turordning för vederläggning:** Processen för att motbevisa en hypotes börjar med spelaren omedelbart till vänster om den som ställde hypotesen och fortsätter medurs. Varje spelare kontrollerar i tur och ordning sina kort för att hitta ett som kan motbevisa hypotesen. Detta fortsätter tills ett kort som motsäger en av hypotesens beståndsdelar hittas. Om en spelare inte har något kort som kan motbevisa hypotesen går han eller hon bara vidare till nästa spelare.

**Kritisk regel:** Endast ett kort visas för den spelare som ställde hypotesen. Detta kort avslöjas privat, vilket säkerställer att resten av spelarna förblir ovetande om vilket kort som användes för att motbevisa. *Exempel på vederläggning:* Om en spelare antar att den saknade kvinnan är Dilan och flydde till Italien för ett grönt jobb motiverat av en önskan om äventyr, kan vederläggningsprocessen avslöja att kortet "Italien" innehas av en annan spelare, vilket motbevisar hypotesen att Italien är destinationen dit den saknade flickan åkte.

**Avslutning av turen:** När en hypotes framgångsrikt har motbevisats med ett enda kort, avslutas turen och turen går vidare till nästa spelare

**Specialregler för dubblar och chanser:** Att slå dubbelt på tärningarna utlöser en oväntad händelse som tvingar spelaren att dra från Chans-kortleken. När spelarna kliver på chansrutan måste de också välja ett Chans-kort. Denna kortlek berikar spelet med olika pedagogiska



Co-funded by  
the European Union



uppmaningar, fakta om den gröna ekonomin, straff och gruppaktiviteter som främjar diskussion och reflektion om hållbarhet och gröna karriärer. Dessutom kan spelarna

**Att vinna spelet:** Segern uppnås av den första spelaren som korrekt kan härleda och avslöja den korrekta kombinationen av den saknade kvinnan, hennes gröna jobb, flyttlandet och hennes underliggande motivation.

