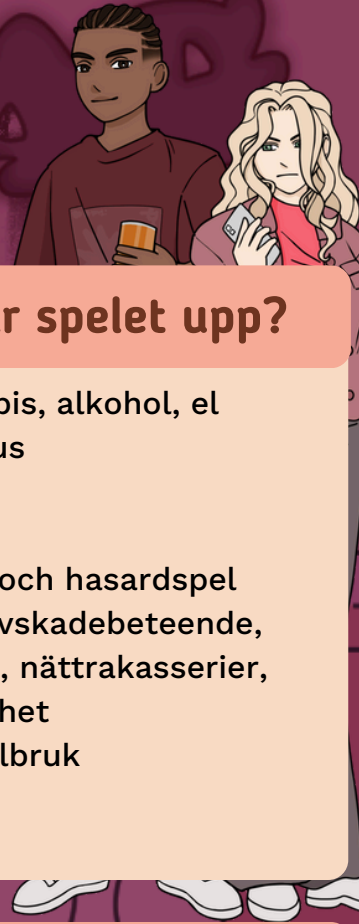


Lärohandledning, lektion 45 min

## HUKKAPUTKI-SPELET



### Vad är Hukkaputki?

- Ett interaktivt berättelsespel
- Riktat till ungdomar i åldern ca 13–15 år
- Kan spelas ratis på dator, surfplatta eller telefon
- Instruktioner ges i början av spelet
- Speltiden är cirka 7–8 minuter
- Ingen nedladdning krävs, direkt länk: [nuortenlinkki.fi/hukkaputki](https://nuortenlinkki.fi/hukkaputki)

### SPELETS IDÉ

Den unga för val i bekanta och vardagliga situationer. Berättelsen utvecklas baserat på spelarens val. Spelet uppmuntrar till att fundera över olika situationer: Varför tänker jag så här? Vilka konsekvenser får mina val för mig själv och andra? Spelet erbjuder information om viktiga ämnen och lyfter fram betydelsen av ansvarsfulla beslut.

### VIKTIGA KARAKTÄRER

Huvudpersonen: spelaren gör valen.  
Bästa vän: huvudpersonens stöd.  
Sofi: en vän som står inför utmaningar.  
Lydia, Roope, Miro, Tuomas, Sofis mamma: karaktärer som är kopplade till ungdomarnas problem.  
Skolsköterskan och kuratorn: pålitliga vuxna som erbjuder hjälp.

### Vilka ämnen tar spelet upp?

- Rusmedel: cannabis, alkohol, el cigaretter och snus
- Energidrycker
- Dopingmedel
- Digitalt spelande och hasardspel
- Mental hälsa: självskadebeteende, ångest, mobbning, nättråkasserier, relationer, ensamhet
- Föräldrars alkoholbruk
- Trafiksäkerhet
- Att söka hjälp

### Diskussionsfrågor för grupper 2-5 elever

1. Vilka ämnen och situationer togs upp i spelet? Lista minst fyra.
2. Vilka val gjorde ni i dessa situationer?
3. Vilka konsekvenser fick eller kunde fås av dessa val?
4. På vilket sätt kan dåligt mående och användning av substanser som alkohol hänga ihop?
5. Hur kan digitalt spelande och hasardspel påverka ungdomars liv?
6. Vilka faktorer påverkar ungdomars beslut, som användning av cannabis eller mobbning?
7. Var kan en ungdom få hjälp om hen upplever ångest eller ensamhet?

Feedback och samarbeten:  
[nuortenlinkki@a-klinikka.fi](mailto:nuortenlinkki@a-klinikka.fi)

