



MAGIS
EN BERÄTTELSE OM
RUNLUNDEN

Lärarens arbetsbok





FÖRFATTARE

Katariina Keinonen, Päivi Lappalainen,
Anna-Lotta Lappalainen, Marjo Nordström,
Anna-Lena Sahlström & Raimo Lappalainen

SAKKUNNIGA

Päivi Lappalainen, Raimo Lappalainen &
Katariina Keinonen, Jyväskylän yliopisto

SPELTEAM

Jani Elojoki, Anna Stańczyk, Marjo Nordström &
Anna-Lena Sahlström

ILLUSTRATIONER

Anna Stańczyk, Hanna Siira

GRAFISK DESIGN

Hanna Siira

KONTAKTINFORMATION

Mieli Pohjanmaan mielenterveys ry –
Mieli psykisk hälsa Österbotten rf
Korsholmsesplanaden 44, 2 vån.
65100 Vasa

MER INFORMATION OM PROJEKTET OCH DESS
UPPHOVSPERSONER www.hyvaollakoulussa.fi

TRYCKERI

Wasa Graphics Oy, 2023

ISBN 978-952-69869-8-2 (mjuka pärmar)

ISBN 978-952-69869-9-9 (PDF)

FÖRSTA UPPLAGAN

Utgiven med understöd av
STEA
Stiftelsen Brita Maria Rehnlunds minne sr
Svenska Kulturfonden



Innehåll

Förord	2
Acceptans och värdebaserat förhållningssätt	5
Spelets handling och teman som hänför sig till välmående	8
Anvisningar och tips för det praktiska genomförandet	9
Uppgiftsmaterial: Lärarens material	13
Kapitel 1	14
Kapitel 2	18
Kapitel 3	22
Kapitel 4	26
Slutord	29
Spelanvisning	31
Kartor	32
Figurer	36
Kapitel 1	38
Kapitel 2	44
Kapitel 3	48
Kapitel 4	50

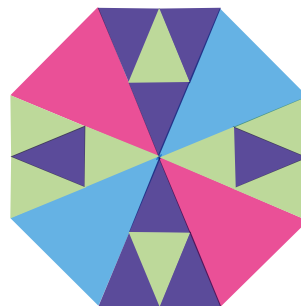
Förord

Magis – en berättelse om Runlunden, Lärarens arbetsbok har tagits fram under åren 2020–2022 som en del av projektet Må bra. Målet med projektet har varit att stödja elevers psykiska hälsa, att förebygga psykisk ohälsa och minska mobbning i skolan. I de verksamhetsmodeller som tagits fram inom projektet ingår mobilspelet Magis och gruppen Min grej. I arbetet med att utveckla verksamhetsformerna har man beaktat målen i läroplanen bl.a. när det gäller att lära ut emotionella och sociala färdigheter.

Syftet med mobilspelet Magis är att använda sig av en spelvärld för att stödja må bra-färdigheterna. Spelet har tagits fram för att framför allt användas i skolmiljö, men det kan lika väl spelas helt självständigt eller tillsammans med en förälder.

I den här handboken beskrivs kortfattat de centrala principer som ligger bakom Magis. Boken innehåller alla de uppgifter som läraren eller grupphandledaren behöver för att leda spelet i klassen.

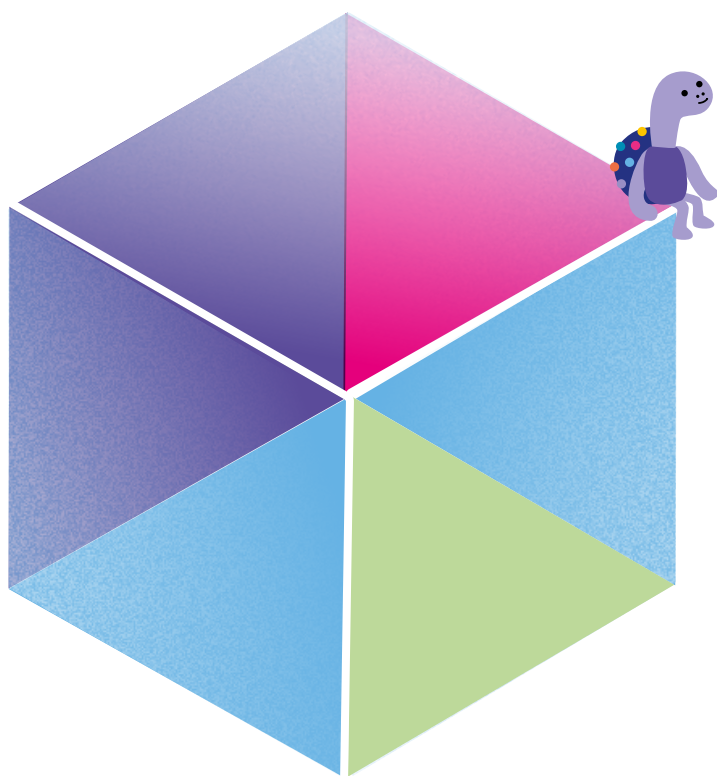
Det är en tvärvetenskaplig arbetsgrupp som arbetat med projektet. Arbetsgruppen har bestått av yrkespersoner inom yrkespersoner inom psykologi, psykisk hälsa, pedagogik och spelutveckling. Mieli psykisk hälsa Österbotten och institutionen för psykologi vid Jyväskylä universitet har i samarbete med självständiga spelutvecklare utarbetat spelet och de tillhörande extra uppgifterna utifrån de senaste forskningsrönen och lång erfarenhet. Arbetsgruppen har gjort en undersökning om effekterna av Magis – ett magiskt äventyr (riktar sig till 10–12-åringar), som tagits fram under det tidigare projektet Må bra i skolan, och av Magis – en berättelse om Runlunden, som tagits fram under det nuvarande projektet Må bra, i lågklasserna i Vasa åren 2018–2022 och utnyttjat feedbacken från spelperioderna i utvecklingen av spelet.





Skolorna har en viktig roll i utvecklingen av barns må bra-färdigheter. Den här viktiga uppgiften lyfts också fram i läroplanens målsättningar i fråga om elevernas känslomässiga och sociala färdigheter samt problemlösningsförmåga. Magis har utformats som ett verktyg för att öva de här färdigheterna i skolan särskilt hos eleven i årskurs 1–3 (ca 7–9-åringar).

Arbetsgruppen vill tacka alla skolor i Vasa som har deltagit i projektet Må bra i skolan och gjort det möjligt att testa spelet i en riktig skolmiljö. Responsen från lärare, skolpsykologer, kuratorer, ledare, rektorer, föräldrar och elever har varit ovärderlig.



Acceptans och värdebaserat förhållningssätt

Mobilspelet Magis – en berättelse om Runlunden grundar sig på acceptans och värdebaserat förhållningssätt när det gäller att stödja välmående och utveckla känslomässiga och sociala färdigheter.

Acceptans och värdebaserat förhållningssätt utnyttjar metoderna och principerna inom Acceptance and commitment therapy (ACT) som ett verktyg för att stödja välmående. Förhållningssättet lämpar sig för alla åldrar, allt från barn och unga till äldre. Det används för att främja välmående i arbetet, i ledarutveckling samt i livsstils- och idrottsrelaterad coaching.

Metodernas effekt har undersökts i cirka 900 högkvalitativa undersökningar. Syftet med metoderna är att öka den psykologiska flexibilitet som bevisligen sammanhänger med psykiskt välmående.

När man närmar sig barns välmående med tanke på utvecklingen av de centrala färdigheterna kan övningarnas syfte vara till exempel att utveckla förmågan att rikta uppmärksamhet mot barnets beteende och konsekvenserna av barnets handlande, att lära sig att iaktta sina tankar och ifrågasätta sanningshalten i dem eller att hantera ilska man känner mot familjemedlemmar eller kompisar.

Acceptans och värdebaserat förhållningssätt lyfter fram sex kompletterande färdigheter:



1.

VÄRDERINGAR ELLER FÖRMÅGA ATT KÄNNA IGEN VAD SOM ÄR VIKTIGT FÖR EN SJÄLV

Saker som är viktiga för en själv, dvs. värderingar, utgör riktlinjer som hjälper oss att planera vårt eget handlande och göra små val i vardagen. Det är en mycket viktig färdighet som övas mycket under spelet.

Barn och unga kan öva sig i att känna igen och sätta ord på vad som är viktigt i förhållande till familjen eller (klass)kamraterna: Hurdan syster/bror eller dotter/son vill jag vara? Hurdan klasskamrat vill jag vara? Vad kan jag göra för att vara en sådan syster/bror eller kompis som jag vill vara? Barnen kan också fundera på hurdana färdigheter de vill skaffa och utveckla eller hurdana fritidsintressen de vill börja med.

2.

FÖRMÅGA ATT HANDLA I ENLIGHET MED SINA VÄRDERINGAR, DET SOM ÄR VÄRDEFULLT FÖR EN SJÄLV

Utöver att kunna identifiera det som är viktigt för en själv behövs det färdigheter att göra val i enlighet med sina värderingar, dvs. i enlighet med vad man anser vara viktigt. I den färdigheten ingår att ställa upp mål och att planera och utföra sina handlingar.

I synnerhet för yngre barn kan det vara svårt att gestalta hur man i praktiken kan planera sitt eget handlande. Dessutom kan det vara svårt för barn att känna igen situationer där de kan handla enligt sina värderingar. Att fundera på och öva sig i det spelar därför en viktig roll i processen.

3.

FÖRMÅGA ATT ACCEPTERA SINA TANKAR OCH KÄNSLOR

Ibland är livet liksom också handlingarna enligt ens värderingar förknippade med känslor och tankar som är obehagliga och som man försöker undvika. Då är det viktigt att ha förmåga att ta emot och acceptera olika känslor och tankar.

Det kan vara viktigt att ett barn i lågklasserna lär sig att behandla till exempel känsla tråkighet eller frustration. Förmågan att acceptera känslor hjälper oss att hantera olika känslor. Om vi får känna oss uttråkade eller frustrerade men vi inte handlar i enlighet med det kan det bli mycket lättare att få en skoluppgift gjord. Vi kan inte välja våra tankar eller känslor på samma sätt som vi kan välja vardagliga saker, men vi kan välja hur vi förhåller oss till dem.

4.

FÖRMÅGA ATT TA AVSTÅND FRÅN KÄNSLOR

Hjärnan producerar ständigt tankar och slutsatser. En del av dessa tankar kan vara överdrivna, långsökta eller osanna. Det är därför ytterst viktigt att notera att man inte automatiskt ska tro på alla tankar, och inte heller reagera på dem.

Barn och unga kan uppleva ångestfyllda eller skrämmande tankar om olika saker, stränga eller fördömande tankar om sig själva eller andra och uppfattningar eller slutsatser som inte stämmer.

Förmågan att identifiera sina egna tankar och ifrågasätta dem är viktig, eftersom tankarna kan hindra oss från att sträva mot sådant som är viktigt för oss, dvs. våra värderingar.

5.

FÖRMÅGA ATT VARA NÄRVARANDE

Att identifiera tankar och känslor förutsätter att man är uppmärksam på sig själv. Ibland är det viktigt att vara uppmärksam på andra människor eller på omgivningen. Förmåga att kunna fokusera på det som sker inom en eller runt en själv kan kallas för medveten närvaro, eller förmåga att vara närvarande i nuet.

Ibland kan barn vara helt i sina egna tankar eller ha koncentrationen på något annat. Det kan också vara svårt för dem att känna igen och uttrycka sina känslor och tankar. Därför är det viktigt med övningar både för att skoldagarna ska löpa smidigt och för att de känslomässiga färdigheterna ska utvecklas.

6.

FÖRMÅGA ATT HITTA DET OBSERVERANDE JAGET

Mitt bland alla föränderliga känslor och tankar är det viktigt att märka att man inte själv förändras med dem. "Jag" är som en himmel som hålls oförändrad trots skiftande väderlek. På så sätt är var och en som en plats där känslor förekommer på samma sätt som himlen är en plats där moln rör sig. Man kan kalla detta det observerande jaget eller förmåga till ett bestående jag.

För barn kan det här vara särskilt viktigt när det handlar om starka känslor. Precis som det finns plats för all slags väder på himlen, kan det också inom oss finnas utrymme för en mängd olika känslor och tankar. Känslor och tankar behöver inte hindras från att uppstå, utan det viktiga är hur man förhåller sig till dem.

Dessa må bra-färdigheter kan övas med hjälp av olika uppgifter i grupp och i spelet. Övningarna genomförs enligt ålder. De yngre barnen övar framför allt att lägga märke till hur känslor och tankar tar sig uttryck och hur de påverkar dem liksom också att ägna uppmärksamhet åt sådant som är viktigt för dem själva och åt vad deras egna handlingar. Med äldre barn kan dessa färdigheter fördjupas och tillämpas i allt större utsträckning i vardagliga situationer.



Sammanfattning och exempel på färdigheter som övas i spelet:



ACCEPTERA KÄNSLOR

– Jag kan fortsätta med uppgiften även om jag känner mig frustrerad.

IAKTTA TANKAR – Jag vet att jag inte är dålig även om jag ibland tänker så.

ATT HANDLA ENLIGT SINA VÄRDERINGAR

– Jag går ofta ut med vår hund, för djur är viktigt för mig.

NÄRVARO OCH KONCENTRATION

– Jag kan koncentrera mig när jag märker att tankarna irrar.

VÄRDERINGAR

(känna igen sådant som är viktigt för en själv) – Jag vet att det är viktigt för mig att vara en bra klasskamrat.

BESTÅENDE JAG

– Även om en känsla av ilska skulle ta över mig, vet jag att det går över.

Spelets handling och teman som hänför sig till välmående

Spelet är förlagt till en magisk värld där Lotta Drake, beskyddaren av den magiska världen, i sin ilska har bränt upp Runlunden. Draken ångrar det hon gjort och säger att den elake Trollkarlen hade gjort henne rasande. Hon ber spelaren leta efter runstensplantor i olika magiska världar så att de kan planteras på nytt i Runlunden. Spelaren besöker de magiska världarna och hjälper deras beskyddare att hitta plantor. Trollkarlen har också retat upp dem, och spelaren ombeds hjälpa till att rätta till spåren efter Trollkarlen. Snart får Trollkarlen höra vad spelaren håller på med och hämtar hen till sin egen magiska dimension. Där lyckas spelaren besegra Trollkarlen med sin nya vän Trollet.

Under spelets gång för spelaren dialoger med spelets karaktärer om de problem och utmaningar som måste lösas. Med hjälp av diskussionerna kan man modellera tillämpningen av ovan beskrivna färdigheter för psykologisk flexibilitet vid olika problem. När spelaren ger instruktioner till spelfiguerna, kan hen lära sig de färdigheter som beskrivs ovan när det gäller att bearbeta känslor och tankar och identifiera saker som är viktiga för henne själv.

Till stöd för spelinnehållet och för att stärka spelarens lärande i samband med varje kapitel i spelet finns ett uppgiftsmaterial som tar upp de centrala temana. Uppgiftsmaterialet innehåller övningar som utförs självständigt eller i en liten grupp och diskussionsuppgifter som genomförs tillsammans med hela klassen.

Arbetsboken innehåller ett uppgiftsmaterial som kan skrivas ut till eleverna på adressen www.hyvaollakoulussa.fi. Till stöd för läraren eller gruppleadaren innehåller arbetsboken en kort beskrivning av målet eller syftet med varje uppgift samt några förslag till ytterligare uppgifter.



Bilder och presentationer av spelfigurer (sidorna 36–37) finns på spelets webbplats magis.fi och kan användas när man diskuterar spelet eller pysslar.

Anvisningar och tips för det praktiska genomförandet

Före spelet

Magis-spelet är en verksamhetsmodell som riktar sig till hela klassen. Spelet, som består av fyra kapitel, spelas med en veckas mellanrum, ett kapitel i taget. Beroende på eleven tar det ca 20–30 minuter att spela. Efter spelet utför eleverna uppgifter som syftar till att öka spelets effekt. Vi rekommenderar att det reserveras ca 60 minuter eller en dubbeltimme för varje spelomgång. Då räcker tiden också till för uppgifter, diskussion och fördjupning av de färdigheter som man lärt sig i spelet. Spelet går bättre för eleverna för varje gång.



Beakta följande:

- Bestäm dig för om klassen ska spela spelet med surfplatta, elevernas egna smarttelefoner eller datorer. Spelet fungerar med alla enheter, men installationen och spelandet går olika till beroende på enheten.
- Kolla utrustningen och i synnerhet huruvida spelet fungerar med skolans datorer, för i vissa fall kan skolans datorer vara blockerade. Rekommenderade webbläsare är Firefox, Chrome och Edge.
- Instruktioner för hur spelet installeras på mobila enheter och hur det öppnas i datorns webbläsare finns på adressen www.magis.fi/sv/hjalp/
- Fullständiga instruktioner för hur man spelar spelet finns i slutet av lärarens handbok och på www.magis.fi/sv/hjalp/ där också svaren på vanliga frågor samt ett formulär för supportbegäran finns.
- Material att dela ut till eleverna finns att ladda ner på projektets webbsida www.hyvaollakoulussa.fi. Materialet finns i färdigt utskrivbar form.
- Om det behövs kan du skicka ett meddelande om spelet till föräldrarna t.ex. via Wilma (nedan). Meddelandet kan också kopieras på projektets webbplats på www.hyvaollakoulussa.fi

Meddelande om spelet till föräldrar

"Klassen spelar på lektionerna spelet Magis – en berättelse om Runlunden. Genom spelet kan barnen öva sig i må bra-färdigheter. Magis har tagits fram av yrkespersoner inom psykologi och psykisk hälsa, pedagogik och spelutveckling. Elever i lågklasserna i Vasa har deltagit i att utveckla det barntilltalande spelet åren 2017–2022.

I spelet är man ute på äventyr i en magisk värld och löser olika problem. Spelet är helt tryggt för barn och dess syfte är att stärka barnets må bra-färdigheter med hjälp av ett accepterande och värdebaserat förhållningssätt. Spelet gör det möjligt att lära sig att möta och hantera utmaningar i vardagen, svåra känslor och tankar och att identifiera saker som är viktiga för barnen själva. Mer information om spelet finns på projektets webbplats på www.hyvaollakoulussa.fi.

Spelperioden börjar . . .

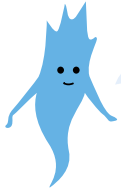
Vid varje spelomgång

Spelets uppgifter hänför sig till färdigheter som alla barn (och vuxna) kan utnyttja i sin vardag. Innehållet kan tillämpas på många slags problem i vardagen. Lärarens roll är att vara observatör under spelet och låta eleverna spela i egen takt för att själva eller med andras hjälp reda ut uppgifterna och problemen.

- Börja lektionen med en kort introduktion (om ni spelar för första gången) eller en repetition: vad ska vi göra, vad hände i förra kapitlet, vad minns du om berättelsen och uppgifterna?
- Instruera barnen att börja spelet och låt dem spela självständigt.
- En del av problemuppgifterna kan vara svåra, men tack vare den lättnadsfunktion som är inbyggd i dem kan spelaren gå vidare om hen försökt tillräckligt många gånger. Det räcker alltså med att försöka på nytt.
- I instruktionerna för att spela igenom spelet presenteras en lösning på alla problemuppgifter i spelet. I t.ex. plattproblemet i det första kapitlet ska spelaren hitta en väg till mitten av problemet, där man bara får stiga en gång på varje platta. Med hjälp av instruktionerna kan du leda elever som fastnat i spelet vidare.
- Det kan vara bra att planera spellektionen så att eleverna får tillfälle att fundera på de viktigaste färdigheterna med hjälp av extra uppgifter.
- I slutet av lektionen är det bra att diskutera spelet tillsammans: vad var roligt, utmanande eller tankeväckande?

Att beakta:





Om spelet inte fungerar
kan lösningen vara att stänga spelet
och starta om det!

Efter en spelomgång

Spelets teman och färdigheter kan behandlas mellan spelaktionerna och i slutet av hela spelperioden. Använd gärna de extra uppgifter som beskrivs i handboken.

Vi tar gärna emot respons och tips! En responsblankett för både lärare och elever finns på projektets webbplats www.hyvaollakoulussa.fi

Bilder och presentationer av spelkaraktärerna finns på spelets webbplats www.magis.fi och de kan användas vid diskussioner och pyssel kring spelet.

Uppgiftsmaterial: Lärarens material

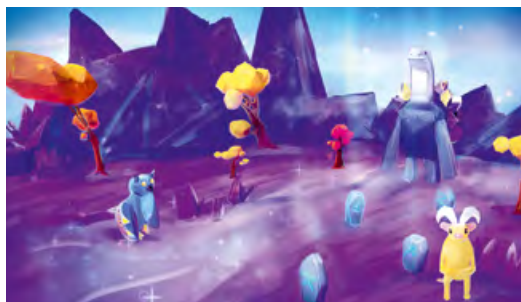
Kapitel 1



TEMA: IDENTIFIERA KÄNSLOR OCH
KÄNSLORS INVERKAN PÅ HANDET



En natt i ett helt vanligt hus sov ett helt vanligt barn. Barnet drömde en ovanlig dröm om en magisk plats. En stor rosa drake sprutade eld.



Den brände upp sitt hem och skrämde de magiska varelserna. Så brast draken i gråt.



Den grät så mycket och så länge att tårarna blev en flod.



På morgonen lekte barnet i skogen nära gården.



Det hördes knaster och smållar när en portal dök upp i skogen. Så fort barnet stack in huvudet i portalen rycktes hen in i Magis värld.

UPPGIFT

I kapitlet gick Lotta igenom känslor av ilska, ledsnad och glädje. Först blev hon upprörd när Trollkarlen retade både henne och de andra i Runlunden. Lotta blev ledsen när hon upptäckte att hon på grund av sin ilska hade bränt ner hela lunden. Men till slut blev hon glad igen när du lovade att hjälpa henne att plantera runstenar i Runlunden.

HUR KAN KÄNSLOR AV ILSKA,
LEDSNAD OCH GLÄDJE SE UT
HOS DIG?

VILKEN FORM SKULLE VARJE
KÄNSLA KUNNA HA?



1 Känsla av ilska

2 Känsla av ledsnad

3 Känsla av glädje

Namnge känslor

Att namnge känslor har att göra med att känna igen känslor och lägga märke till deras konsekvenser. Att namnge känslor är ett första steg mot att godkänna sina känslor. Genom att först lära sig att känna igen och beskriva sina egna känslor utvecklar barnet de färdigheter som det senare behöver för att kunna välja hur det ska reagera på varje känsla. Det viktigaste är att lära barnen att undersöka känslorna ur ett accepterande och nyfiket perspektiv. Hur man lägger märke till känslornas konsekvenser fortsätter i nästa kapitel i spelet och i det tillhörande uppgiftsmaterialet.

ATT DISKUTERA

- När känner du dig ledsen? Och när känner du glädje?
- Vad gör du när du är ledsen? Eller glad.
- Vad händer när du är ledsen? Vad blir följden när du är glad?
- Vad är det värt att göra när man är ledsen? Vad gör du när du är glad?

Att upptäcka känslor och deras inverkan på ens handlande

Diskussionsuppgiften får eleverna att iaktta hur deras egna känslor framträder och hur de påverkar deras handlande. En positiv inställning till känslor innebär inte att man accepterar ett beteende som är skadligt för en själv eller andra. Vi kan acceptera att vi emellanåt känner ilska, även om vi inte kan acceptera att vi slår till någon eller säger elaka saker när vi är arga. Diskussionsuppgiften hjälper eleverna att identifiera hur en viss situation kan väcka en känsla och hur känslan får oss att handla på ett visst sätt – ibland på ett helt annat sätt än vad vi egentligen skulle vilja.

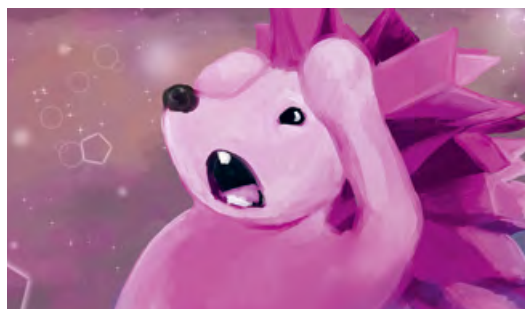
Kapitel 2



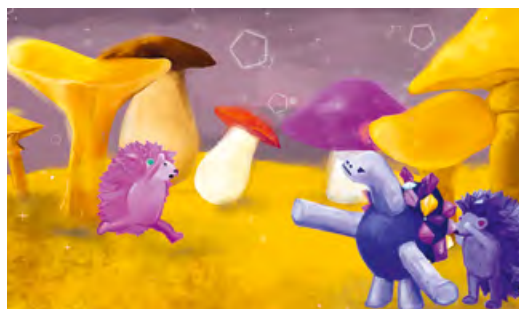
TEMA: UPPRÄCKA OCH ACCEPTERA
KÄNSLOR, KONCENTRATION



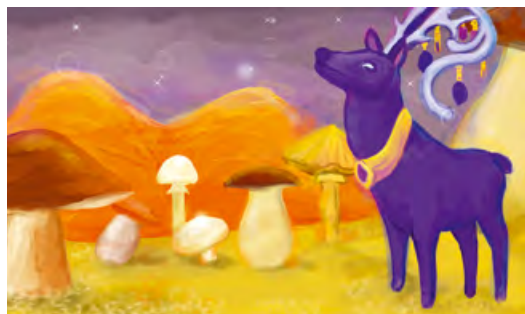
Efter att ha kommit in i portalen rycktes barnet in i olika magiska världar. Till slut landade hen på en färggrann öppen plats.



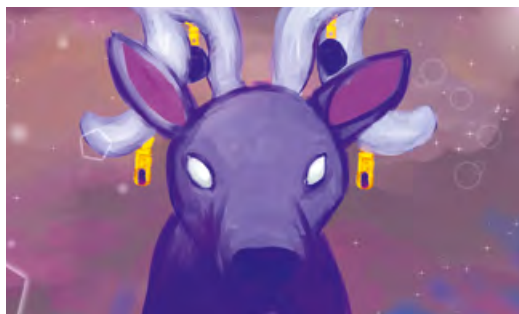
Hen hann se en skymt av små varelser.



De sprang snabbt undan barnet.



Bara en av dem stannade kvar och tittade nyfiket på.



Det var Malina, Svampskogens beskyddare.

När du kom till Svampskogen trodde medhjälparna att du var Trollkarlen och sprang rädda sin väg. De var så rädda att du först inte kunde lugna ner hjälpredorna. Med hjälp av Kelis andningsövning kunde du ändå hjälpa dem att slappna av en smula. I Fickdimensionen mötte du en elak ond ande i en duell.

UPPGIFT

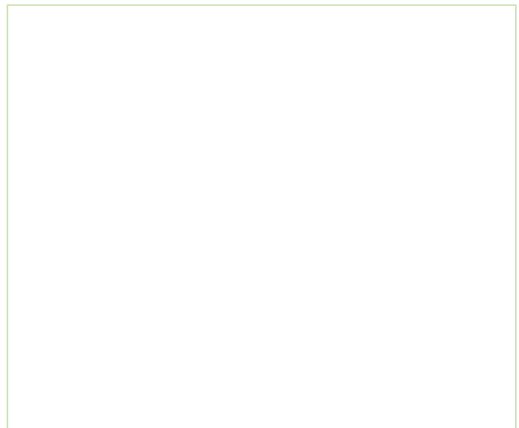
I spelet har ilskan orsakat problem för Lotta och Den onda anden i Fickdimensionen. Ilska är en känsla som lätt får oss att göra saker som vi egentligen inte skulle vilja göra. Ibland säger vi till och med elakheter eller gör otäcka saker. Det lönar sig därför att öva på hur man, när man blir arg, kan låta bli att göra sådant som man senare kommer att ångra.



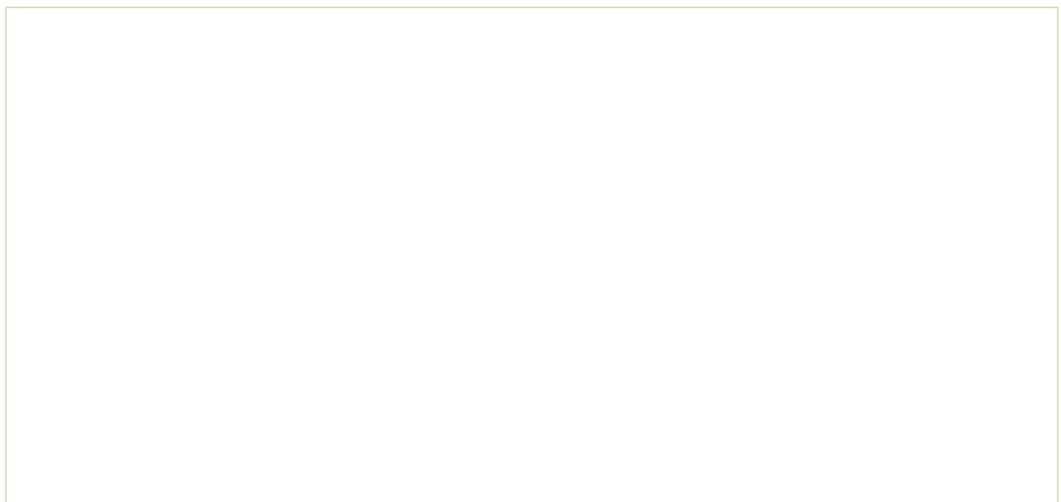
Instruktioner för uppgiften:
Rita vad som händer när du blir arg? Vilken form kan ilskan ta eller hur kan ilskan se ut? Vad skulle ilskan säga om den kunde prata?



1 Ett barn leker på gården.



2 Ilskan kommer.



3 Vad händer när ilskan kommer? Vad säger ilskan? Vad kan barnet säga till ilskan?

Observera känslor och tankar

Yngre barn har lättare att lägga märke till och namnge känslor än tankar. Genom att ge känslorna en form eller en gestalt kan eleverna lättare förstå vilka tankar de har och vilka konsekvenser känslorna har. Att ge känslan gestalt kan samtidigt hjälpa till att ta distans till känslan och tankar i anslutning till den. På så sätt är det möjligt att man fundera över hur man ska förhålla sig till känslan och hur man ska reagera när den uppstår.

ATT DISKUTERA

- När känner du dig arg?
- Vad gör du när du känner dig arg?
- Vad leder det till?
- Om du inte kan förhindra att du känner dig arg, vad kan du då göra i stället för att handla i ilska?
- Kan man använda spelets andningsövning när man blir arg?

ANDNINGSÖVNING

Vi gör en lugnande övning tillsammans. I spelet gjordes övningen vid brasan.

Koncentrera dig på din egen andning. Du kan föreställa dig hur lågan växer när du andas in och minskar när du andas ut. Lägg märke till hur andningen känns. Hur axlarna höjs och sänks och magen höjs och sänks. Lägg märke till hur du kan slappna av när du andas ut.

Fortsätt lugna ner dig en stund.

Observera känslor

Temana i det andra kapitlet är en fortsättning på temana i det första kapitlet och det tillhörande uppgiftsmaterialet om hur känslorna framträder och hur deras konsekvenser uppfattas. Fokus ligger särskild på känslan av ilska, som ofta är en aktuell och bekant utmanande känsla hos barn. Läraren kan fördjupa ämnena om eleverna redan upplever dem som lätta eller lättare än vid den första spelomgången. Be varje elev fundera på en liten hemuppgift kring spelet och uppgifterna. Instruktionen för hemuppgiften kan formuleras på följande sätt:

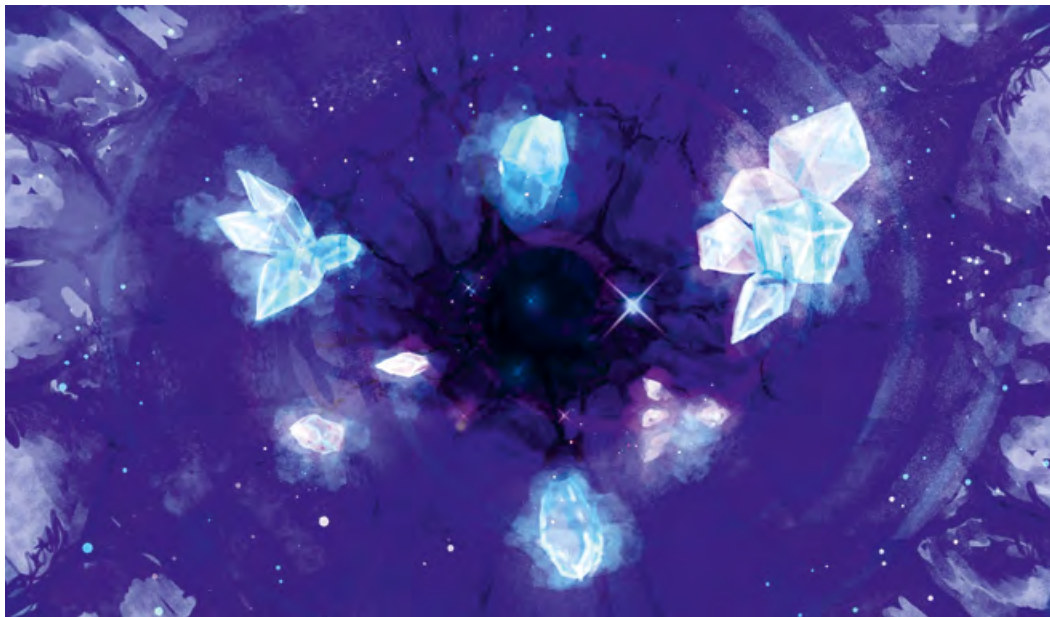
”Välj en situation där du känner dig arg. Tänk på vad du skulle vilja göra nästa gång i den här situationen i stället för att göra något ilsket?”

Om barnen upplever uppgiften som svår kan de fokusera på de grundläggande färdigheterna, dvs. Att observera hur känslan framträder och dess konsekvenser.

Kapitel 3



TEMA: PERSPEKTIVBYTE OCH
TANKARNAS OCH KÄNSLORNAS KRAFT



Portalen tog barnet in i en grotta vars väggar pryddes av gnistrande kristaller. Från grottans inre hördes Trollkarlens röst.



Trollet i Kristallgrottan hade börjat bli elak mot invånarna.



Invånarna gömde sig i grottans olika hålor för att komma undan Trollet. Trollets elaka ord påverkade till och med grottans Beskyddare.

UPPGIFT

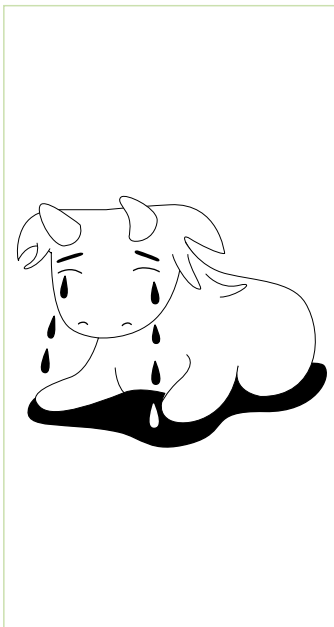
Trollet i Kristallgrottan hade skällt på de andra invånarna och de hade tagit illa upp av det. Trollet fick smaka på sin egen medicin när Hus magiska spegel slängde tillbaka Trollets elaka ord så att Trollet trodde på dem. Det gjorde Trollet ledsen. Han lovade att sluta med sina elakheter och hjälpte dig att hitta en runstensplanta. Nästa övning går ut på att lära känna hur man känner igen och lägger märke till andras känslor. Känner du igen dessa känslor?



1 Vilken känsla beskrivs här?

Hur känns känslan?
Du kan märka ut på bilden var i kroppen du känner den.

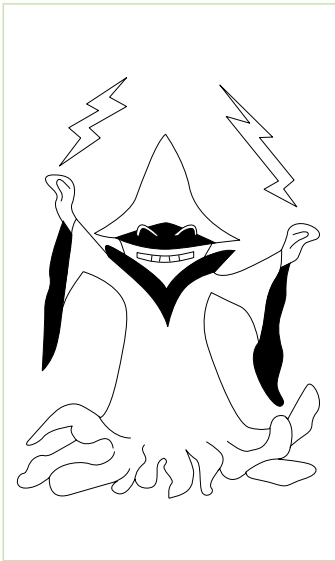
Hur ser man att någon annan känner så?
Vad kan man säga till dem?



2 Vilken känsla beskrivs här?

Hur känns känslan?
Du kan märka ut på bilden var i kroppen du känner den.

Hur ser man att någon annan känner så?
Vad kan man säga till dem?



3 Vilken känsla beskrivs här?

Hur känns känslan?
Du kan märka ut på bilden var i kroppen du känner den.

Hur ser man att någon annan känner så?
Vad kan man säga till dem?

Vad känner du just nu?

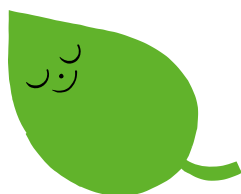
Identifiering av känslor och sociala färdigheter hos andra

I uppgiften för det tredje kapitlet ska eleverna uppmärksamma andras känslor. Ett barn i skolåldern övar grundläggande färdigheter i empati. En av dessa färdigheter är att kunna byta perspektiv. Empati kräver förmåga att se och känna vad andra ser och känner. Forskning visar att det krävs förmåga att ta hänsyn till andra för att kunna njuta av att vara tillsammans med andra. Detta övas i uppgiften och i spelet. Genomgången av uppgiften kan gå ut på att diskutera och bekräfta barnens förslag till tröst och stöd av andra.

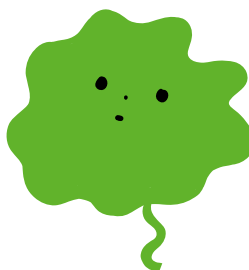
Diskussionsuppgiften hjälper eleverna att tillämpa de ämnen som behandlas i uppgiften i skolmiljön. I diskussionen kan läraren som exempel använda situationer som har uppstått i klassen eller som är utmanande för klassen. I diskussionsuppgiften är det viktigt att påminna om att man inte kan förhindra att känslor uppstår, men vi kan alltid välja hur vi ska handla. Handlingar och känslor är olika saker. Om vi upptäcker starka känslor hos andra, kan vi också då välja hur vi ska handla. Genom att i förväg tillsammans med barnen fundera över hur man kan reagera på andras känslor kan man hjälpa dem att öva på ett prosocialt beteende, dvs. ett beteende för det gemensamma goda.

ATT DISKUTERA

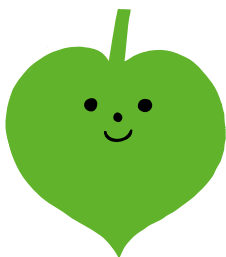
- Det är lätt att lägga märke till vissa känslor hos sig själv och andra. Det kan vara svårare att känna andra känslor.
- Känslorna varierar hela tiden. Vilka känslor har du under en skoldag?
- Vilka känslor kan du se i din egen klass under en skoldag?
- Vilka känslor kan störa din (eller kompisarnas) koncentration i skolan? Vad kan man göra med känslorna?
- Ibland kan någon av känslorna plötsligt dyka upp, till exempel när någon har skällt på en eller sagt något elakt. Vad kan man göra då?
- Hur kan du komma ihåg att ord bara är ord, och att det inte alltid är värt att tro dem?



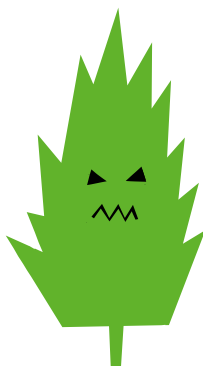
LUGN



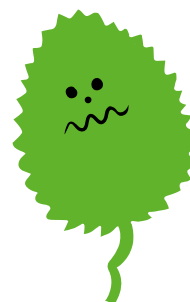
OSÄKER



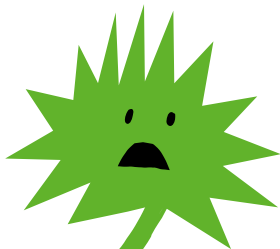
NÖJD



IRRITERAD



NERVÖS



RÄDD



TRÖTT



BLYG

Kapitel 4



TEMA: HANDLA EFTER SINA EGNA
VÄRDERINGAR



Barnet dök upp i Trollkarlens slott från Kristallgrottan. Barnet började känna ilska när hen tänkte på vad Trollkarlen hade gjort. Barnet bestämde sig för att få ett slut på Trollkarlens bråkande.



Trollet har blivit fångad av Trollkarlen. Men han har ännu inte lagt märke till barnet.

UPPGIFT

Uppgiftens tema: Värderingar och att handla enligt värderingarna.

När Trollet blev utsläppt från terrariet gick ni tillsammans till Trollkarlen. Trollet använde Hus magiska spegel, och Trollkarlens ondska reflekterades mot honom själv. Trots det gick Trollkarlen fortfarande inte med på att be om ursäkt utan fortsatte att vara elak.

Lotta förvandlade Trollkarlen till ett träd och skickade honom till Dimskogen. Runlunden kunde nu räddas tack vare runstensplantorna som du samlade in, och alla invånare i de magiska världarna var glada. Du fick också välja en egen runsten att ta hem.



Vilken runa valde du?



MOD



VÅNLIGHET



OMTÄNKSAMHET



RÄTTVISA



VISDOM



HJÄLPSAMHET

Vad betyder det?

Hur kan det här genomföras i skolan, med kompisar och hemma?

Eller: Hur kan man vara vänlig/modig/vis/hjälpsam/rättvis/omtänksam i skolan, med kompisar eller hemma?



Runstenarna i Runlunden symboliserar värderingar eller saker som är viktiga för oss själva. I uppgiften övar barnen på att identifiera och namnge handlingar som har samband med sådant som är viktigt för dem själva. Barnen kan få exempel och idéer av varandra, och vid behov kan också läraren ge exempel på handlingar som hänför sig till runstenarnas värderingar. Syftet med uppgiften är att få varje barn att fundera över vad som är viktigt för barnet och hur detta kan genomföras. Barnen kan uppmuntras att fundera på sådant även i andra situationer.



ATT DISKUTERA

- Hur kan du i dag vara vänlig/modig/hjälpsam/rättvis/omtänksam och komma ihåg att handla enligt dina egna runor i skolan, med kompisar eller hemma? Under skoldagen?
- Hur kan man öva sig i att handla enligt sina egna runor?
- Vad kan vara en sådan liten handling som du kan utföra i dag och i morgon?

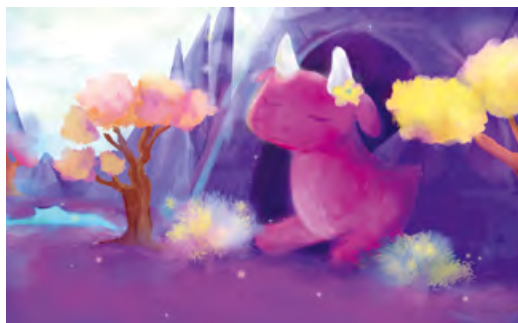
Värderingar och att handla enligt värderingar

Syftet med diskussionsuppgiften är att koppla värdetemat till skolans vardag och verksamheten i klassen och till andra elever. Läraren kan också följa upp och uppmuntra till handlingar under de följande dagarna. Då är det viktigt att eleverna väljer en tillräckligt liten och konkret handling som säkert går att utföra. Det är viktigt att planera sitt eget handlande, men för de yngre barnen är det en färdighet de lär sig med tiden. Det kan därför vara bra att barnet skriver upp olika handlingar i samband med uppgiften men även tillsammans för att påminna om den plan som var och en har valt. Med tanke på övningen är det bra att se till att var och en faktiskt själv väljer och planerar sin handling.

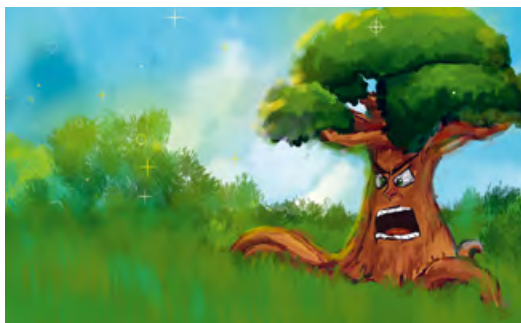
Slutord



TEMA: LUGN, GLÄDJE, SAKER
SOM ÄR VIKTIGA FÖR EN SJÄLV



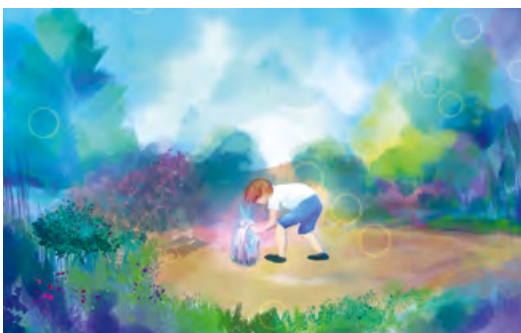
Nu rådde det åter lugn och ro och en glad stämning i Runlunden.



Trollkarlen blev snart känd som Arga Trädet. Han trivdes bra i Dimskogen och hoppades att



det inte skulle finnas en enda groda kvar där. Barnet planterade en runa hemma på gården.



Det hjälpte hen att alltid minnas det som är viktigt för henne.



Ett av spelets viktigaste teman är att lära sig att se hur känslor och tankar växlar. Målet är att barnet ska bli medvetet om att alla har olika slags känslor och tankar. Obehagliga känslor och tankar blir lättare att ta emot när man vet att de är i kontinuerlig vågrörelse, kommer och går av sig själva. Barn kan ha svårt att komma ihåg att även obehagliga känslor är en del av livet. Genom att påminna om att vi inte kan välja våra känslor kan vi hjälpa barnen att sluta kämpa med eller emot dem i onödan. I stället kan barnet koncentrera sig på hur det handlar eller uppför sig när känslan kommer.

Spelanvisning

I spelanvisningen finns lösningar till spelets alla problemuppgifter och instruktioner för diskussionsuppgifterna. I början av spelet presenteras spelets styrfunktioner och de andra funktionerna. Lärarens arbete underlättas av kartan uppe i högra hörnet på skärmen. Den gör det lättare för spelaren att gå vidare. Kartan visar spelarens position och ett riktmärke som leder till nästa steg. Det är också bra att veta att det finns en lättnadsfunktion för alla problem. Om spelaren inte lyckas lösa ett problem efter flera försök, flyttas spelfiguren till nästa steg. Ett allmänt råd till spelare som ber läraren om hjälp: fråga vad eleven har försökt göra och be hen försöka sig på något nytt. Ofta räcker det att spelaren tipsas om kartan genom att fråga: vet du var du är och vart du är på väg?

Spelet är förlagt till en magisk värld, där Lotta Drake har bränt ner Runlunden. Draken ångrar det hon gjort och säger att det var den elaka Trollkarlen som gjorde henne så rasande. Hon ber barnet leta efter runstensplantor i olika magiska världar, så att de kan planteras på nytt.



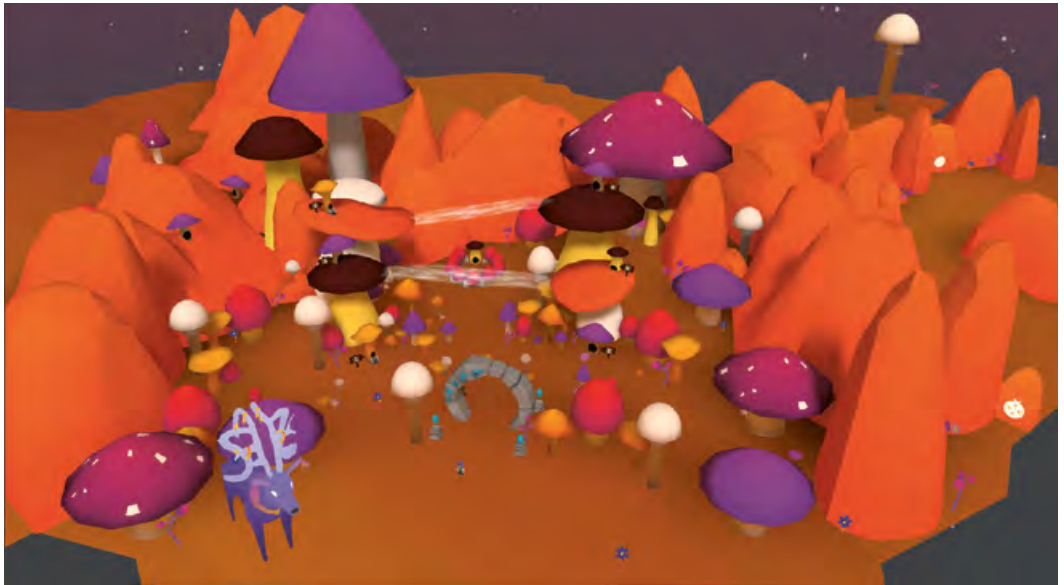
Kartor



1 Runlunden



2 Magiarenan



3 Svampskogen



4 Fickdimensionen



5 Kristallgrottan



6 Hålan



7 Fängelset



8 Magidimensionen

Figurer



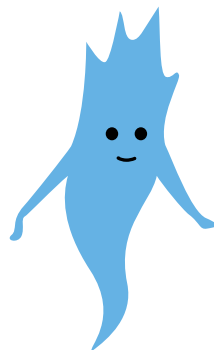
Lotta



Sköldis



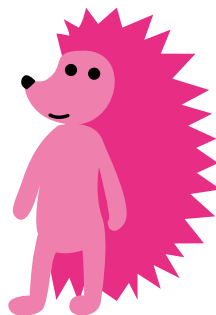
Musse



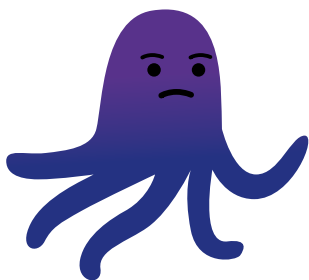
Spöket



Malina



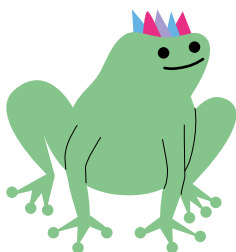
Igge



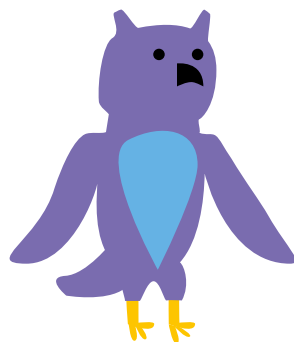
Onda anden



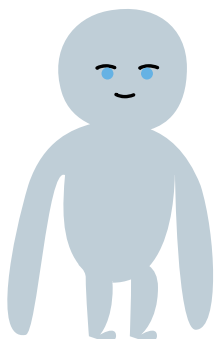
Kelis



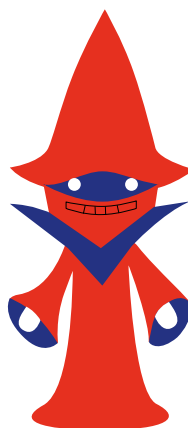
Krissa



Huu



Trollet



Trollkarlen

Börja spelet

Spelaren klickar på "Nytt spel" för att starta ett nytt spel. Också med knappen "Välj kapitel" går det att starta ett nytt spel genom att välja Kapitel 1 i menyn. Innan spelet kan börja ska spelaren också välja om hen spelar i skolan eller inte och vilken klass hen går i. Efter det börjar introet för kapitel 1.

Efter introet ska spelaren välja sin spelfigur. Det finns tre alternativ på skärmen. Efter att spelaren valt ett av dem visas tre underalternativ. Det första valet bekräftas genom att trycka på "Välj". Efter att spelaren valt underalternativ kan hen börja spela kapitlet genom att trycka på "Starta".

Kapitel 1

Efter den inledande scenen presenteras de olika sätten att röra sig i spelet. På mobila enheter finns det två alternativa sätt att röra sig och på dator tre.

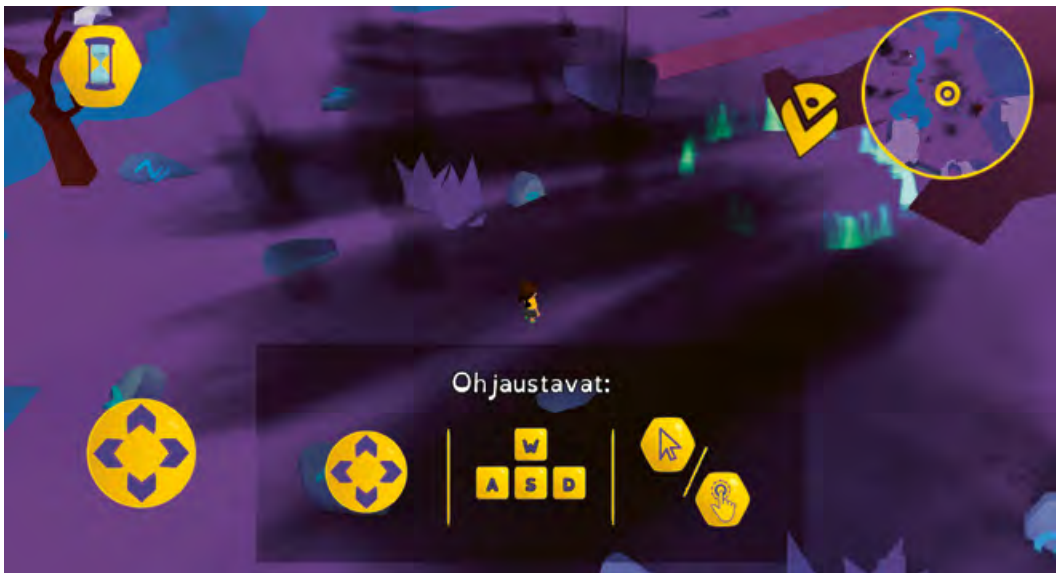


Bild 1 Styr sätt



Sedan navigerar spelaren på något av dessa sätt till draken och trycker på interaktionsknappen längst ner till höger för att tala med henne.

Spelaren går vidare i dialogen genom att trycka på "Fortsätt". Man kan lyssna på replikalternativen innan man gör sitt val genom att trycka på avlyssningsknappen. Önskad replik väljs genom att trycka på den.

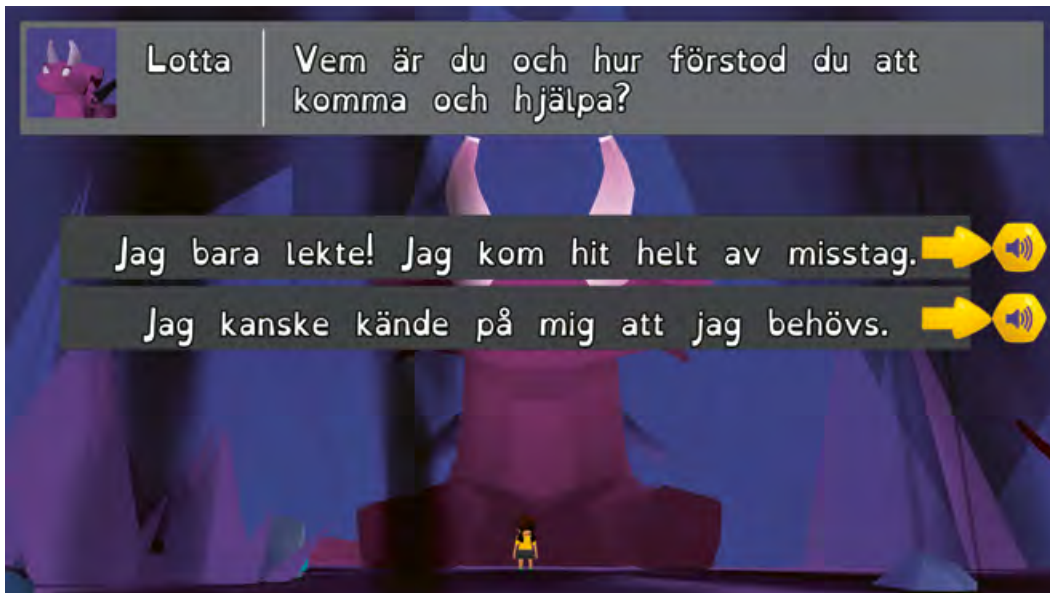


Bild 2 Replikval

Den stora kartan öppnas genom att man trycker på den lilla kartvyn uppe i högra hörnet. I kanten av den mindre kartan visas ett riktmärke som anger riktningen för nästa mål. Den stora kartan visar var spelaren befinner sig för närvarande (A) och var nästa mål finns dit spelaren ska navigera (B).

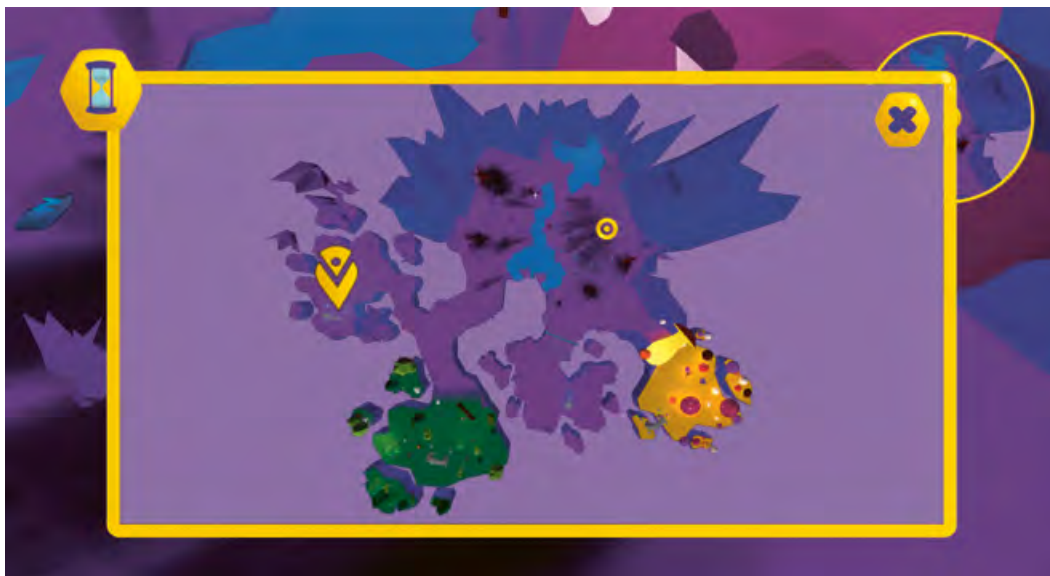


Bild 3 Kartvy

Efter dialogen navigerar spelaren till den trasiga portalen, går till den magiska ringen framför portalen och trycker på interaktionsknappen. Därefter söker spelaren efter en i medhjälpare i Runlunden, går till den magiska ringen framför medhjälparen och trycker på interaktionsknappen.



Bild 4 Den magiska ringen

Efter dialogen faller medhjälparen till marken och spelaren kan nu gå över honom till ön där spelaren ska trycka på interaktionsknappen i ljusstrålens magiring.



När spelaren kommer till Arenan ska hen tala med medhjälparen som omges av en magisk ring. Det sker genom att trycka på interaktionsknappen. När dialogen har avslutats öppnas vägen till två olika problem. Det första problemet kommer emot till höger om medhjälparen och det andra till vänster. Det första problemet aktiveras när man stiger på den blå plattan mitt på stenväggen och trycker på interaktionsknappen.



Ofta ger spöket i närheten av problemen råd om hur ett problem ska lösas när man talar med honom. Det gör man genom att trycka på interaktionsknappen i den magiska ringen runt spöket.

Minnesspel

Problemet går ut på ett minnesspel där spelaren ska hitta paret till varje symbol. När man trycker på de grå plattorna visas vilken symbol de har. Efter att två symboler visats gömmer de sig igen om de var olika eller markeras som hittade om de har samma symbol. När alla par är hittade är problemet löst och spelaren kan navigera till det andra problemet till vänster om medhjälparen.



Bild 5 Minnesspelet

Plattspel

I det andra problemet måste varje grå platta beträdas en gång för att byta färg. Om spelaren stiger på samma platta mer än en gång, flyttas hen tillbaka till början. Spelaren måste hitta en sådan väg till mitten av problemet att hen bara behöver stiga på varje platta en gång. När detta är gjort öppnas vägen och det går att stiga på den blå plattan och trycka på interaktionsknappen.



Bild 6 Plattspelet

Roterande underlag

När båda problemen är lösta, smälter de blockerande isskulpturerna mitt på Arenan och spelaren kan ta itu med det tredje problemet. Spelaren stiger på den blå plattan, och med hjälp av interaktionsknappen roterar hen underlaget så att det vrids åt rätt håll. När interaktionsknappen släpps slutar underlaget rotera, och om det då befinner sig tillräckligt nära rätt läge, faller det på plats så att det går att gå över det. Detta upprepas också på de andra underlagen tills spelaren kommer igenom problemet i andra änden av Arenan.



Bild 7 Roterande underlag

Blinkande runor

När problemet är löst navigerar spelaren till det fjärde problemet. Problemet öppnas med interaktionsknappen i den magiska ringen. I det här problemet måste spelaren lägga på minnet vilka runor som blinkar i början, för när de slutat blinka ska hen välja rätt runor. Detta upprepas tre gånger innan spelaren kan ta sig ut ur problemet. Spelaren återvänder till medhjälparen på Arenan och för en dialog med honom.

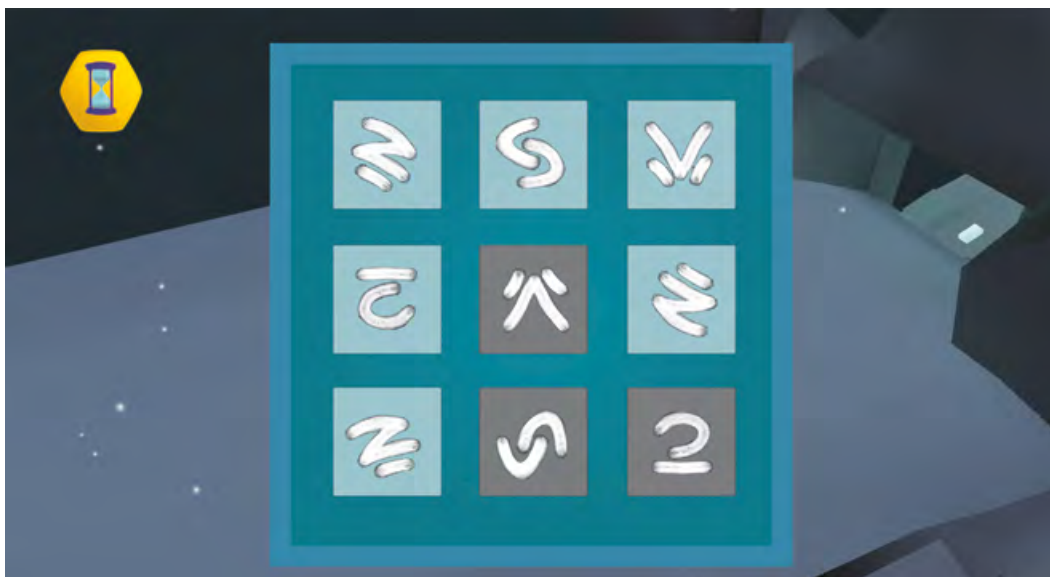


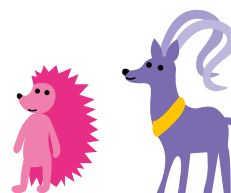
Bild 8 Blinkande runor

Efter dialogen går spelaren till den magiska ringen vid den ljusstråle längs vilken hen kommit till Arenan. Med interaktionsknappen kommer spelaren tillbaka till Runlunden. Spelaren går tillbaka till draken och pratar med henne. Efter dialogen fungerar den tidigare trasiga portalen igen och spelaren kan nu navigera dit, aktivera portalen med interaktionsknappen i den magiska ringen och därefter gå in i portalen.

Det första kapitlet slutar här och spelaren kan fortsätta till nästa kapitel eller stänga spelet.

Kapitel 2

När spelaren kommer in i Svampskogen, navigerar hen till Malina och pratar med henne. Därefter är det dags att lösa ett problem i mitten av Svampskogen.



Svamptunnlarna

Problemet går ut på att leda den rädda medhjälparen till en återvändsgränd, varefter spelaren kan tala med honom. Svamptunnlarna är numrerade och medhjälparen leds på följande sätt: 2 -> 3 -> 5, så spelaren måste närma sig medhjälparen genom att fly till tunnlar. För att få in medhjälparen i tunnel 5 går spelaren själv till tunnel 4 för att komma ut ur tunnel 6. Efter dialogen kommer spelaren ut ur problemet genom att gå in i svamptunneln.

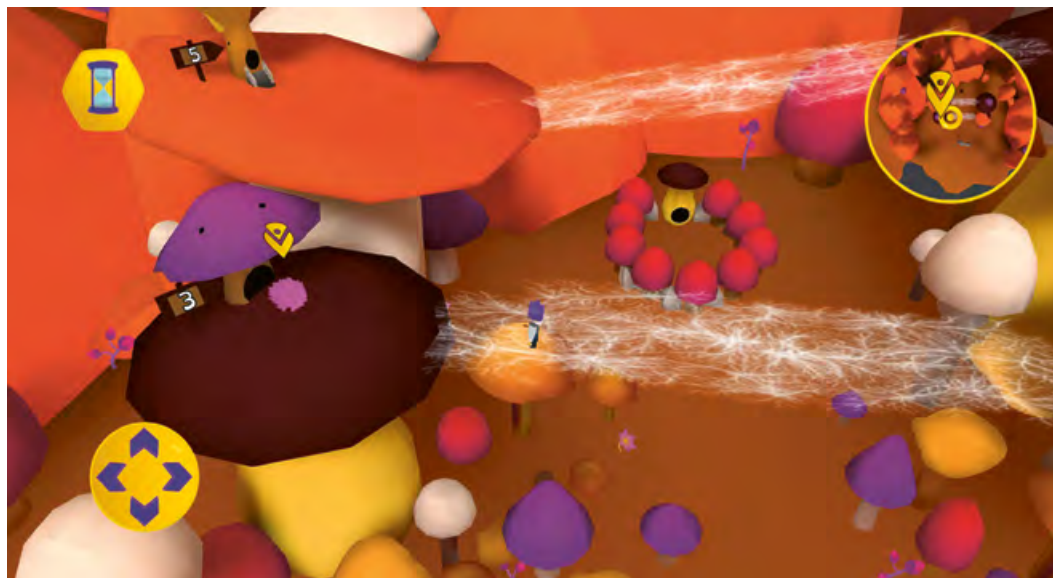


Bild 9 Svamptunnlarna

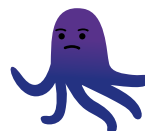
Bergsvägg

Nästa steg är att navigera till den högra delen av Svampskogen, dit man kan ta sig genom svamptunneln nära bergen till höger. Tunneln aktiveras först med interaktionsknappen, varefter spelaren kan ta sig igenom tunneln genom att på nytt trycka på interaktionsknappen framför den. Nästa problem öppnas med interaktionsknappen framför blocket med en magisk symbol.



Bild 10 Bergsväggen

I detta problem blinkar en av runstenarna, varefter runorna byter plats en stund. Efter det kan spelaren ta sig igenom problemet genom att först välja en blinkande runa. Samma problem måste lösas så att vägen till svamptornen öppnas. Vid svamptornet kan man med interaktionsknappen aktivera ett svampmycel som flyttar på det blockerande stenblocket. När båda svamptornen har aktiverats öppnas vägen till medhjälparen. Efter en dialog med medhjälparen återvänder spelaren till Malina genom att aktivera nästa svamptunnel och gå igenom den.



Fickdimensionen

Malina öppnar vägen till Fickdimensionen och efter en dialog med henne tar sig spelaren dit via tornportalen genom att trycka på interaktionsknappen framför portalen. I Fickdimensionen talar spelaren med den onda anden som inleder nästa problem.

Duell



I problemet aktiverar den onda anden tre runor åt gången, och spelaren vänder upp och ner på de klippor som den onda anden har valt för att upphäva deras trollkraft. När den onda andens magi har upphävts tre gånger, förvisas han, och Kelis öppnar vägen framåt. När problemet är löst går spelaren fram till Kelis och pratar med honom.

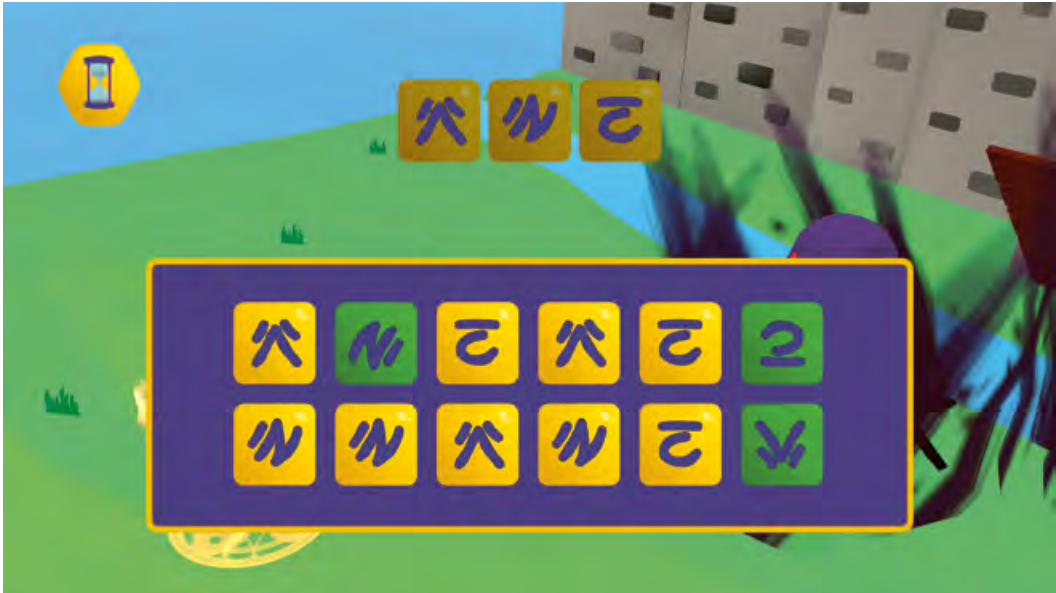


Bild 11 Duellen

Under dialogen med Kelis kan spelaren välja ett sällskapsdjur och byta form på djuret med pilknapparna. Valet bekräftas med interaktionsknappen. Efter dialogen förflyttar sig Kelis till tornet, och vid brasan öppnar spelaren en andningsövning med interaktionsknappen. Under andningsövningen håller spelaren interaktionsknappen nertryckt vid inandning och släpper den vid utandning. Detta fortsätter tills en avslutningsknapp visas nere i vänstra hörnet och spelaren är redo att fortsätta framåt genom att trycka på knappen.

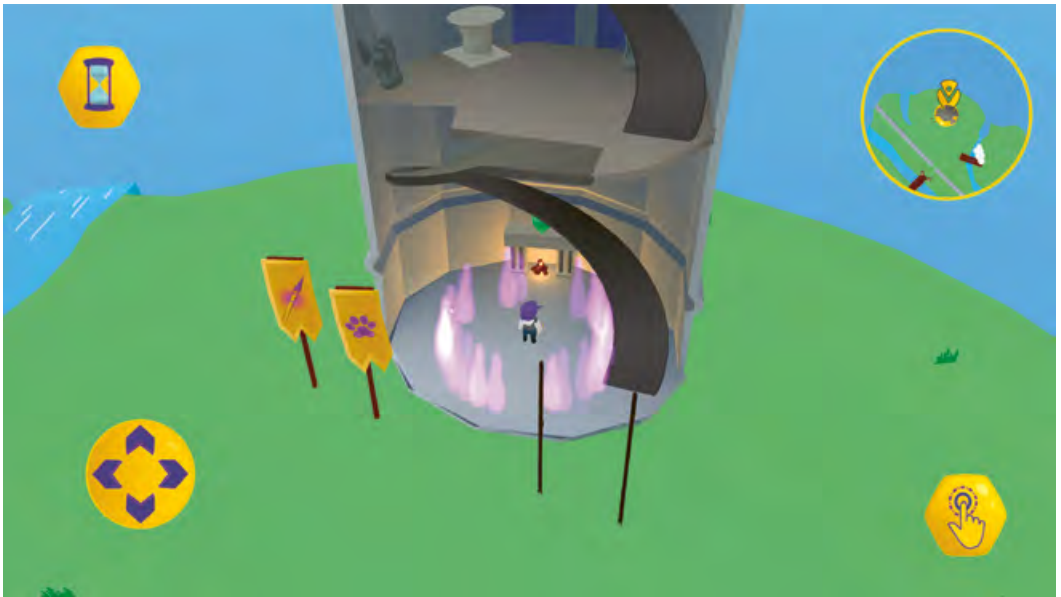


Bild 12 Andningsövning



Andningsövningen kan utföras tillsammans med hela klassen!

När övningen är klar visas en runplanta på övre våningen. Spelaren plockar upp plantan med hjälp av interaktionsknappen i den magisk ringen. Efter det att spelaren fått ut runplantan ur Fickdimensionen lämnar hen platsen via tornportalen. I Svampskogen hålls den sista dialogen i närheten av Malina. Efter dialogen går spelaren till portalen, aktiverar den i den magiska ringen och stiger in i portalen. När kapitlet är slut kan spelaren gå vidare till nästa kapitel eller stänga spelet.

Kapitel 3



Det tredje kapitlet inleds med en dialog med Krisse. Efter dialogen går spelaren längre in i Kristallgrottan tills hen för en dialog med varelsen vid foten av det stentorn som blockerar vägen. Nu börjar det första problemet.

Varelsens gåtor

Problemet går ut på att varelsen berättar om ett föremål som den vill att spelaren ska hämta. Tipsen och de riktiga föremålen är följande:

-
- Jag vill höra havets röst – *Snäcka*
- Jag vill ha något som kan lysa upp hela grottan – *Ljus*
- Jag vill resa med ord – *Bok*
- Jag vill gå utan att röra golvet – *Sockor*
- Jag vill komma ihåg doften av natur – *Blomma*
- Jag vill värma magen – *Soppa*

När de tre varelserna har fått det föremål de vill ha har spelaren kommit igenom problemet. Därefter fortsätter spelaren framåt i grottan och pratar med Trollet. Efter dialogen går spelaren till Hålan.

De magiska speglarna

I Hålan trycker spelaren på interaktionsknappen framför knappstenen efter dialogen. Det är viktigt att följa problembeskrivningen.



Bild 13 De magiska speglarna

Efter introduktionsscenen sjunker vattnet något, och nu kan man gå till den första delen av problemet. Vid varje spegel som saknar spindelväv och under vilken det finns tre pilar i olika färger kan spelaren med hjälp av interaktionsknappen öppna en vy för att välja läge för spegeln. Spegelns läge väljs genom att en av färgkristallerna placeras i ett tomt fack. Kristallerna har samma färg som pilarna under spegeln och den valda kristallens färg vänder spegeln i den riktning som pilen i samma färg visar. Kristallen placeras först i facket genom att man trycker på kristallen och sedan på facket eller genom att man trycker i botten av kristallen och sedan släpper. Slutligen stänger spelaren vyn och aktiverar ljusstrålen genom att trycka på interaktionsknappen.



Bild 14 Rikta speglar

Problemet går ut på att spelaren ska placera speglarna så att ljusstrålen reflekteras via varje spegel in i målspeglarna. Målspeglarna går inte att vrida och det finns inga pilar eller spindelväv under den.



Problemet består av tre olika spegeluppsättningar, och när man kommer genom en, förändras vattennivån så att man kan navigera till nästa. När spelaren kommit igenom den tredje är problemet löst och stendörrarna kan öppnas med interaktionsknappen framför knappstenen. Därefter kan spelaren gå till medhjälparen och inleda en dialog.

Efter dialogen fortsätter spelaren framåt i Hålan och går tillbaka från den mörka sprickan till Kristallgrottan. I Kristallgrottan måste spelaren skapa en väg mellan de olika nivåerna. Man tar sig till en nivå över en bro som Trollet aktiverat. Framme på nivån stiger spelaren på en magisk platta där spelaren med hjälp av interaktionsknappen aktiverar bron från andra sidan, så att också Trollet kan komma över till samma nivå. Sedan hjälper spelaren Trollet över till den sista nivån genom att stiga på nästa magiska platta och trycka på interaktionsknappen. När Trollet nått målet aktiverar han bron en sista gång så att spelaren också kan ta sig till den sista nivån. Avslutningsvis hämtar spelaren en runplanta med hjälp av interaktionsknappen i den magiska ringen. När kapitlet är slut kan spelaren gå vidare till nästa kapitel eller stänga spelet.



Kapitel 4

Det fjärde kapitlet börjar i Fängelset, och det första spelaren ska göra är att gå och tala med Trollet vid terrariet. Trollet leder spelaren till det första problemet. Problemet går ut på att spelaren ska navigera till ändan av en korridor där nyckeln till terrariet finns. Med hjälp av nyckeln ska spelaren befria Trollet. I korridoren finns portaler. Om spelaren rör vid dem hamnar hen tillbaka till början av korridoren. Spelaren måste alltså vänta och välja när hen ska röra sig. Det finns sammanlagt tre korridoravsnitt.

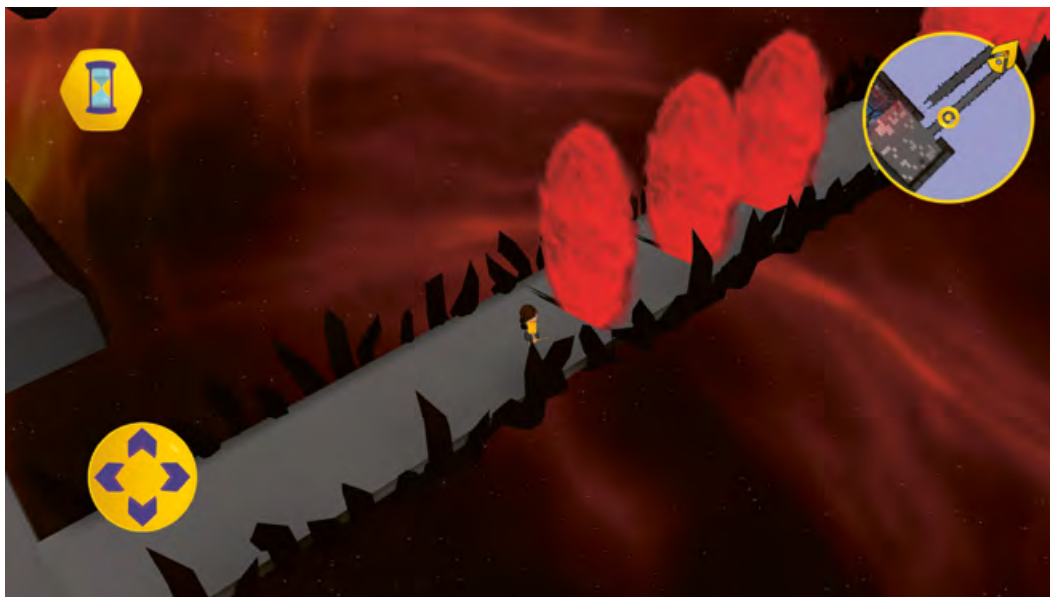


Bild 15 Portalen

I slutet av korridoren hämtar spelaren nyckeln med hjälp av interaktionsknappen, och genom den blå portalen som dyker upp kommer spelaren och befriar Trollet med interaktionsknappen. Därefter utspelas en dialog med Trollet som förflyttas till Magidimensionen dit också spelaren ska ta sig.

Magidimensionen

I Magidimensionen får spelaren först en dialog med Trollet, som börjar gå omkring i området. Därefter kan man välja i vilken ordning de tre följande problemen ska lösas. Det första problemet ligger till vänster, det andra i ändan av spiraltrappan på den på övre avsatsen och det tredje till höger. Det går inte att komma vidare förrän alla problem har lösts.



Bild 16 Problemen i Magidimensionen kan lösas i valfri ordning.

Trolleribollar

Det första problemet till vänster går ut på att spelaren med interaktionsknappen på ett blått sigill öppnar vägen mot en lutande vägg. På väggen styr spelaren magiska bollar mot sigillen och väjer för dem. Med hjälp av interaktionsknappen ovanpå sigillen öppnas vägen framåt. Om spelaren hela tiden håller sig i rörelse är det lättare att undvika trolleribollarna. När bollarna är ovanför sigillen har de heller ingen kraft. När tre sigill har aktiverats är vägen till kristallen fri. Kristallen förstörs genom att man trycker på interaktionsknappen vid den. Tillbaka till Trollet kommer man via den blå portalen, som kommer fram efter att kristallens förstörts.



Bild 17 Sigillen öppnar vägen

Dagsljus

I det andra problemet på den övre avsatsen kan spelaren prata med spöket som ger tips om problemet. Bakom spöket finns sex olika statyer, och framför var och en av dem en mörkgrå platta med en interaktionsknapp med vilken ljuset kan rändas eller släckas. Med spökets tips i minnet aktiverar spelaren ljuset för vissa statyer.



Bild 18 Välja problem

Lösningen på problemet är följande:

- Katt – ljuset släckt
- Groda – ljuset släckt
- Hund – ljuset tänt
- Fågel – ljuset tänt
- Bläckfisk – ljuset släckt
- Spöke – ljuset tänt

När problemet är löst öppnas porten, och spelaren kan förstöra kristallen med hjälp av interaktionsknappen intill den och sedan gå tillbaka via porten som kommer fram.

Roterande plattformar

Det tredje problemet, som ligger till höger om Trollet, går ut på att spelaren ska göra en väg av roterande plattformar som är sammankopplade med broar. Med interaktionsknappen på den röda plattan återställs alla plattformar. De tre blå plattorna bredvid roterar var och en två plattformar åt gången så länge som man håller interaktionsknappen nedtryckt medan man står på plattan.



Bild 19 Styrplattor

Kameravinkeln ändras när plattformarna roteras, vilket gör det lättare att se vilka plattformar som rör sig och hur broarna är riktade. När spelaren har skapat en väg till kristallen, förstörs kristallen med hjälp av interaktionsknappen. Därefter går spelaren tillbaka till Trollet via den blå portalen.



Bild 20 Vy mot plattformarna

När alla tre problemen är lösta är korridoren till Trollkarlen öppen. Spelaren går till Trollkarlen och inleder en dialog med hjälp av interaktionsknappen, varefter det sista problemet följer. Problemet går ut på att hålla nere interaktionsknappen tills Trollkarlens magiska kraft aktiveras och den magiska spegelns effekt avtagit för en stund. Då släpper spelaren knappen. När effekten upphört håller spelaren knappen nedtryckt igen. Så här fortsätter spelaren tills Trollkarlen har trollats in i portalen. Om det inte går att lösa problemet trolldar Trollkarlen spelaren tillbaka till början av Magidimensionen. Genom att gå tillbaka till Trollkarlen kan spelaren försöka på nytt. När problemet är löst går spelaren efter en dialog med Trollet till portalen som tar spelaren tillbaka till Runlunden.



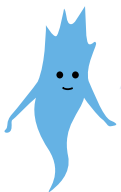
Bild 21 När Trollkarlen upphäver spegelns magi för en stund ska spelaren släppa knappen.

Efter en dialog i Runlunden väljer spelaren en egen runa genom att trycka på önskad runa och bekräfta valet med interaktionsknappen.



Bild 22 Välja runa

Efter den sista dialogen navigerar spelaren till hemportalen, aktiverar den med interaktionsknappen i den magiska ringen och gå in i portalen. När kapitlet är slut är också spelet slut.



Grattis, du har tagit dig igenom spelet!



Syftet med mobilspelet Magis är att använda sig av spelvärldens och berättelsens möjligheter för att öka barns kunskaper om välmående. Spelet har tagits fram för att framför allt användas i skolmiljö. I den här arbetsboken beskrivs kortfattat de centrala principer som ligger bakom Magis. Här presenteras också en färdig plan för hur spelet kan spelas med en hel klass.

Det är en tvärvetenskaplig arbetsgrupp som arbetat med projektet. Arbetsgruppen består av yrkespersoner inom psykologi, psykisk hälsa, pedagogik och spelutveckling.