

GEÄVRRIE

Spellansering

16-17 oktober 2025

Välkommen till lanseringen av Geävrrie, världens första datorspel på umesamiska!

Geävrrie är berättelsen om en stulen trumma som åter hittat hem till Sábmie. Följ med på en resa längs Vindelälven genom en unik spelupplevelse skriven av **Sara Ajnnak** och **Anna Nutti Wiandt**.

Möt skaparna och testa spelet själv på plats. Vi bjuder på tilltugg, samtal och musik. Ingen anmälan behövs!

16 oktober kl. 18-20, Samegården, Ammarnäs

Öppet för att testa spelet från kl. 15.00

17 oktober kl. 12-13, Sorsele bibliotek

Spelet finns tillgängligt på biblioteket efter lunchsamtalet

Buerestbåhtieme!

Välkommen!

Geävrrie utvecklas inom projektet N-LITE som finansieras av EU genom Interreg Northern Periphery and Arctic Programme.

Interreg



Co-funded by
the European Union

Northern Periphery and Arctic

N-LITE



SORSELE KOMMUN
SUORSÁN TJEÄLDDIE



region
västerbotten

OM GEÄVRRIE

Geävrrie är en av de fristående delarna i spelet Tale Smiths. Tale Smiths finns fritt tillgängligt på spelplattformen Steam.

Berättelsen utspelar sig längs Vindelälven och kretsar kring en huvudperson som hittar en trasig samisk trumma på en vind. Trumman har förlorat kraften i sina traditionella symboler efter att ha varit borta från Sábmie i många år. Det är upp till spelaren att klara olika uppdrag för att återställa den genom att lära om och utföra vissa delar av olika traditioner och hantverk.

Trumman i spelet är verklig. Den härstammar från umesamiskt område men beslagtogs under 1700-talet. Under 2024 visades den på Åttte museum i Jokkmokk.

Förutom Geävrrie innehåller spelet Tale Smiths delar från Finland, Irland, Norge och Färöarna.

”

Tänk dig en resa där trummans slag leder vägen. I spelet bjuds du in till en värld där tid och rum delat plats, där gamla minnen och nutida erfarenheter vävs ihop i en levande berättelse. Här är trumman mer än ett instrument. Den är hjärtat som pulserar genom historien, ett ekande band mellan då och nu.

Som spelare får du följa trummans resa: från heligt redskap och förbjuden tystnad både här, på resa och sedan åter i vårt land, Sábmie. Resan som leder till återfunnen styrka. Genom att du löser uppdrag, hittar symboler och möter karaktärer öppnar du dörrar till kunskap och berättelser som annars riskerar att gå förlorade. Varje steg på stigen, varje rytm i spelet, bjuder på en ny upptäckt och en ny fråga att utforska.

Spelet riktar sig till både barn, unga och vuxna. Det vill väcka nyfikenhet, inspirera till eftertanke och låta spelaren känna sambandet mellan människan, naturen och arvet vi bär med oss.

Det här är mer än ett spel. Det är en rytm, en resa och en påminnelse om att traditioner lever... Så länge vi vill lyssna.

Anna Nutti Wiandt



Genom projektet N-LITE stöttar Biblioteksutveckling Västerbotten kulturskapare att utforska immersiv teknologi för att skapa och förmedla nya typer av litterära upplevelser kopplat till platsen.

[Läs mer om projektet på Region Västerbottens webb](#)

[Länk till Tale Smiths på Steam](#)