

Bubbeljakt i Övergödbby



Deltagarantal: Högst ca 20 personer, deltagarantalet kan anpassas

Längd: 0,5–1 h

Åldersrekommendation: Äventyrsscouters (ca 10–12-åringar, spelet kan anpassas enligt målgrupp)

Skapare: Klasslärarstuderandena Roosa Törmänen och Teea Vauto från Tammerfors universitet i samarbete med projektet SPARKA

Syftet med spelet

Spelets syfte är att bekanta sig med den fiktiva kommunen Övergödbby. Genom kommunen rinner en å. Kommuninvånarna berättar sina egna observationer om åns tillstånd. Ån är eutrofierad och kommuninvånarna reflekterar över sina egna möjligheter att påverka åns tillstånd. Målsättningen med spelet är att väcka tankar hos scouterna om hur vattendrag mår och vilka påverkningsmetoder som scouterna själv har. Spelet bjuder också på information om andra instanser som påverkar på vattendrag. Spelet är medföljande material till medborgarobservationerna som görs inom ramen för projektet SPARKA.

Spelet spelas utomhus. Deltagarna bekantar sig med faktorer som inverkar på åns tillstånd och med invånarna i Övergödbby på olika kontroller. Vid kontrollerna, som finns gömda på ett begränsat spelområde, gör deltagarna uppgifter och söker samtidigt efter stavelser och bokstäver. De behövs för att avgöra spelet. Det finns totalt nio kontroller. Fem kontroller har en karaktär var, en kontroll handlar om eutrofiering och tre av kontrollerna är så kallade obemannade kontroller där deltagarna hittar en stavelse eller en bokstav.

Tillbehör som behövs för spelet

- PDF-filen “Material för spelet” utprintad. Observera att det i det utprintade materialet finns totalt sex (6) bubblor. Printa eller kopiera flera bubblor så att varje grupp som deltar i spelet får nio (9) bubblor. I materialet finns också endast en (1) karta över Övergödbby kommun. Printa eller kopiera flera kartor så att det finns en karta per deltagande grupp. Printa bubblor och kartor ur PDF-filerna “Bubblor för bubbeljakt” och “Karta över Övergödbby”.
- 1 st skrivunderlag

- Ett jämnt underlag (gärna genomskinligt) för att bygga ett pussel i A4-storlek (underlaget kan till exempel vara en glasskiva eller ett plastlock, men det går också bra att använda kartong eller ett skrivbordsunderlag)
- En penna åt varje grupp
- En suddbar tusch och svamp eller annat för att torka
- Valfria skräp (t.ex. godisskräp/godispåse, saftförpackningarna, läskflaska, plastpåse, batteri, lock till joghurtburk, tuggumipåse) som deltagarna kan sortera. Skräpkategorierna är plast, kartong, problemavfall, returflaskor och metaller.

Förberedelser inför spelet:

- Klipp ut bubblorna från pappret (varje grupp får nio (9) bubblor)
- Förbered och göm kontrollerna på spelområdet:

1. Matti

Material till kontrollen: Kontrollbrev, anteckningar

Förberedelser: Klipp Mattis anteckningar i tre delar, alltså var del för sig själv. (Du kan också laminera anteckningarna). Göm anteckningarna i närheten av kontrollen.

Stavelse: RI (De olika anteckningsdelarna har följande bokstäver i rött **RI**)

2. Riina

Material till kontrollen: Kontrollbrev, Riinas datorflikar.

Förberedelser: Klipp isär flikarna, alltså varje flik för sig (du kan också laminera dem). Göm flikarna i närheten av kontrollen.

Stavelse: ET (Bokstäverna E och T i den övre kanten av flikar 1 och 2)

3. Milja

Material till kontrollen: Kontrollbrev, demonstrationsskyltar, Miljas idélapp, skrivunderlag.

Förberedelser: Klipp ut lamineringsskyltarna från pappret (du kan också laminera dem). Du kan tejpa fast idélappen i skrivunderlaget. Strö ut demonstrationsplakaten i närheten av kontrollen.

Stavelse: NI (Skrivet i rött på en demonstrationsskylt)

4. Joa

Material till kontrollen: Kontrollbrev, skräp, sorteringsunderlag för skräpen, en plastpåse eller en papplåda för skräpen.

Förberedelser: Skaffa skräp och putsa dem vid behov. Förvara skräpen till exempel i till exempel plastpåse eller i en papplåda tillsammans med sorteringsunderlagen. Skriv stavelsen S på en liten papperslapp. Fäst lappen på ett skräp (till exempel under en flaska).

Stavelse: S (fast i ett skräp)

5. Gunnar

Material till kontrollen: Kontrollbrev, fiskar, korsord, suddbar tusch.

Förberedelser: Klipp ut fiskarna (du kan också laminera dem). Numrera fiskarna på baksidan (1. gädda, 2. abborre, 3. lax, 4. mört). Strö ut fiskarna synligt i närheten av kontrollen. Laminera eller plasta korsordet.

Stavelse: TE (formas i de röda rutorna i korsordet)

6. Övergödning/eutrofiering:

Material till kontrollen: Lappen om övergödning, kontrollbrev (med pusselbitar) och ett underlag att bygga pusslet på (gärna ett genomskinligt underlag så att det går att läsa ordet som formas på pusslets undersida).

Förberedelser: Rita bokstaven L på baksidan av lappen om övergödning. Klipp sedan lappen i mindre bitar, så att delarna bildar ett pussel. Genom att lösa pusslet blir lappen "hel igen". Du kan justera svårighetsgraden på pusslet då du klipper bitarna. Kom ihåg att se till att texten ännu är läsbar då lappen är i bitar.

Stavelse: L (på baksidan om pusslet)

7. Obemannad kontroll

Material till kontrollen: En bubbla med stavelsen MI

Förberedelser: Klipp ut en bubbla från pappret (du kan också laminera) och göm bubblan någonstans på spelområdet (t.ex. kan du fästa bubblan i ett träd med hjälp av ett snöre).

Stavelse: MI

8. Obemannad kontroll

Material till kontrollen: En bubbla med stavelsen JÖ

Förberedelser: Klipp ut en bubbla från pappret (du kan också laminera) och göm bubblan någonstans på spelområdet (t.ex. kan du fästa bubblan i ett träd med hjälp av ett snöre).

Stavelse: JÖ

9. Obemannad kontroll

Material till kontrollen: En bubbla med stavelsen MI

Förberedelser: Klipp ut en bubbla från pappret (du kan också laminera) och göm bubblan någonstans på spelområdet (t.ex. kan du fästa bubblan i ett träd med hjälp av ett snöre).

Stavelse: MI

Spelets gång

Börja spelet genom att läsa upp berättelsen om Övergödbys kommun och spelinstruktionerna åt alla som deltar i spelet. Dela in deltagarna i grupper på 2–3 personer. Dela sedan ut en karta över Övergödbys kommun och nio bubblor ur ån i Övergödbys kommun åt varje grupp. Målsättningen är att hitta en eller flera bokstäver från varje kontroll. Gruppen antecknar bokstäverna i sina bubblor (en bokstav per bubbla). Det finns totalt nio bokstäver och de bildar tillsammans ordet MILJÖMINISTERIET. Då varje grupp har den utrustning de behöver (alltså karta, bubblor och penna) får grupperna söka och genomföra kontrollen i valfri ordning. Under spelets gång ger Övergödbys minsta invånare Mia-Mygga tips åt speldeltagarna genom spelaterialet.

Då gruppen tror sig ha hittat alla nio bokstäver, alltså när bubblorna är fyllda, ska grupper återvända till startplatsen. Då gruppen är tillbaka på startplatsen ska gruppen placera bubblorna i rätt ordning och ta reda på vilket ord bubblorna bildar. Då deltagarna vet lösningen kan spelledarna diskutera med deltagarna om hurdana tankar som spelet väckte om faktorer som inverkar på åns tillstånd. Ni kan också tillsammans fundera på ett hurudant meddelande invånarna i Övergödbys kommun skulle vilja skicka åt beslutsfattare och till miljöministeriet om åns tillstånd. Ni kan till exempel skriva ett brev åt beslutsfattare eller ta en bild som beskriver gruppens tolkning av frågan.

Observera:

- Att det finns en eller två bokstäver på varje kontroll.
- På vissa kontroller kan stavelserna vara i delar. Då ska deltagarna själv lägga bokstäverna i rätt ordning.
- Instruera deltagarna att städa efter sig ifall kontrollerna inte är bemannade.
- Betona vikten av att göra uppgifter, trots att deltagarna kanske hittar bokstäverna direkt.
- Informera deltagarna om gränserna på spelområdet innan deltagarna får börja.

Tillämpningar:

- Du kan lägga till markeringar på kartan över Övergödbys kommun ur terrängen där ni genomför spelet så att det är lättare att få en överblick över var kontrollerna finns (till exempel ett stort träd eller strandbastu).
- Variera svårighetsgraden enligt hur svåra platser kontrollerna och materialet är gömt på. Svårighetsgraden på gömmorna och avståndet mellan kontrollerna påverkar också på spelets längd.
- På de kontroller där en invånare ur Övergödbys presenterar sig kan en person spela rollen. Då kan personen läsa upp sin egen presentationstext och ge instruktioner för kontrollen.
- Grupperna kan ha deltagare i olika åldrar. Då läser gruppens äldre medlemmar texterna för gruppens yngre medlemmar.
- Du kan också hitta på bluffkontroller, där det inte finns bokstäver gömda.
- Trots att spelet är en helhet i sig har alla kontroller med medborgarobservationer i projektet SPARKA att göra. Den här kopplingen kan föras fram under spelets gång. Det går bra att kombinera medborgarobservationer på obemannade kontroller. Följande medborgarobservationer kan göras: observera siktdjupet, observera blågröna alger, observera temperatur, observera vattnets surhet (pH-värde) och observera mängden skräp. Mer information om att göra medborgarobservationer finns på webbplatsen scoutprogrammet.fi i programpaketet för medborgarobservationer.