

TALVEN SELVIITYMISPELI

alakoulu (alaluokat)

Jatkokehitellyt Tampereen luontokoulu Korento Ympäristökoulu Reginan (Kouvola, Anjala) selviytymispelistä kasiluokkalaisille.

Ennen peliä

Tulosta kortit kaksipuoleisina. Tarvitset karhuja ja siilejä vain yhdet (1), autoja ja metsästäjiä kumpiakin kaksi (2), pakkasia kolme (3) ja loppuja kortteja viisi (5) tai kuusi (6) kutakin riippuen ryhmäkoosta. (Nämä kuvat lisätään tiedostoon myöhemmin. Voitte käyttää teille sopivia kuvia tai tekstejä sitä ennen.)

Laita kasveihin, ötököihin, karhuun ja siiliin sininen käteensopiva naru, kasvinsyöjiin vihreä naru, petoihin punainen naru ja pakkasiin keltainen naru.

Pelin johdanto

Kullekin oppilaalle jaetaan yksi kortti oppilasmäärän mukaan, kutakin eläintä, kasvia tai muuta otusta taulukossa kuvattu määrä. Opettaja ottaa siili- tai karhukortin. Loput kortit lajitellaan pelipaikalle aina samanlaiset pinoihin.

Jokaisen eläimen kohdalla käydään läpi, mitä eläin syö, ja mitä muuta se tarvitsee selviytyäkseen talvesta. Nämä asiat on merkattu kunkin kortin toiselle puolelle kuvien avulla. (Oppilaat voivat lukea itse pelitehtävät tai heille luetaan.)

Turvapaikkakortit 3 kpl (A4-tuloste. Seuraavalla sivulla tulostettavina. Kuvat ripustetaan puihin pelialueelle.)

- Talviturkki + suojaväri
- Talvipesä
- Parvi suojaa.

Pelin kulku

Peli on sekoitus littaa/ hippaa ja piilosta.

Ensin kasvit ja ötökät (haavat, kuuset, hämähäkit + hyönteiset = sininen naru) juoksevat piiloon, muut pitävät silmät kiinni. Piilon ei kannata olla liian hyvä tai liian kaukana, muuten nämä oppilaat joutuvat seisomaan koko leikin ajan samassa paikassa. Kasvit ja ötötkäkään eivät nimittäin voi liikkua talvella.

Seuraavaksi kasvinsyöjät (vihreä naru) lähtevät etsimään itselleen ruokaa (ruoka merkattu korttiin).

Ihan kohta perään pääsevät lihansyöjät (punainen naru), jotka yrittävät ottaa kiinni omaa ruokaansa (ruoka merkattu korttiin).

Viimeiseksi matkaan lähtevät pakkaset (keltainen naru), jotka voivat ottaa kiinni kaikkia eläimiä. Kasvit ovat valmistautuneet hyvin talveen eli talveutuneet, joten pakkasen ei vahingoita niitä.

Kun joku eläin saa saaliin kiinni tai löytää muuten ruokaa, hän tulee sen kanssa opettajan luo. Ruokaa saanut eläin lisääntyy, ja ruoka muuttuu samaksi kuin hänet saalistanut eläin. Vanha kortti annetaan opelle, joka antaa uuden kortin. Siis jos kettu saa kiinni jäniksen, myös jäniksestä tulee kettu, mutta kettu säilyy kettuna. Jos myyrä löytää kuusen, kuusesta tulee myyrä, ja myyrä säilyy myyränä.

Kun pakkasen saa kiinni jonkun eläimen, hän tulee sen kanssa opettajan luo. Pakkasen takia eläin kuolee, ja eläin muuttuu ravinteiksi kasveille. Oppilaalle annetaan kasvi- tai ötökkäkortti, ja hän menee piiloon. Pakkanen säilyy pakkasena, kunnes ei jaksakaan enää juosta. Tällöin opettaja voi vaihtaa hänelle jonkun muun kortin, ja joku toinen voi jatkaa pakkasena.

Monesti käy niin, että esimerkiksi ilvekset lisääntyvät niin, että niitä ei ole enää saatavilla. Tällöin opettaja voi antaa oppilaalle jonkun muun sellaisen kortin, joka meinaa kuolla sukupuuttoon, eli kaikki on saalistettu. Pelin loppuvaiheessa oppilaille voi antaa myös auto- tai metsästäjäkortteja yllätystekijöinä muille.

Kun oppilas pitää kiinni siitä puusta, johon hänen kortissaan mainittu turvapaikkakortti on ripustettu, hän on turvassa, eikä häntä voi saalistaa.

Hyväksi koettuja erikoissääntöjä

- Kannattaa määritellä pelille selkeät rajat.
- Jos joku on saanut saaliin, häntä ei saa ottaa kiinni ennen kuin hän on käynyt saaliin kanssa opettajan luona.
- Opettajan läheisyydessä ei saa päivystää sinne tulevia eläimiä.
- Joka kerta, kun eläin saa ruokaa kiinni, oppilaan pitää tarkastaa, että tämä on hänelle sopiva ruoka.





