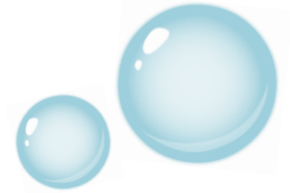


Kuplajahti Rehevälässä



Osallistujamäärä: max. noin 20 henkilöä, sovellettavissa **Kesto:** 0,5–1 h
Ikäsuositus: Seikkailijat (n. 10–12-vuotiaille, sovellettavissa)

Tekijät: Yhteistyössä SPARKA-hankkeen kanssa Tampereen yliopiston luokanopettajaopiskelijat Roosa Törmänen ja Teea Vauto

Pelin tarkoitus

Pelin tarkoituksena on tutustua fiktiiviseen Rehevälän kuntaan, jonka läpi virtaa joki. Pelissä kunnan asukkaat kertovat omista havainnoistaan joen kunnosta. Joki on rehevöitynyt ja kunnan asukkaat pohtivat omasta näkökulmastaan mahdollisuuksiaan vaikuttaa joen kuntoon. Pelin tarkoituksena on herättää partiolaisten ajatuksia vesistöjen kuntoon ja omiin vaikutusmahdollisuuksiinsa liittyen. Peli tarjoaa myös tietoa muista tahoista, jotka ovat mukana vaikuttamassa vesistöjen kuntoon. Peli toimii oheismateriaalina SPARKA-hankkeessa tehtäville kansalaishavainnoille.

Peli toteutetaan ulkona. Joen kuntoon vaikuttaviin tekijöihin ja Rehevälän kunnan asukkaisiin tutustutaan kiertämällä erilaisia rasteja. Rajatulle pelialueelle piilotetuilla rasteilla suoritetaan tehtäviä ja etsitään samalla tavuja, joita tarvitaan lopuksi koko pelin ratkaisemiseksi. Rasteja on yhteensä yhdeksän, joista viisi on henkilöhahmorasteja, yksi on rehevöitymisestä kertova rasti ja kolme rasteista on niin sanottuja kylmiä rasteja, eli niiltä pelaajat löytävät vain tarvittavan tavun.

Peliin tarvittavat välineet

- “Pelin materiaalit” -pdf-tiedosto tulostettuna. Huomioi, että tiedoston tulosteessa tulee yhteensä kuusi (6) kuplaa. Tulosta tai kopioi näitä kuplia lisää niin monta, että jokaiselle peliin osallistuvalla ryhmälle riittää yhdeksän (9) kuplaa. Myös ryhmille tarkoitettuja Rehevälän kunnan karttoja tulee tulosteessa vain yksi (1). Karttoja tulisi tulostaa tai kopioida lisää niin, että jokaiselle peliin osallistuvalla ryhmälle riittäisi yksi (1) oma kartta. Kuplia ja karttoja voi tulostaa ”Kuplajahti Rehevälässä_Kuplat”- ja ”Kuplajahti Rehevälässä_Kartta” -pdf-tiedostoista.
- 1kpl kirjoituslusta

- Tasainen alusta (mieluiten läpinäkyvä) A4-kokoisen palapelin kokoamiseen (alusta voi olla esim. lasilevy tai muovikansi, mutta myös kartonki tai kirjoitusalue sopivat)
- Kynä jokaiselle ryhmälle
- Pyyhittävä tussi ja sieni tai muu väline sen pyyhkimiseen
- Vapaasti valittavia roskia (esim. karkkipaperi/karkkipussi, pillimehu, tölkki/limsapullo, muovipussi, patteri, jogurttipurkin kansi, purkkapussi), jotka pelaajat voivat lajitella. Kategorioina muovit, kartongit, ongelmajäte, pullonkeräys ja metallit.

Pelivalmistelut:

- Leikkaa kuplat irti paperista (jokaiselle ryhmälle yhdeksän (9) kuplaa)
- Valmistele ja piilota rastit pelialueelle:

1. Matti

Rastille tarvitsee: Esittely- ja tehtävänantolappu, muistiinpanot.

Valmistele: Leikkaa Mattin muistiinpanot kolmeen osaa, eli jokainen kohta omakseen. (Voi myös laminoida). Piilota muistiinpanot rastin lähelle.

Löydettävä tavu: RIS (Muistilapun osissa punaisella kirjaimet **r i s**)

2. Riina

Rastille tarvitsee: Esittely- ja tehtävänantolappu, välilehdet.

Valmistele: Leikkaa välilehdet 4kpl, jokainen välilehti omakseen (voi myös laminoida). Piilota välilehdet rastin lähelle.

Löydettävä tavu: PÄ (Välilehtien 1. ja 2. yläreunassa kirjaimet P ja Ä)

3. Milja

Rastille tarvitsee: Esittely- ja tehtävänantolappu, mielenosoituskyttilt, Miljan ideointilappu, kirjoitusalue.

Valmistelu: Leikkaa mielenosoituskyttilt irti paperista (Voi myös laminoida). Voit teipata ideointilapun kirjoitusalueeseen. Ripottele mielenosoituskyttilt rastin läheisyyteen.

Löydettävä tavu: YM (Yhdessä mielenosoituskyttilissä punaisella)

4. Jooa

Rastille tarvitsee: Esittely- ja tehtävänantolappu, roskat, roskien lajittelualustat, muovipussi tai pahvilaatikko roskille.

Valmistelu: Hanki roskat ja putsaa ne tarvittaessa. Roskat voi rastilla säilyttää esimerkiksi muovipussissa tai pahvilaatikossa lajittelualustojen kanssa. Kirjoita pienelle paperilapulle rastin tavu MI ja kiinnitä tavulappu johonkin rastilla lajiteltavaan roskaan (esimerkiksi tölkin pohjaan).

Löydettävä tavu: MI (roskassa)

5. Gunnar

Rastille tarvitsee: Esittely- ja tehtävänantolappu, kalat, sanaristikko, pyyhittävä tussi.

Valmistele: Leikkaa kalat irti paperista (voi myös laminoida). Numeroi kalat, kunkin kalan takapuolelle numero. (1. hauki 2. ahven 3. lohi 4. särki). Ripottele kalat näkyville rastin läheisyyteen. Laminoi tai laita kontaktimuovi sanaristikon päälle.

Löydettävä tavu: NIS (muodostuu ristikon punaisiin ruutuihin)

6. Rehevöityminen:

Rastille tarvitsee: Rehevöitymislappu, tehtävänantolappu, (jossa on palapelin paloja) ja alusta palapelin kokoamiselle (mieluiten läpinäkyvä, jotta palapelin takapuolelle muodostuvan kirjaimen voi lukea alustan alapuolelta).

Valmistele: Piirrä rehevöitymislapun takapuolelle Ö-kirjain. Leikkaa tämän jälkeen lappu pienempiin osiin, niin että näistä osista muodostuu palapeli, jonka kokoamalla lapusta saa taas "ehjän". Leikkausvaiheessa palapelin vaikeustaso voi siis itse säädellä, kannattaa kuitenkin huomioida, että teksti olisi leikkaamisen jälkeen yhä luettavissa.

Löydettävä tavu: Ö (palapelin takapuolella)

7. Kylmä rasti

Rastille tarvitsee: Kupla, jossa lukee TE

Valmistele: Leikkaa kupla irti paperista (voi myös laminoida) ja piilota se jonnekin pelialueelle (esimerkiksi narulla puun oksaan).

Löydettävä tavu: TE

8. Kylmä rasti

Rastille tarvitsee: Kupla, jossa lukee RI

Valmistele: Leikkaa kupla irti paperista (voi myös laminoida) ja piilota se jonnekin pelialueelle (esimerkiksi narulla puun oksaan).

Löydettävä tavu: RI

9. Kylmä rasti

Rastille tarvitsee: Kupla, jossa lukee TÖ

Valmistele: Leikkaa kupla irti paperista (voi myös laminoida) ja piilota se jonnekin pelialueelle (esimerkiksi narulla puun oksaan).

Löydettävä tavu: TÖ

Pelin kulku

Peli alkaa Rehevälän kunnan kehyskertomuksen ja peliohjeiden lukemisella kaikkien peliin osallistuvien kanssa yhteisesti. Osallistujat jaetaan 2–3 hengen ryhmiin. Tämän jälkeen jokaiselle ryhmälle jaetaan Rehevälän kunnan kartta ja yhdeksän Rehevälän joen kuplaa. Jokaiselta rastilta on tarkoitus löytää yksi tavu, jonka ryhmä kirjoittaa omaan kuplaansa muistiin. Tavuja on yhteensä yhdeksän ja niistä muodostuu sana YM-PÄ-RIS-TÖ-MI-NIS-TE-RI-Ö. Kun jokaisella ryhmällä on tarvittavat välineet eli kartta, kuplat ja kynä, saavat ryhmät lähteä etsimään ja suorittamaan rasteja haluamassaan järjestyksessä. Pelin aikana Rehevälän pienin asukas Hilmu-hyttynen on pelimateriaaleissa mukana antamassa pelaajille vinkkejä.

Kun ryhmä uskoo löytäneensä kaikki yhdeksän tavua, eli kaikki yhdeksän kuplaa ovat täynnä, tulee heidän palata lähtöpaikalle. Lähtöpaikalle palattuaan ryhmän tehtävänä on järjestää kuplat oikeaan järjestykseen, eli selvittää, mikä sana kupliin kirjoitetuista tavuista muodostuu. Ratkaisusanan selvittyä pelaajien kanssa voi keskustella pelin aikana heränneistä ajatuksista joen kuntoon vaikuttaviin tekijöihin liittyen. Voitte myös yhdessä pohtia, millaista viestiä Rehevälän asukkaat haluaisivat viedä päättäjien tietoon ja ympäristöministeriöön jokensa tilasta. Postikortin kirjoittaminen päättäjille tai ryhmien toteuttaman aihetta kuvaavan still-kuvan muodostaminen voivat olla tähän oivallisia toteutustapoja.

Huomioitavaa:

- Tavut ovat eripituisia 1-, 2- ja 3-kirjaimisia.

- Tavut voivat myös löytyä rasteilta osissa, eli valmiin tavun voi joutua itse muodostamaan.
- Mikäli rasteilla ei ole rastinpitäjiä, ohjeista ryhmäläisiä laittamaan tavarat takaisin paikoilleen ennen seuraavalle rastille siirtymistä.
- Painota tehtävien suorittamista, vaikka he löytäisivät rastilta tavun heti.
- Ennen kuin pelaajat lähtevät matkaan, on myös hyvä määritellä rajat alueelle, jonka sisäpuolelle rastit on piilotettu.

Sovellukset:

- Rehevälän kunnan karttaan voi lisätä omasta todellisesta maastosta merkintöjä rastien piilopaikkojen hahmottamiseksi (esim. suuri puu tai rantasauna).
- Vaikeusastetta voi muuttaa sen mukaan, kuinka vaikeisiin paikkoihin rastit ja rasteilta löydettävät asiat piilottaa. Rastien piilojen vaikeusaste ja etäisyys toisistaan vaikuttavat myös pelin kokonaiskestoon.
- Rasteilla, joissa on Rehevälän kunnan asukas esittäytymässä, voi olla ihminen esittämässä hahmoa. Näin hän voi lukea rastille tuleville oman esittäytymistekstinsä ja ohjeistaa rastin tehtävään.
- Ryhmät voivat olla sekaikäisiä, vanhemmat pelaajat voivat lukea tekstit nuoremmille ryhmäläisille.
- Peliin voi keksiä myös omia hämäysrasteja, joilta ei löydy tavua ollenkaan.
- Vaikka peli on itsenäinen kokonaisuutensa, liittyvät rastit SPARKA-hankkeen kansalaishavaintoihin. Tätä yhteyttä voi vapaasti tuoda pelissä esiin. Kylmien rastien (pelkkä tavu) tai omien tyhjen hämäysrastien oheen voi yhdistää hankkeen kansalaishavaintojen tekemistä. Kansalaishavaintojen kohteita ovat: näkösyvyyden havainnointi, sinilevän havainnointi, lämpötilan havainnointi, veden pH:n havainnointi ja roskaantumisen havainnointi. Kansalaishavaintojen tekemisestä löytyy lisää tietoa partio-ohjelma.fi, kansalaishavainnointi-ohjelmapaketista.