



Metsän dynamiikka -peli

Sisältää:

- Pelin ohjeet
- Merkkitaulu, joka kertoo mitä tapahtuu kun eri pelimerkit kohtaavat
- Tulostaulukko
- Pelimerkkien tulostuspohja

Pelin ohjeet

Mikä on metsän dynamiikka? Tässä pelissä pääsee helposti kokemaan miten ihmisten aiheuttamat muutokset metsissä vaikuttavat erilaisten lintulajiyksilöiden määriin. Laajemmin käsitettynä ekoluoluuttivinen dynamiikka kertoo syy-seuraussuhteista ja ekosysteemin eri tasojen välisistä vuorovaikutuksista.

Peliin tarvitaan parillinen määrä pelaajia. Tulosten seuraamiseen käytetään tulostaulukkoa, josta kaikkien on helppo seurata lajien kohtaloa. Kannattaa tulostaa taulukko suurena (A3). Taulukon voi myös laminoida, jolloin sen voi tussilla täyttää aina uudelleen. Ohjaaja toimii pelijohtajana sekä tulosten laskijana. Pelissä on neljä erilaista pelimerkkiä: **Kolmen lintulajin merkki** (spesialistilajit eli vaativat lajit: varpuspöllö, pohjantikka ja hömötiainen), **peippomerkki** (generalistilaji eli elinympäristöltään vaatimattomampi laji), **yksipuolisen tasaikäisen metsän merkki**, ja **monimuotoisen metsän merkki**. Pelimerkkejä varataan riittävästi varastoon ryhmän kokoon nähden, esimerkiksi 24 hengen pelissä 24 kappaletta jokaista merkkiä. Tutustukaa pelimerkkeihin pelaajien kanssa ennen pelin alkamista. Pelimerkit voi tulostaa ja esim. liimata pahville tai puukiekoille.

24 hengen pelissä kahdelle pelaajalle jaetaan peippomerkit ja lopuille kolmen lintulajin merkit. Pelimerkkejä ei saa heti katsoa, jolloin ne pysyvät salassa itseltään ja muilta. Lähtötilanne kirjataan tulostaulukkoon (22 kolmen lintulajin merkkiä, 2 peippomerkkiä).

Pelaajat alkavat liikkumaan sovitun alueen sisällä. Taustalla voi liikkeen aikana soittaa musiikkia. Kun pelijohtaja pyytää keskeyttämään liikkeen (tai pysäyttää musiikin), pelaajat kohtaavat lähimmän kanssapelaajan ja tarkastavat pelimerkkinsä. Pelijohtaja tarkistaa merkkitaulusta jokaisen parin kohdalla seuraukset. Esimerkiksi:

”Ne parit nostavat kätensä ylös, joilla kolme lintulajia kohtasi peipon. Peippo pysyy samana, mutta kolme lintulajia muuttuu yksipuoliseksi metsäksi.”

”Nostakaa kätenne ylös, jos toisella teistä on monimuotoisen metsän merkki ja toisella peippomerkki. Peippo muuttuu kolmeksi lintulajiksi.”

Niiden parien osalta, joilla tapahtui merkkitaulun mukaisia muutoksia, pelijohtaja kerää merkit pois ja antaa uudet muutosten mukaiset merkit. Täytetään tulostaulukkoon sen hetkiset lajien määrät ennen seuraavaa kierrosta.

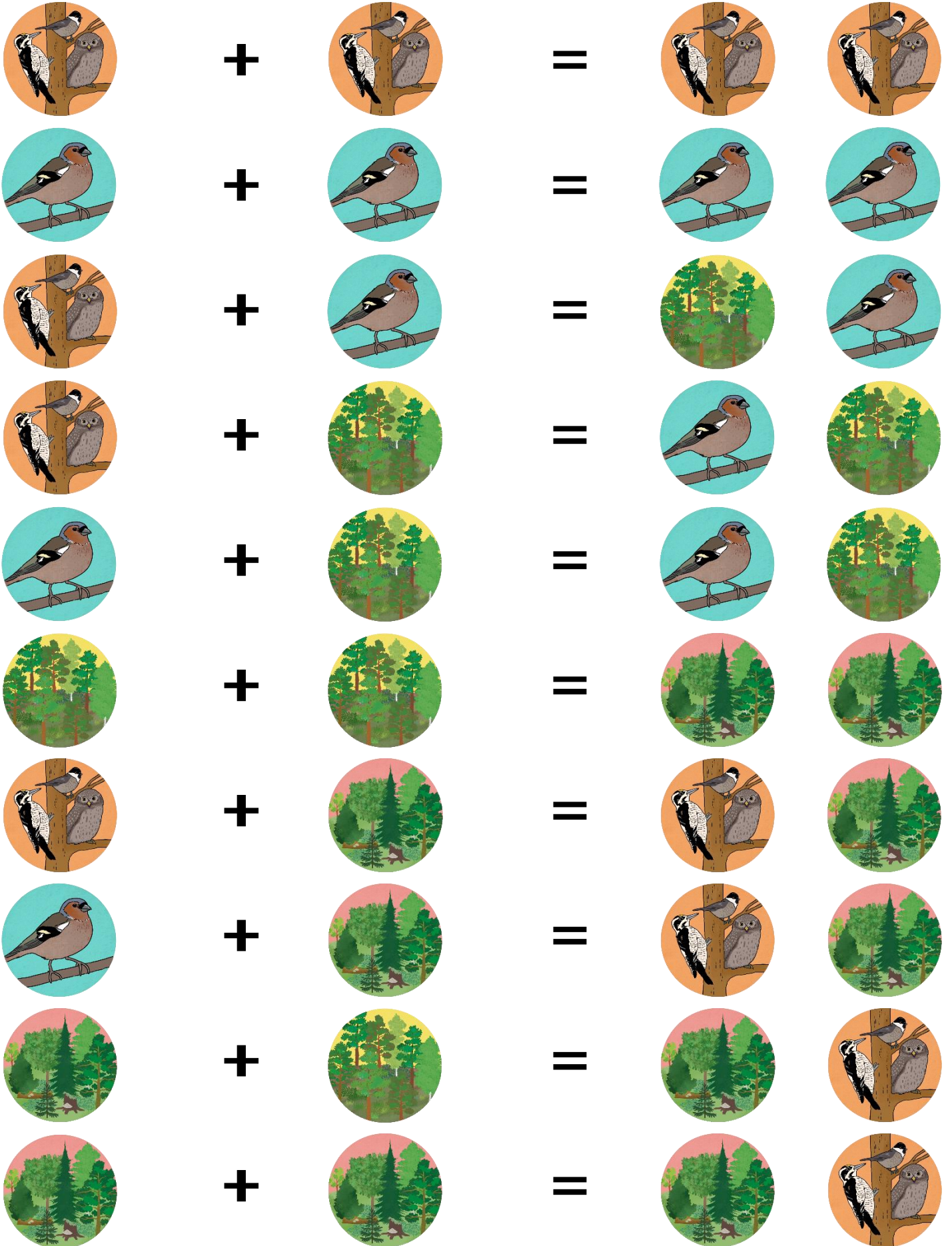
Pelataan muutama kierros. Ensimmäisillä kierroksilla 3 lintulajia vähenee samalla kuin metsä yksipuolistuu. Merkittävä käänne pelissä on se hetki, kun kaksi yksipuolinen metsä -merkkiä kohtaa:

”Käsillämme on vakava metsäluonnon muutos! Yksipuoliset metsät ovat yleistyneet vaativien spesialistilajien kustannuksella. Onni onnettomuudessa on se, että havainnon seurauksena ihmiset alkavat panostamaan luonnonsuojeluun. Tämän ansiosta metsäluonto monipuolistuu uudelleen.”

Merkkitaulun mukaisesti parilta kerätään yksipuolisen metsän merkit pois ja tilalle annetaan monimuotoisen metsän merkit. Tämän kierroksen jälkeen monimuotoisesta metsästä riippuvaisten vaativien lintulajien kannan pitäisi lähteä elpymään. Pelataan vielä muutama kierros, siten että tulostaulukossa alkaa näkymään muutoksia. Pelissä ei ole tiettyä tavoiteltua lopputulosta, vaan sen voi lopettaa sopivassa vaiheessa. Monimuotoisen metsän merkkien tultua peliin peippomerkki vähenevät suhteessa 3 linnun merkkeihin, mutta peippo ei katoa kokonaan.

”Ollaan päästy tilanteeseen, jossa ihmiset pitävät huolta metsien monimuotoisuudesta. Kaikkien lintujen yksilömäärä välillä pienenee ja välillä suurenee, kuten luonnossa oikeastikin. Peippo pärjää kyllä kaikkialla, mutta nyt asuinpaikkoja ja ruokaa on myös kaikille vaativille spesialistilajeille! Luonnon monimuotoisuus on tällöin suuri.”



Merkkitaulu (Kuvitus: Anna Polkutie)

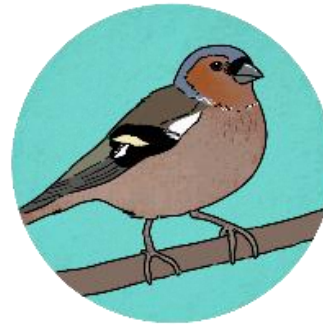


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tulostaulukko

	3 lintulajia (spesialistilajit) 	peippo (generalistilaji) 
Lähtötilanne		
1. kierros		
2. kierros		
3. kierros		
4. kierros		
5. kierros		
6. kierros		
7. kierros		
8. kierros		
9. kierros		
10. kierros		
11. kierros		
12. kierros		
13. kierros		
14. kierros		
Lopputilanne (jatka tarvittaessa taulukkoa)		



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

