

VIHREÄN TIMANTIN

Metsästäys -ULKOPELI

PELIN IDEA

Pelin idea on kannustaa osallistujia kestävään elämäntapaan omassa arjessaan. Kyseessä on liikunnallinen, leikkimielinen ulkopeli, jossa kisataan kestävä arjen tiedoilla ja taidoilla ja etsitään salaperäistä vihreää timanttia. Peli sopii hyvin nuortenleireille, esimerkiksi riparille sekä yläkouluun ja lukioon.

Peli on tuotettu yhteistyössä WWF:n ja Suomen ev.-lut. kirkon kanssa.

TARINA VIHREÄSTÄ TIMANTISTA

Oletteko kuulleet salaperäisestä Vihreästä timantista? Kertomusten mukaan Vihreä timantti on kultaa ja tavallisia timanttejaakin arvokkaampi. Siihen on kertynyt vuosikymmenten aikana arvokasta tietoa siitä, kuinka tämä yksi maapallo riittäisi nyt eläville sekä tuleville ihmisille, eläimille ja kasveille ja muulle luonnolle.

Aiemmin ihmiset elivät monella tapaa kestävämmiin. Ihan pakon sanelemanaakin, koska olosuhteet olivat toiset. Esimerkiksi lihaa syötiin paljon vähemmän, koska se oli kallista. Maatalous

oli paljon lähempänä jokaista ja ihmiset tiesivät paremmin, mistä heidän syömänsä ruoka tulee lautaselle. Kananmunat eivät ilmestyneet markettien hyllyille valtavista kanaloista. Sen sijaan munat saatiin omilta kanoilta ja joulu-pöydän liha omasta navetasta. Omia eläimiä arvostettiin.

Kuluttaminen oli toisenlaista. Tavaraita oli mahdollista hankkia vähemmän ja niistä täytyi pitää hyvää huolta. Vaatteita ja tavaroita korjattiin. Nettikaupoista ja pikamuodista ei oltu kuulutakaan! Toiselta puolelta

maailmaa ei voinut tilata halpamerkin t-paitaa saati matkustaa shoppailemaan viikonlopuksi Pariisiin. Matkustaminen ja tavaroiden kuljetaminen oli hitaampaa ja kalliimpaa. Vaikka maailma oli samankokoinen, ihmisten elinpiiri oli pienempi.

Moni asia on parantunut menneistä ajoista. Kaikille lapsille ja nuorille kuuluu oikeus käydä koulua. Lääketieteen ja terveydenhuollon kehityksen ansiosta elämme nykyään paljon pidempään. Erilaiset keksinnöt esimerkiksi maataloudessa, teollisuudessa ja tietotekniikassa ovat mahdollistaneet korkeamman elintason.

SPEKSIT

Pelin kesto:
n. 75 min

+ paljon aikaa teemojen
jatkokäsittelyyn

Pelaajat: 4-30 pelaajaa:
2-6 joukkuetta, joissa 2-5
jäsentä ja 1-6 pelinjohtajaa

Ikä: 13+

Pelivälineet ja tarvittavat materiaalit

- 1 pelilauta
- 1 vihreä timantti
- 1 noppa
- 2-6 pelinappulaa
- 40 tehtävä-rastia
- 2-3 settiä timanttirastien tehtäviä
- 1-6 listaa rasteista ja vastauksista
- 2-6 joukkueen lokikirjaa
- 2-6 kynää





Ruokavaliomme on monipuolisempaa ja napin painalluksella pääsemme kurkkaamaan menoa toisella puolella maailmaa. Vapaa-aika on lisääntynyt. Elämä on monin tavoin helpompaa ja turvallisempaa kuin aikaisemmin.

Silti 2020-luvulla kuulemme uutisia luontokadosta ja ilmastomuutoksesta, yksinäisyydestä ja muista globaaleista ongelmista, kuten vaikkapa siitä koko maailmaa vavisuttaneesta

pandemiasta. Näyttää siltä, että ihmiset ovat unohtaneet miten eletään luonto ja muut elolliset huomioiden. Tiesittekö, että jos kaikki eläisivät kuin suomalaiset, tarvittaisiin yli kolme maapalloa?

Paljon hyvää tehdään jo. Esimerkiksi energiantuotannossa tehdään hienoja keksintöjä, jotka edistävät päästöttömyyttä. Ruokavaliomme kestävyys puhututtaa ja lihalle on maukkaita kestäviä vaihtoehtoja, kuten suomalainen nyhtökaura. Ilmastomuutos ja luontokato on alettu ottaa tosissaan. Meillä on kaikki keinot kääntää ihmiskunnan tulevaisuus kestävä-

pään suuntaan. Mutta tapahtuuko muutos riittävän nopeasti? Mikä saisi ihmiset, kaupungit, valtiot ja yritykset ymmärtämään, että nyt pitää toimia tosissaan?

Tarinan mukaan mystinen Vihreä timantti antaa oikein käytettynä löytäjälleen taidon elää ympäristön huomioiden ja levittää kestävä elämäntapaa ympärilleen. Se täytyy löytää! Mutta varautukaa hieromaan älynystyröitäne, heittäytymään luoviksi ja tekemään aikamoisia liikkeitä timanttia etsiessänne. Ja jos löydätte sen, **käytättehän sitä hyvin!**

ALKUVALMISTELUT

Ennen pelaajien saapumista

1. Pelinjohtajat varmistavat, että kaikki listan pelivälineet löytyvät. Jokaiselle joukkueelle pitää olla oma pelinappula, lokikirja ja kynä.

2. Pelinjohtajilla pitää olla tehtävien vastaukset. Ihannetilanteessa jokaisen joukkueen mukana kulkee oma pelinjohtaja, esimerkiksi isonen. Se nopeuttaa peliä ja vähentää ruuhkia pelinjohtajan luona.

3. Pelilauta asetetaan keskelle pelialuetta, esimerkiksi pihaa.

4. Tehtävärastit sijoitetaan pelialueelle niin, että ne on suhteellisen helppoa löytää. Rastit voi esimerkiksi kiinnittää narulla pelialueelta löytyviin puihin.

5. Timanttirastien luo viedään useampi kappale rastien korttinippuja.

6. Vihreä timantti piilotetaan niin, että sitä ei voi löytää vahingossa.

Kun pelaajat tulevat mukaan

7. Pelaajat jakautuvat 3–5 hengen joukkueisiin.

8. Pelaajille luetaan tarina Vihreästä timantista.

9. Pelaajien kanssa käydään lävitse alla oleva pelin tavoite ja pelin säännöt.

10. Pelin aluksi joukkueet asettavat pelinappulansa haluamaansa kotipesään pelilaudalle. Samasta pesästä voi lähteä liikkeelle useampi joukkue.

11. Yksi edustaja jokaisesta joukkueesta heittää noppaa. Suurimman luvun saanut joukkue saa aloittaa.

12. Sitten pelaamaan!

PELIN TAVOITE JA SÄÄNNÖT eli kuinka peli etenee

1. Tavoite: Pelin tavoite on löytää vihreä timantti. Tätä varten joukkueen on suoritettava kaikki viisi timanttirastia. Timanttirastin suoritettuaan joukkue saa palkkioksi koreografian osan. Esittämällä kokonaisen koreografian joukkue saa tietää Vihreän timantin sijainnin.

2. Laudalla liikkuminen: Pelilaudan askelilla liikutaan noppaa heittämällä ja rasteja suorittamalla. Joukkueen on edettävä nopan osoittama määrä askelia, mutta suunnan voi valita itse. Tasaluku-sääntö koskee niin keltaisia askelia, timanttiaskelia kuin kotipesääkin. Jos päättyä askeleeseen, jonka rastin on suorittanut, voi siirtyä pelilaudalla viereiselle askeleelle.

3. Tehtävärastit ja timanttirastit
Joukkue etsii yhtenä joukkona askeleen numeron osoittaman tehtävärastin tai timantin värin osoittaman timanttirastin.

Rastilla joukkue lukee ohjeet rastikortista ja suorittaa tehtävän pelinjohtajalle. Rastin suorittamista saa yrittää useasti, kunnes se on hyväksytty. **Huom!** Rastit jätetään paikoillaan.

Rastin suoritettuaan joukkue palaa pelilaudan luo, heittää noppaa ja etenee seuraavalle rastille.

Tehtävärasteilla on esimerkiksi tietokysymyksiä, ympäristötekoja ja aineettomia lahjoja. Tehdyistä rasteista pidetään kirjaa lokikirjan avulla.

Timanttirastit (5 kpl) ovat rasteja, jotka kaikkien joukkueiden on tehtävä. Timanttirasteilla on erillistä materiaalia. Kun rastin tehtävä on suoritettu, pelinjohtaja antaa joukkueelle palkinnoksi koreografian, jonka joukkue kirjaa lokikirjaan.

Askeleilta 18, 23, 30 ja 38 pääsee halutessaan oikoreitille.

Näiden askelien tehtävärastit vievät enemmän aikaa. Rasti täytyy suorittaa ainoastaan oikopolun alkupäässä. Sen tehtyään joukkue saa siirtyä oikoreitin loppupään viereiseen askeleeseen.

4. Vihreän timantin löytäminen

Kun kaikki viisi timanttirastia on suoritettu, joukkue palaa kotipesäänsä tasaluvulla. He esittävät pelinjohtajalle kokoamansa koreografian. Jos koreografia on oikea, pelinjohtaja kertoo Vihreän timantin sijainnin joukkueelle. Pelin voittaakseen joukkueen on vielä löydettävä vihreä timantti ja tuotava se pelilaudalle.

5. Pelin päättyminen.

Pelin voittaa joukkue, joka ensimmäisenä on läpäissyt kaikki timanttirastit, päässyt takaisin kotipesään ja löytänyt Vihreän timantin.



Teemojen käsittelyä kannattaa jatkaa pelin jälkeen oheisten vinkkien avulla.



Pelin tekijät



SUOMEN
EV. LUT.
KIRKKO

Suunnittelu:
WWF ja Suomen ev.-lut. kirkko:

Essi Aarnio-
Linnanvuori,
Jari Pulkkinen,
Maria Kröger ja
Vilppu Huomo

Kuvitus:
Katri Virtalaakso

Taitto:
Kati Kinnunen

PELIN OSIEN SELITYKSET

ENSIMMÄISTÄ KERTAA PELIÄ OHJAAVALLE

Peli on vapaaasti ladattavissa WWF Suomen ev.-lut. kirkon sivuilta. Pelin osat kannattaa tulostaa hyvällä väritulostimella paksulle paperille ja laminoida. Näin ne kestävät käyttöä. Lisäksi noppa, kynät ja halutessaan myös pelinappulat kannattaa liittää pelipakettiin mukaan tulevia pelikertoja varten.

OSA	SELITYS	OSAN VALMISTAMINEN /TULOSTAMINEN
<u>Ohje</u>	Ohje on tarkoitettu pelin vetäjälle luettavaksi ja pelipakettiin mukaan laitettavaksi.	A4-sivut tulostetaan kaksipuoleisena, "Käännä arkit lyhyen sivun ympäri"-asetuksella.
<u>Noppa</u>	Joukkueet etenevät laudalla heittämällä noppaa. Pelatessa sitä säilytetään pelilaudan läheisyydessä.	Peliä varten tarvitaan yksi tavallinen kuusisivuinen noppa.
<u>Pelinappulat</u>	Pelilaudalla joukkueita edustaa pelinappulat. Niitä tarvitaan yhtä monta kuin pelaavia joukkueita on.	Pelinappulat voi valmistaa etukäteen tai joukkueet voivat etsiä sopivat luonnonmateriaalit nappuloihseen.
<u>Pelilauta</u>	Pelissä on yksi pelilauta, joka asetetaan keskelle pelialuetta, esimerkiksi pihaa. Joukkueet etenevät pelilaudalla heittämällä noppaa ja liikuttamalla pelinappulaansa.	Pelilauta löytyy omasta erillisestä tiedostosta. Pelilauta on yksipuoleinen ja siitä on kaksi kokoa, A2 ja A3. A2-laudan voi tehdä tulostamalla pelin kahdelle A3-paperille tai neljälle A4-paperille. Hienon taitettavan pelilaudan saa liimamalla tulosteen/tulosteet kartongille ja laminoidalle tai päällystämällä sen kontaktimuovilla.
<u>Tehtävä-rastit</u>	Tehtävärastit ovat A6-kokoisia kortteja, jotka on numeroitu 1-40 kuten pelilaudan askeleet. Kortissa lukee rastin tehtävä, joka joukkueen on suoritettava ennen nopan uudelleen heittämistä. Tehtävärastit on siroteltu ympäri pelialuetta esimerkiksi kiinnitetty läheisiin puihin. Kaikkien joukkueiden ei tarvitse tehdä kaikkia tehtäviä.	Tehtävärastit ja timanttirastien paikkamerkit ovat yhtenä tiedostona. A4-sivut tulostetaan kaksipuoleisena, "Käännä arkit pitkän sivun ympäri"-asetuksella. Näin numerot ja niihin liittyvät ohjeet osuvat kohdilleen ja timantit väritau-tojensa kanssa. Kortit leikataan erilleen, timantit muotoonsa ja kaikki laminoidaan.
<u>Timantti-rastit</u>	Timanttirastit ovat pidempiä tehtäviä, joista saa palkinnoksi koreografian osan. Joukku-teen on tehtävä kaikki timanttirastit saadakseen kokoon koko koreografian, jolla voi lunastaa Vihreän timantin.	Timanttirastien materiaalit ovat yhtenä tiedostona. A4-sivut tulostetaan kaksipuoleisena, "Käännä arkit pitkän sivun ympäri"-asetuksella. Kortit leikataan ja laminoidaan. Materiaa-leja kannattaa tulostaa 2-3kpl / timanttirasti, jotta useampi ryhmä voi suorittaa rastia samaan aikaan. Yksittäiset niput kannattaa niputtaa kuminauhalla yhteen, sujauttaa kirje-kuoriin tai tehdä niille säilytyspussit. Materiaaleja pidetään jokaisen timanttirastin paikkamerkin luona.
<u>Lista rasteista ja vastauksista</u> (pelin-johtajan tarkistuslista)	Listassa on jokaisen tehtävärastin ja timant-tirastin ohje sekä oikea vastaus. Sen avulla pelinjohtaja voi tarkistaa, että joukkueen vastaukset ovat oikein. Lisäksi listasta löytyvät timanttirasteilta saatavat koreografia fiat ja ohjei-ta tehtäviin. Listan lopussa on vinkkejä siihen, kuinka pelin teemoja voi käsitellä pelin jälkeen.	A4-sivut tulostetaan kaksipuoleisena, "Käännä arkit ly-hyen sivun ympäri"-asetuksella. Listoja kannattaa tulostaa jokaiselle pelinjohtajalle omansa. Myös nämä voi laminoida tulevaa käyttöä varten.
<u>Joukkueen lokikirja + kynät</u>	Joukkue pitää kirjaa tekemistään rasteista lokikirjaan sekä kirjoittaa sinne timanttiras-teilta saamansa koreografian osat. Jokaisel-ta rastilta saa yhden viidestä koreografian osasta. Lokikirjassa on tilaa myös tietyissä tehtävissä tehtäville muistiinpanoille.	Lokikirja on oma tiedostonsa. Jokaiselle ryhmälle tuloste-taan oma lokikirja kaksipuoleisena "Käännä arkit lyhyen sivun ympäri"-asetuksella ja taitetaan puoliksi. Lokikirjoja voi käyttää uudelleen, jos ne laminoi ja käyttää kyninä pois-pyyhittäviä tusseja. Lokikirjat voi myös askarrella.
<u>Vihreä timantti</u>	Joukkueet yrittävät löytää ensimmäisenä Vihreän timantin ja siten kadonneet kestä-vän elämäntavan ohjeet. Joukkue saa tietää Vihreän timantin olinpaikan menemällä pe-lilaudalla kotipesäänsä ja esittämällä koko koreografian pelinjohtajalle.	Vihreä timantti on erillisessä A4-tiedostossa. Se tulostetaan, leikataan muotoonsa ja laminoidaan.



SUOMEN[†]
EV. LUT.
KIRKKO

LISTA RASTEISTA JA VASTAUKSISTA

1. Luontohetki. Etsikää joukkueena alueen halattavin puu ja antakaa sille ryhmähäli.

2. Ympäristöteko. Jokainen teistä valitsi lounaalla kasvisruoan, ilmasto ja luonnon monimuotoisuus kiittävät. Pääsette suoraan timanttirastille, jolle olitte matkalla.

3. Tietokysymys. Mitkä ovat hyviä tapoja vaikuttaa ympäristön puolesta?

a) Opiskella ympäristöasioista ja kestävistä elämäntavoista ja kannustaa lähipiiriä kestäviin tekoihin.

b) Toivoa lähikauppiaalta valikoimaan lempikasvisproteiineja, esim. härkistä.

c) Jakaa somessa WWF:n ja muiden ympäristöjärjestöjen artikkeleita ja kampanjoita.

4. Tietokysymys. Miksi retkelle, leirille tai kesämökille on erityisen tärkeä valita mukaan ympäristömerkittyjä pesuaineita?

a) Ympäristömerkityt pesuaineet säilyvät paremmin leiriolosuhteissa.

b) Ympäristömerkityt pesuaineet pesivät paremmin järviveden kanssa.

c) Retkellä tai mökillä pestessä pesuaine päätty helpommin suoraan luontoon kuin vaikka kaupungissa.

5. Aineeton lahja. Kertokaa pelinjohtajalle vitsi.

6. Tietokysymys.

Tekstiileollisuus tuottaa yhtä paljon päästöjä kuin lentoliikenne ja laivaliikenne yhteensä. Totta vai tarua?

Totta. *Etenkin raaka-aineiden tuotannolla on suuret ilmastovaikutukset. Halvat ja kestävämmäksi tuotetut vaatteet eli pikamuoti on ympäristön näkökulmasta vahingollista. Osta vain tarpeeseen, suosi kierrätettyä ja korjaa vaatteesi!*

7. Luontohetki. Sopikaa ryhmän kanssa jokin eläin, jota matkien palaatte pelilaudalle.

8. Aineeton lahja. Tuokaa pelinjohtajalle kukka.

9. Ympäristömoka. Mitää?! Sauna oli turhaan lämpimänä 4 tuntia, kun te jumituitte katsomaan Youtube-videoita. Siinä meni noin 30 kWh hukkaan. Samalla energiamäärällä olisitte ajaneet bussilla 90 kilometrin päähän. Odottakaa tässä kolme minuuttia.

10. Tietokysymys. Esimerkiksi kimalaiset ovat tärkeitä pölyttäjiä. Yli 40% pölyttäjähyönteisistä uhkaa sukupuutto.

Miten esimerkiksi koulu voisi auttaa pölyttäjiä?

a) Muuttamalla nurmikko monilajiseksi kukkaniityksi.

b) Rakentamalla hyönteishotelleja.

c) Asfaltoimalla koko pihan.

d) Lisäämällä lähialueen asukkaiden tietoa pöryäisten tärkeydestä ja teoista niiden hyväksi taidenäyttelyn avulla.

Pölyttäjien väheneminen vaikuttaa esimerkiksi lintujen ravinnonsaantiin. Se vaikuttaa myös ruoantuotantoon. 75 % viljelykasveista tarvitsee ainakin osittain hyönteispölytystä, esim kaakao ja monet hedelmät.

- Kerrothan kursivilla olevat lisätiedot pelaajien vastattua kysymykseen.
- Monivalintakysymyksissä oikeat vastaukset on alleviivattu.

11. Aineeton lahja. Miettikää jokainen yksi asia, mikä olisi 10 vuoden päästä maailmassa paremmin. Kertokaa asiat toisillenne.

12. Tietokysymys. Itämerta ja ilmastoa suojeleva ihminen suosii ruokavaliossaan

a) Ankeriasta, läntisen Itämeren turskaa ja villiä lohta.

b) Kasviksia ja pientä kalaa, kuten silakkaa ja särkeä.

c) Pihvejä ja juustoja.

13. Tietokysymys. Suurin yksittäinen syy maailmanlaajuiseen metsäkatoon on

a) Kaupunkien rakentaminen.

b) Metsätalous.

c) Maatalous.

Ruoantuotanto kattaa jo 34 % maapallon maapinta-alasta. Lihansyönnin lisääntyessä rehun viljelyyn ja karjan laidunmaaksi raivataan lisää maata esimerkiksi Amazonin sademetsistä.

14. Aineeton lahja. Jatkakaa jokainen ääneen lausetta: tänään on ollut kivaa, että...

15. Tietokysymys. Tässä on kolme kelpo tapaa säästää energiaa kotona, mutta mikä näistä säästää eniten?

a) Käydä suihkussa nopeasti ja välttää muutenkin tuhmaamasta lämmintä vettä.

b) Lyhentää Playstation-pelaamisaikaa puolella tunnilla päivässä.

c) Ottaa puhelimen laturi pois seinästä latauksen jälkeen.

16. Luontohetki. Jokaisella joukkueen jäsenellä on minuutti aikaa etsiä kaunis kohta ympäristöstä. Minuutin jälkeen jokainen esittelee kohtansa vuorollaan pelinjohtajalle.

17. Tietokysymys. Mitä on ns. mikro-muovi?

a) Mikroaaltouunin kestävää muovia, jota käytetään mm. astioissa.

b) Pienikokoisia muovikappaleita, joita syntyy, kun muoviroskat rikkoutuvat luonnossa pieniksi kappaleiksi.

c) Mikroskooppisen pienten vesieläinten pyydystämiseen suunniteltua erikoismuovia.

18. Aineeton lahja. Kirjoitakaa laulu tai räppi meren tai järven hienoudesta

ja esittäkää se pelinjohtajalle.

Jos suoritatte tämän huolella, saatte käyttää oikopolkua.

Vinkki: *Laulut ja räpit voi myös säästää myöhempää käyttöä varten.*

19. Aineeton lahja. Kertokaa pelinjohtajalle kestävän elämäntavan vinkki.

Vinkki: *Vinkit voi myös pyytää kirjoittamaan papereille, jolloin eri ryhmien vinkit voidaan jakaa pelin päätyttyä koko porukalle.*

20. Tietokysymys. Palatkaa pelilaudalle ja osoittakaa siitä kaksi hienoa esimerkkiä kestävästä elämäntavasta. Keksikää myös kaksi esimerkkiä, kuinka kaupunkia voisi muuttaa vielä kestävämmäksi.

21. Ympäristömoka. Voi teitä höpsöjä! Menitte heittämään laiskuussanne limpparipullot roskiin, vaikka ne ovat kierrätettäviä ja olisitte saaneet niistä panttirahat. Odottakaa tässä kolme minuuttia.

22. Tietokysymys. Mitkä kännyköitä koskevista vaihtoehtoista on totta?

a) Tyypillisessä kännykässä on n. 75 alkuainetta, joista 30 on metalleja.

b) Kierrätetystä kännykästä saadut materiaalit voidaan käyttää uusissa

puhelimissa.

c) Hyvää kännykkää ei voi ostaa käytettynä.

Elektroniikkajäte on valtava ongelma maailmassa. Arvioiden mukaan valtaosa suomalaisten kännyköistä ei päädy kierrätykseen, vaikka turvallinen kierrätysjärjestelmä on olemassa. Kierrättämällä kännykän ja muun vanhan elektroniikkajätteen vähennetään uusien tarvetta louhia uusia metalleja. Metallien louhintaan liittyy paljon ympäristö- ja ihmisoi-keusongelmia.

23. Aineeton lahja. Tehkää tulevaisuuden ympäristösankarien muistomerkki: elävä patsas. Kaikki muut ryhmäläiset asettuvat osaksi patsasta, yksi on taidehistorioitsija, joka esittelee patsaan ohjaajalle.

Jos suoritatte tehtävän huolella, saatte käyttää oikopolkua.

24. Luontohetki. Etsikää vähintään 10 eri lajia (lintuja, hyönteisiä, kasveja...) ja tunnistakaa niistä lajilleen yhtä monta kuin joukkueessanne on jäseniä.

25. Aineeton lahja. Parhaalla ystävällänne on syntymäpäivä. Keksikää, millaisen aineettoman lahjan voisitte hänelle antaa. Kertokaa perusteluineen pelinjohtajalle, millaiseen lahjaan päädyitte.

26. Aineeton lahja. Miettikää ryhmänä kymmenen asiaa, jotka tuovat teille toivoa ja kertokaa ne pelinjohtajalle.

27. Ympäristöteko. Valitsitte lentokoneen sijasta junamatkustamisen. Saatte siirtyä suoraan seuraavalle timanttirastille.

28. Tietokysymys. Palatkaa pelilaudalle ja osoittakaa siitä kaksi hienoa esimerkkiä kestävästä elämäntavasta. Keksikää myös kaksi esimerkkiä, kuinka kaupunkia voisi muuttaa vielä kestävämmäksi.

29. Aineeton lahja. Jokainen ihminen on arvokas ihme. Kertokaa yksi positiivinen asia jokaisesta ryhmäläisestä pelinjohtajan kuullen.

30. Ympäristöteko. Valmistelkaa virallinen puhe, jossa puolustatte valitsemanne uhanalaisen eläimen oikeuksia elää. Esittäkää se pelinjohtajalle. Jos suoritatte tehtävän huolella, saatte käyttää oikopolkua.

Vinkki: *Uhanalaisia ovat esimerkiksi saimaannorppa, susi, tunturipöllö, hömötiainen, ankerias, rupilisko, isopanda ja sinivalas.*

Puheet voi myös säästää myöhempää käyttöä varten.

31. Tietokysymys. Mihin seuraavista Dumle-makeispussi ja kääreet kuuluvat?

- a) Sekajäte.
- b) Muovinkeräys.
- c) Kartonkikeräys.

Makeiskääreet ovat usein muovia. Yleensä tieto materiaalista ja kierrätysohjeet löytyvät pakkauksesta tai tuotteen valmistajan sivulta. Jos arvot, onko kääre muovia vai metallia, voit kokeilla myös "rypistymistestiä": purista pakkausta nyrkissäsi ja päästä irti. Jos se palautuu muotoonsa se on todennäköisesti muovia, jos ei, metallia. Epävarmat tapaukset on parempi laittaa sekajätteeseen.

32. Luontohetki. Nyt on aika nauttia! Jokainen valitsee ympäristöstä mieluisan kohdan, ottaa hyvän asennon ja nauttii, katselee ja kuuntelee hiljaa ympäröivää luontoa.

33. Tietokysymys. Huoli luonnon puolesta kalvaa sisintäsi. Mitä teet?

- a) Yritän olla ajattelematta koko asiaa ja menen shoppailemaan.
- b) Teen asiasta valituksen äidille ja opettajalle.
- c) Juttelen asiasta kaverin tai tutun aikuisen kanssa ja mietin jonkin itseleni sopivan tavan kannustaa ihmisiä suojelemaan luontoa.

34. Ympäristömoka. Voi teitä! Menitte jokainen omalla kyydillä kymmenen kilometrin päähän bileisiin, vaikka lähekkäin asuvina kimppakyyti tai julkisen liikenteen käyttäminen olisi ollut fiksu valinta. Odottakaa paikallanne kolme minuuttia.

35. Tietokysymys. Mitä näistä jokamiehen oikeudet eivät oikeuta?

- a) Liikkumaan metsässä jalan ja hiihtäen metsässä.
- b) Pyöräilemään missä vain luonnon-suojelualueella.
- c) Poimimaan mustikoita.

36. Ympäristöteko. Etsikää pelialueelta kolme luontoon kuulumatonta esinettä. Näyttäkää löytämäne esineet pelinjohtajalle ja laittakaa luontoon kuulumattomat esineet roskiin. Pääsette suoraan timanttirastille, jolle olitte matkalla.

37. Tietokysymys. Miksi mikromuovi on haitallista vesieläimille?

- a) Ne luulevat sitä planktoniksi ja syövät sitä.
- b) Mikromuovi muuttaa veden sähköjohtavuutta.
- c) Mikromuovi tunkeutuu kalojen suomujen väleihin.

38. Aineeton lahja: Kirjoittakaa runo, jossa ylistätte luonnon monimuotoisuutta. Esittäkää se pelinjohtajalle. Jos suoritatte tehtävän huolella, saatte käyttää oikopolkua.

***Vinkki:** Runot voi myös säästää myöhemmä käyttöä varten.*

39. Tietokysymys. Olet veneretkellä ja näet veden pinnalla paljon öljyä. Mitä teet?

- a) Käänän veneen ja lähdän toiseen suuntaan, ettei vene tahriinnu.
- b) Soitan hätänumeroon 112 ja ilmoitan öljyvahingosta.
- c) Yritän äyskäröidä öljyä pois merestä, etteivät merilinnut vahingoitu eikä öljy pääse leviämään.

40. Luontohetki. Keksikää kolme kehua valitsemallenne puulle ja lausukaa ne sille teatraalisesti.

TIMANTTIRASTIT

Alla on selitykset timanttirastien kohdalla toistuviin alaotsikoihin.

Ohje:

Sama teksti löytyy kyseisen timanttirastin korttipakan ohjekortista.

Tarvittaessa annettavia vinkkejä:

Näitä kysymyksiä voi hyödyntää, jos ryhmällä on vaikeuksia keksiä vastausta.

Oikea vastaus:

Joukkueen on saatava tehtävä oikein ennen kuin he voivat saada koreografian.

Peukalosääntö:

Tämän avulla kannattaa varmistaa, että ryhmä on ymmärtänyt, mistä tehtävästä oli kyse.

Koreografia:

Timanttirastin oikein suoritettuaan joukkue saa pelinjohtajalta yhden liikkeen tai lauseen lopullista koreografiaa varten. Koreografia löytyy alta kyseisen timanttirastin kohdalta. Pelinjohtajan kannattaa näyttää koreografia joukkueelle ennen kuin pyytää heitä kirjoittamaan sen ylös.

ORANSSI TIMANTTIRASTI: ATERIAN HIILIJALANJÄLKI



Ohje: Ruoantuotanto tuottaa ilmastopäästöjä. Suurin osa päästöistä tulee alkutuotannosta eli syötävien kasvien ja eläinten rehun viljelystä sekä eläinten kasvattamisesta.

Tehtävänne on järjestää viisi ateriaa hiilijalanjäljen mukaan pienimmästä suurimpaan. Korttipakassa on viisi ateriakorttia ja viisi korttia, joissa on kussakin yhden niistä hiilijalanjälki. Laittakaa hiilijalanjäljet pienimmästä suurimpaan ja päätelkää sitten, mihin järjestykseen ateriat tulevat hiilijalanjälkien viereen. Tiedätkö, mikä selittää aterioiden välisiä eroja?

Kortit ovat osa WWF:n Pallon paras ruoka -peliä, jonka avulla voi keskustella muistakin ruokaan liittyvistä kysymyksistä kuten vaikutuksista luonnon monimuotoisuuteen ja ihmisoikeuksiin.

Tarvittaessa annettavia vinkkejä:

- Mistä maito tulee? Entä liha? Entä juusto?
- Eläimet tarvitsevat kasvaakseen rehua, jonka viljely vie paljon energiaa. Mitenhän paljon rehua lehmä syö elämänsä aikana?

- Märehtijöiden kuten lehmien hiilijalanjälkeen vaikuttaa myös se, että ne piereskelevät metaania.

Oikea vastaus:

1. Nyhtökaura-makaronilaatikko 0,3kg CO₂
2. Lohimedalionki ASC-sertifioidusta lohesta 0,7kg CO₂
3. Luomutomaatti-mozzarellapiirakka 1,2kg CO₂
4. Lihamakaronilaatikko 3,8kg CO₂
5. Brasilialainen naudanlihapihvi 9,2kg CO₂

Peukalosääntö:

Aterian hiilijalanjälkeä voi pienentää suosimalla kasviperäisiä tuotteita.

Koreografia: Kävelkää kolme kertaa kuvitteellisen ympyrän ympäri.

VAALEANSININ TIMANTTIRASTI: MIKÄ LAITE KULUTTAA ENITEN ENERGIAA?



Ohje: Tarvitsemme energiaa moniin arjen toimintoihin. Erilaiset laitteet ja eri asioiden tekeminen kuluttavat kuitenkin eri määrän energiaa. Viekö viiden tunnin elokuvamaraton vai

kymmenen minuutin lämmin suihku enemmän energiaa?

Pakassa on viisi korttia, joissa on tutuilla laitteilla tehtäviä toimintoja ja viisi korttia, joissa on kussakin yhden toiminnon viemä energia. **Tehtävänne on järjestää toiminnot energiankulutuksen mukaan pienimmästä suurimpaan.** Laittakaa ensin energia-kortit suuruusjärjestykseen ja päätelkää sitten, mihin järjestykseen toiminnot tulevat niiden viereen.

Kortit ovat osa WWF:n energiankulutus-korttipakkaa.

Tarvittaessa annettavia vinkkejä:

- Veden lämmittäminen vie paljon energiaa.
- Uudet laitteet ovat varsin energia- tehokkaita.

Oikeat vastaukset:

1. Puhelimen lataaminen 1 h: 0,005 kWh
2. 1 l kiehuva vesi vedenkeitinillä: 0,12 kWh
3. Television katsominen 5 h: 0,5 kWh
4. Pyykin hienopesu 40 asteessa: 0,6 kWh
5. 10 min lämmin suihku: 4,5 kWh

Peukalosääntö:

Veden lämmittäminen vie paljon energiaa. Laitteita ei kannata pitää

turhaan päällä.

Koreografia: Ottakaa toisianne kädestä kiinni ja hypätkää yhtä aikaa ilmaan.

PINKKI TIMANTTIRASTI: TUOTTEIDEN VESIJALANJÄLKI



Ohje: Tuotteiden valmistamiseen menee paljon vettä. Tätä tuotteen kasvatukseen, tuotantoon ja jalostukseen kulutettua vettä kutsutaan tuotteen vesijalanjälkeksi tai piilovedeksi. Esimerkiksi farkkujen valmistamisessa vettä menee puuvillan kasvattamisen lisäksi mm. kankaan valmistamiseen ja värjäämiseen.

Pakassa on kuusi korttia, joissa on tuttuja tuotteita ja kuusi korttia, joissa on kunkin vesijalanjälki 100 grammaa tuotetta kohden. **Teh-tävänne on järjestää tuotteiden vesijalanjäljet pienimmästä suurimpaan.** Laittakaa ensiksi vesijalanjälki-kortit pienimmästä suurimpaan ja sitten päätelkää, mihin järjestykseen tuotteet tulevat vesijalanjälkien viereen.

Kortit ovat osa WWF:n vesijalanjälki-korttipakkaa.

Oikeat vastaukset:

1. Peruna (28 litraa / 100 g)
2. Soijapavut (180 litraa / 100 g)
3. Riisi (249 litraa / 100 g)
4. Juusto (506 litraa / 100 g)
5. Sianliha (598 litraa / 100g)
6. Naudanliha (1 540 litraa / 100 g)

Peukalosääntö:

Vastuullisen kuluttajan on viisainta suosia kasvispainotteista ruokavaliota, sillä lihantuotantoon kuluu enemmän vettä.

Koreografia:

Tehkää näyttävä piruetti ja katsokaa toisianne.

KELTAINEN TIMANTTIRASTI: TEMPAASTAAN MUUTKIN IHMISET TOIMIMAAN!



Ohje:

Keksikää ympäristötempaus, jonka voisitte järjestää leirillä tai koulussa. Kirjoittakaa lokikirjaanne vastaukset ainakin näihin kysymyksiin.

- Mihin teemaan tempaus liittyy?

- Kenelle tempaus järjestetään?
- Mitä tempauksella tavoitellaan?

Tarvittaessa annettavia vinkkejä:

- Teemoja ilmastonmuutokseen liittyvään tempaukseen: kasvisruoan lisääminen, energiansäästä ja kevyenliikenteen lisääminen.
- Teemoja luonnon monimuotoisuuteen liittyvään tempaukseen: kasvisruoan lisääminen, pöytätalkoot, niityt, hyönteishotellit, lahopuutarhat.
- Teemoja sosiaaliseen kestävytyteen liittyvään tempaukseen: yksinäisyyden vähentäminen, kiusaamiseen puuttuminen.

Koreografia:

2 x *Taputus reisiin - nopea taputus - nopea taputus -taputus reisiin - taputus*

WWF:n ideapohja sopii hyvin aiheen jatkokehittelyyn: <https://wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=ideapohja-suunnitteluun>

TUMMANSININEN TIMANTTIRASTI: MATKAN HIILIJALANJÄLKI



Ohje: Rastilla on taulukko, jossa näkyy eri kulkutapojen hiilijalanjälkiä. Laskekaa ryhmän jäsenten koulumatkojen tai muun sovittuun matkan hiilijalanjälki taulukon avulla. Pohtikaa sitten yhdessä, miten sitä voisi pienentää. Kertokaa ohjaajalle myös perustelut.

Liikkumistapa	Hiilidioksidipäästöt grammoina kilometriä ja henkilöä kohti
Kävely ja pyöräily	0
Mopo	68
Linja-auto	63 (kaupunkibussi) 47 (kaukoliikenteen bussi)
Raitiovaunu, juna tai metro	0 (ajettaessa, sähkönkulutuksen päästöt puolestaan riippuvat sähkön tuotantotavasta)
Henkilöauto (bensini tai diesel)	94
Henkilöauto (sähkö)	0 (ajettaessa, sähkönkulutuksen päästöt puolestaan riippuvat sähkön tuotantotavasta)

Oikea vastaus: Riippuu ryhmästä

Peukalosääntö: Joukkoliikenteessä syntyy pienempi hiilijalanjälki kuin yksin kulkiessa.

Koreografia: Nostakaa kädet ilmaan ja huutakaa yhteen ääneen keksimänne kannustushuuto luonnonle.

MITEN JATKAA TEEMAN KÄSITTELYÄ

Pelissä käsitellään laajasti kestävän elämäntavan osa-alueita ja pelaajia voi jäädä pohdittamaan monet asiat. Pelin jälkeen olisikin hyvä jatkaa teemojen käsittelyä.

Pelin voittajat löytävät Vihreän timantin ja saavat käsiinsä sen seitsemän ohjetta kestäväan elämäntapaan. Nämä seitsemän ohjetta on hyvä käydä kaikkien joukkueiden kanssa yhdessä läpi. On hyvä keskustella siitä, kuinka he ymmärtävät ohjeet ja millaisia tuntemuksia ne herättävät. Miksi kannattaa syödä kasvipainotteisesti? Miltä sinusta tuntuisi vähentää lihan osuutta lautasella? Miksi vaikuttaminen ja äänen pitäminen on tärkeää? Miten sinä koet voivasi vaikuttaa esimerkiksi kaveripiirisi tietoisuuteen kestävästä valinnoista?

Hyviä tapoja jatkaa keskustelua ovat esimerkiksi mielipide- ja arvojanat, väittelyt tai vaikkapa taidenäyttelyn tai vastamainosten tekeminen. Alla olevaan listaan on listattuna teemotain muutamia hyviä lisämateriaaleja pelissä esiintyneiden teemojen jatkokäsittelyyn.

TEEMOJA LAAJASTI:

WWF:n opetusmateriaalit

WWF:n materiaalipankissa materiaalia voi rajata teeman ja ikäryhmän mukaan:

www.wwf.fi/opetusmateriaalit

Mappa.fi

Mappa.fi-sivusto on kattava ulkona oppimisen, ympäristökasvatuksen ja kestäväan elämäntavan materiaalipankki. Hakutyökalun avulla voi rajata esimerkiksi aihetta ja käyttötarkoitusta.

mappa.fi

Eetti ry:n oppimateriaalit

Eettisen kaupan puolesta ry:n verkkosivuilta löytyy opetusmateriaalia moniin kestäväan kulutuksen liittyviin teemoihin.

<https://eetti.fi/materiaalit/opetusmateriaalit/>

Tarinoita muuttuvalta planeetalta - tarinat ja -tehtävät (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?language=suomi&query=Tarinoita%20muuttuvalta%20planeetalta>

PAREMPI TULEVAISUUS:

Unelmamatkoja hiilineutraaliin tulevaisuuteen (Dodo ry ja BMOL)

<https://dodo.org/2021/03/10/oppimateriaali-unelmamatkoja-hiilineutraaliin-tulevaisuuteen/>

Utopia-työkalu (Tulevaisuuspäivä)

<https://tulevaisuuspaiwa.fi/materiaalit/>

Planeettamme tulevaisuus -huippukokous (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=planeettamme-tulevaisuus-roolipeli&swpmtx=f0f451bb151f133fa9ce03e242e8f274&swpmtxnonce=e0065aa657>

Tunnetehtäviä (Toivoa ja toimintaa)

<https://toivoajatoimintaa.fi/tunteet/tunnetehtavia/>

RUOKA:

Pallon paras ruoka -pelikortit (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=pallon-paras-ruoka-korttipeli-2&swpmtx=86799a2f9a4dd40f98d182729d425d92&swpmtxnonce=cbaac1bde8>

Ruuan ympäristövaikutukset (WWF)

<https://www.wwf.fi/ruoka/ruuan-ymparistovaikutukset/>

ENERGIA:

1 kWh-kortit (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=mihin-1-kwh-riittaa-kortit&swpmtx=27726bf746a860320a764adc3c2efcb9&swpmtxnonce=8c97ddadc>

Energiankulutuskortit (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=energiankulutuskortit&swpmtx=d1dfcaa02c65943041db1c30c94ffc93&swpmtxnonce=cb2b0aff8f>

VESI:

Vesijalanjälki-kortit (WWF)

<https://www.wwf.fi/opettajille/opetusmateriaalit/?id=vesijalanjalki-tuotekortit&swpmtx=b71e11fbc8c1779844c8cb9f193cd491&swpmtxnonce=688eb28eeb>

KESTÄVÄ KULUTUS - VAATTEET

Vaatteet (Eetti ry)

<https://eetti.fi/materiaalit/oppimateriaalit/vaatteet/>

KESTÄVÄ KULUTUS - ELEKTRONIIKKA

Elektroniikka (Eetti ry)

<https://eetti.fi/materiaalit/oppimateriaalit/elektroniikka/>

Meidän kaikkien kaivokset (Maan ystävät)

<http://maanystavat.fi/meidan-kaikkien-kaivokset>

LIKKUMINEN JA MATKUSTAMINEN

Enemmän polkupyöräilyä -kampanja (Open ilmasto-opas)

<https://openilmasto-opas.fi/enemman-polkupyorailya/>

Liikkuva draama (Nuorten akatemia)

<https://www.nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2016/07/Liikkuva-draamaty%C3%B6paja.pdf>

Reilun matkailun ohjeet (Reilun matkailun yhdistys)

<https://www.reilumatkailu.fi/reilun-matkailijan-ohjeet/>

LUONNON MONIMUOTOISUUS

Ihmeellinen luonto - luonnonkirjoa perusopetukseen (FEE Suomi)

https://vihrealippu.fi/wp-content/uploads/2020/12/Opas_Ihmeellinen-luonto_luonnonkirjoa-perusopetukseen.pdf

TASA-ARVO

Rippikoulupaketti maailmanmuuttajille (Changemaker)

Etenkin Take a step forward -harjoitus
<https://www.changemaker.fi/wp-content/uploads/rippikoulupaketti1.pdf>

Yhteinen maapallo - kuinka minä liityn maailmaan? (FEE Suomi)

https://vihrealippu.fi/wp-content/uploads/2018/01/maapallo_koulut_web.pdf

VAIKUTTAMINEN

7 mallia lasten ja nuorten vaikuttavaan ilmastotoimintaan (Open ilmasto-opas)

<https://openilmasto-opas.fi/7-mallia-lasten-ja-nuorten-vaikuttavaan-ilmastotoimintaan/>

Vaikuttamismallit (Toivoa ja toimintaa)

<https://toivoajatoimintaa.fi/toiminta/>

Vaikuta kouluruokaan ja Nuoren ruokavaikuttajan opas (WWF)

<https://www.fi/ruoka/kouluruoka/>

Ideapohja tempausten suunnitteluun (WWF)

<https://www.fi/opettajille/opetusmateriaalit?id=ideapohja-suunnitteluun>

Nuorten ideat

<https://www.nuortenideat.fi/fi/>

Ja inspiraatioksi hyviin tekoihin Gutsy Go (Gutsy Go)

<https://gutsygo.fi/>



SUOMEN⁺
EV. LUT.
KIRKKO