

## Peliohjeet: Vieraslajipeli

Tämä peli havainnollistaa, miten vieraslajit voivat vaikuttaa ekosysteemeihin. Pelin aikana osallistujat oppivat, miten vieraslajien lisääntyminen alueella voi vaikuttaa eliöyhteisöjen rakenteeseen. Samat ohjeet sopivat pelattavaksi sekä kasvi- että eläinkorteilla.

Peliin tarvittavat materiaalit / yksi ryhmä 4 pelaajaa (tai 5–6 pelaajaa):

10 (12–14) valkoista paperimassapalloa  
8 (10–12) vihreää paperimassapalloa  
8 (10–12) keltaista paperimassapalloa  
4 (5–6) syvää paperilautasta tms.  
2 (3) veistä  
2 (3) haarukkaa  
1 (3) muovilusikka  
1 pihdit  
eläin/kasvikortit (omassa tiedostossa)  
elämäkortit (omassa tiedostossa)  
sekuntikello  
liukuestemattoa tms.

### Pelin aloitus:

Asettele pallot pöydälle. Pallot pysyvät helpommin pöydällä, jos laitat alle esim. palan liukuestemattoa. Anna kaikille osallistujille satunnaisesti yksi eläinkortti (tai kasveilla pelattaessa kasvikortti) ja kortin mukainen ruokailuväline, jolla voi kerätä palloja omalle lautaselle: **mäyrä/kissankello = lusikka, kettu/päivänkakkara = 2 haarukkaa, karhu/ketoneilikka = 2 veistä, näätä/puna-apila = lusikka, hilleri/hiirenvirna = haarukka ja veitsi, supikoira/komealupiini = pihdit.** Tärkeintä ruokailuvälineissä on, että pidit ovat vieraslajilla. Jos osallistujia on enemmän kuin neljä, voit lisätä pelipöytiin viidennet tai kuudennet pelaajat. Valitse hänelle satunnaisesti eläin/kasvikortti ja lisää jokaista väriä kaksi palloa/henkilö pöytään. Anna kaikille osallistujille 3 elämäkorttia (sydänkortti).

Jos pelaajat ovat nuoria, voi peliä helpottaa käyttämällä vain lusikoita. Kuudella pelaajalla tarvitaan tällöin 5 lusikkaa ja 1 pihdit.

### Pelin kulku:

Pelaajat jaetaan 4 (tai 5–6) hengen ryhmiin. Pelin ideana on selviytyä hengissä. Sitä varten jokaisen pelaajan pitää kerätä tietyn värisiä palloja (valkoisia, keltaisia, vihreitä) ja käyttää niiden keräämiseen vain omaa ruokailuvälinettä, käsillä ei saa avustaa keräämistä. Lajit voivat kerätä vain omaan korttiin merkatun väristä ruokaa/resurssia. Pallot symboloivat resursseja kuten ravintoa tai sopivaa pesäpaikkaa.

Pelin alussa jokaisella pelaajalla on kolme elämää. Jotta selviää hengissä yhdestä kierroksesta, eli elinvuodesta, täytyy pelaajan kerätä vähintään 5 palloa. Jos pelaaja ei onnistu saamaan 5 palloa, hän menettää yhden elämäkortin. Jos pelaaja kerää vähintään 8 palloa, hän saa ylimääräisen elämäkortin eli 'lisääntyy menestyksekkäästi'. Jos pelaaja kerää 11 palloa saa hän kaksi elämäkorttia lisää ja 14 pallosta saa kolme elämäkorttia. Peli kestää useamman kierroksen eli elinvuoden ja jokainen kierros kestää 30 s. Peliä tulisi pelata ainakin neljä kierrosta, jolloin vuosittainen vaihtelu lajien esiintymisessä saadaan näkymään.

**Mikäli aikaa pelaamiselle on runsaasti, kannattaa aluksi ottaa muutama pelikierros ilman vieraslajia. Tällöin tilanne mallintaa luonnonmukaista alku- ja lopputilannetta.**

Pelin jälkeen osallistujien kanssa olisi hyvä pohtia ainakin seuraavia asioita:

- Pystyitkö kilpailemaan luonnonvaroista muiden kotoperäisten lajien kanssa?
- Pystyitkö kilpailemaan haitallisten lajien kanssa luonnonvaroista?
- Mitä seurauksia voi olla eliön pääsystä ekosysteemiin, jolla on kilpailuetu alkuperäisiin lajeihin verrattuna?
- Mikä olisi ollut pelin lopputulema, jos ilmastonmuutoksen vaikutuksesta resursseista (eli palloista) olisi otettu 30 % pois jollain kierroksella?
- Kuinka pelin tulos olisi muuttunut, jos ihmiset olisivat järjestäneet kitkentä/metsästystalkoot ja kierroksen päätteeksi vierislajilla pelaavalta poistetaan 1 elämäkortti? Kuinka tehokkaasti kitkentä/metsästystalkoissa pitäisi poistaa elämäkortteja ("lisääntymiskykyä"), jotta talkoilla olisi vaikutusta yksilöiden lisääntymiseen ja populaation kasvuun?