

Pelin tarkoituksena on löytää pelialueelta kaikki syksyn marjat (5–7 kappaletta). Sen jälkeen etsitään vielä marjakori eli Syksyn tähti, joka viedään pelin johtajalle kotipesään. Pelissä harjoitellaan muun muassa kasvilajintunnistusta, kasvien kasvutekijöitä ja opettajan välitsemia muita opeteltavia taitoja, vaikkapa kertotaulua.

TARVIKKEET

Pelimerkit askarrellaan ja laminoidaan. Pelissä tarvitaan:

• Kasvutekijät-kortit (vastaavat leikkirahaa)

Kasvutekijät-kortissa on auringon, sadepisaran ja mulan kuvat. Kortteja tarvitaan vähintään niin monta kuin pelissä on marjoja. Marjojen määrä kerrotaan pelijoukkueiden määrällä, jotta kaikki pystyvät lunastamaan syksyn marjat.

Esimerkki:

Pelissä on 10 ryhmää ja viisi marjalajia. Pelissä tarvitaan siis 10 ryhmää x 5 marjalajia = 50 kasvutekijät-korttia ja lisäksi vähintään 10 ylimääräistä

• Syksyn marjoja 5–7 kappaletta (vastaavat jalokiviä)

Jokaista marjaa tehdään yhtä monta kuin pelaajia tai joukkueita on. Marjoiksi voi valita esimerkiksi mustikan, puolukan, vadelman, lakan ja juolukan. Mukaan voi valita myös myrkyllisiä marjoja ja käydä näistä pedagogisen keskustelun pelin jälkeen.

• Yksi syksyn tähti (vastaa Afrikan tähteä)

Syksyn tähti voi olla iso kuva marjakorista, johon marjat voidaan kerätä.

• Sieniä 3–4 kappaletta (vastaavat hevosenkenkiä)

Sienien määrä riippuu alueen koosta. Mukaan voi liittää myös myrkyllisiä sieniä, mutta vain ruokasienet toimivat hevosenkenkinä. Sopivia sieniä ovat esimerkiksi kantarelli, suppilovahvero, herkkutatti ja punainen/valkoinen kärpässiäni.

• X-rintamerkkejä 2–3 kappaletta (vastaavat rosvoja)

X-rintamerkki tarkoittaa, että rosvo saa ottaa pelaajalta kasvutekijät-kortit pois, jolloin marjoja ei voi kerätä hakematta uusia kortteja. Rintamerkiksi voi laittaa ison X:n ja se kiinnitetään esim. pyykkipojalla kiinni rosvojen takkiin tai paitaan.

• Pilli

• Narua, pyykkipoikia ja muovitaskuja pelimerkkien kiinnittämiseen

ALKUVALMISTELUT

1. Valitaan pelialue ja kotipesä läheisestä metsästä. Pelimerkeistä **syksyn marjat** laitetaan muovitaskuihin siten, että saman lajin kasvit laitetaan aina yhteen



muovitaskuun ja ne kiinnitetään narulla puuhun tai vastaavaan. **Sienet** ja **syksyn tähti** piilotetaan yksittäisinä kuvakortteina pyykkipojilla metsään. Syksyn tähden kanssa laitetaan roikkumaan pilli. Pelin johtaja (=pankkiiri) käy piilottamassa pelimerkit eli syksyn marjat, sienet ja syksyn tähden pelialueen eri puolille.

2. Osallistujat jaetaan pareiksi tai joukkueiksi. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä. Jokaiselle joukkueelle/ yksilöpelaajalle annetaan mukaan kaksi **kasvutekijät-korttia**, joilla saa lunastettua marjoja. Oppilaista valitaan 2–3 rosvoa, joille annetaan rintamerkit.

3. Pelinjohtaja jää kotipesään, jossa hänellä on kasvutekijät-kortteja lisää tarvitseville sekä lisätehtäviä. **Rosvot** palauttavat kiinni saamiaan kortteja takaisin pelinjohtajalle.

PELIN KULKU

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta ensin marjoja ja vasta sitten Syksyn tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat löytävät marjan, he laittavat kasvutekijät-kortin muovitaskuun, ottavat yhden kasvin mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa. Joukkueen on löydettävä kaikki marjat ennen kuin he saavat etsiä Syksyn tähteä. Jos joukkue näkee Syksyn tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut marjat.

ROSVOT

Rosvot liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. Rosvojen roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi rosvot saavat kulkea vain

kävellen, rosvo saavat kulkea vain pareittain, kaikki joukkueen jäsenet on saatava kiinni jne. Jos rosvo saa kiinni, joutuu pelaaja/joukkue antamaan kaikki kasvutekijät-korttinsa rosvolle ja menemään pelinjohtajan eli pankkiirin luokse. Löytämänsä marjat pelaajat saavat pitää.

PANKKIIRI JA KASVUTEKIJÄT-KORTTIEN ANSAITSEMINEN

Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän (tämä tehtävä voi olla monenlainen riippuen ryhmästä ja harjoittelutarpeesta, vaikkapa kellonaikojen kertaus, kertotaulu, tavutus yms.), jonka jälkeen se saa kasvutekijät-kortin ja voi jatkaa pelaamista. Jos kortit muusta syystä loppuvat, käy joukkue samalla tavalla pankkiirin luona tekemässä jonkun tehtävän ja saa siten lisää kasvutekijät-kortteja.

PELIN VOITTAMINEN

Kun joukkue on löytänyt kaikki marjat, se saa lähteä etsimään Syksyn tähteä. Kun tähti löytyy, puhalletaan pilliin, huudetaan ”SYKSY ON LÖYTYNYT!” ja juostaan mahdollisimman pian kotipesään. Toinen joukkue voi vielä voittaa pelin, jos se löytää pillin puhalluksen jälkeen ruokasienen ja ehtii juosta kotipesään ennen Syksyn tähden löytäneitä.

Peliä voi muokata myös niin, että kerätään ruokasieniä ja hevosenkenkinä toimivat syötävät marjat. Muutenkin peliä voi muokata tarpeen, olosuhteen ja vuodenajan mukaan. Pelin jälkeen on hyvä käydä vielä pedagoginen keskustelu syksyn sadosta, tunnistaa marjat ja sienet, puhua syötävistä ja myrkyllisistä marjoista ja sienistä sekä niiden käyttömahdollisuuksista, kasvupaikoista sekä kasvuun vaikuttavista asioista.



Hevosenkenkänä sieni.



Jalokivenä oravanmarja, rahana kasvutekijät.

Lautapeliin pihapeliversiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa. Syksyn tähti pohjautuu Suomen Ladun Afrikan tähti -pihapeliin.

Syksyn tähden kehittäjät: Virpi Jussila ja Ulla Myllyniemi, Ulko-opet ry.