

Pelin tarkoituksena on löytää pelialueelta talvehtivia ja horrostavia eläimiä (5–7 kappaletta). Sen jälkeen etsitään vielä kompassiruusu eli talven tähti, joka viehdän pelin johtajalle kotipesään. Pelissä harjoitellaan muun muassa erilaisia talvehtimistapoja, eläinlajeja, ilmansuuntia ja kompassin käyttöä, ilmastonmuutoksen vaikutusta talvehtiviin lajeihin ja opettajan valitsemia muita opeteltavia taitoja, vaikkapa kertotaulua.

## TARVIKKEET

Pelimerkit askarrellaan ja laminoidaan. Pelissä tarvitaan:

- **Talviuni- ja horroskortit (vastaavat leikkirahaa)**

Kumpikin kortteja tarvitaan vähintään niin monta kuin pelissä on talvehtivia ja horrostavia eläimiä. Eläinten määrä kerrotaan pelijoukkueiden määrällä, jotta kaikki pystyvät lunastamaan eläimet.

Esimerkki: Pelissä on 10 ryhmää ja viisi eläinlajia. Pelissä tarvitaan siis 10 ryhmää x 5 eläinlajia = 50 talviuni- ja/ tai horroskorttia ja lisäksi vähintään 10 ylimääräistä.

- **Eläinlajeja 5–7 kappaletta (vastaavat jalokiviä)**

Jokaista eläinlajia tehdään yhtä monta kuin pelaajia tai joukkueita on. Eläinlajeiksi voi valita esimerkiksi karhun, mäyrän, siilin, sammakon ja käärmeen.

- **Yksi talven tähti (vastaa Afrikan tähteä)**

Talven tähti voi olla iso kuva kompassiruususta, jonka avulla voidaan lopuksi keskustella lintujen muutosta, ilmansuunnista ja lintujen navigoinnista.

- **Väriä vaihtavia eläinlajeja 3–4 kappaletta (vastaavat hevosenkenkiä)**

Väriä vaihtavien eläinten määrä riippuu alueen koosta. Sopivia eläimiä ovat esimerkiksi metsäjänis, lumikko ja kärppä.

- **Ilmastonmuutos-rintamerkkejä 2–3 kappaletta (vastaavat rosvoja)**

Ilmastonmuutos-rintamerkki tarkoittaa, että rosvo saa ottaa pelaajalta talviuni- ja horroskortit pois, jolloin talvehtivia eläimiä ei voi kerätä hakematta uusia kortteja. Rintamerkiksi voi laittaa vaikka vesipisaran kuvan ja se kiinnitetään esim. pyykkipojalla rosvojen takkiin tai paitaan.

- **Pilli**

- **Narua, pyykkipoikia ja muovitaskuja** pelimerkkien kiinnittämiseen

## ALKUVALMISTELUT

1. Valitaan pelialue ja kotipesä läheisestä metsästä.

Pelimerkeistä talvehtivat eläimet laitetaan muovitas-



kuihin siten, että saman lajin eläimet laitetaan aina yhteen muovitaskuun ja ne kiinnitetään narulla puuhun tai vastaavaan. Väriä vaihtavat eläimet ja talven tähti piilotetaan yksittäisinä kuvakortteina pyykkipojilla metsään. Talven tähden kanssa laitetaan roikkumaan pilli. Pelin johtaja (=pankkiiri) käy piilottamassa pelimerkit eli talvehtivat eläimet, väriä vaihtavat eläimet ja talven tähden pelialueen eri puolille.

2. Osallistujat jaetaan pareiksi tai joukkueiksi. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä. Jokaiselle joukkueelle/ yksilöpelaajalle annetaan mukaan yksi talviuni- ja yksi horrosmerkki, joilla saa lunastettua eläinlajeja. Oppilaista valitaan 2–3 rosvoa, joille annetaan ilmastonmuutos- rintamerkit.

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

## PELIN KULKU

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta ensin talvehtivia eläimiä ja vasta sitten Talven tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat löytävät eläimen, he laittavat talviuni- tai horroskortin muovitaskuun eläinlajin mukaan, ottavat yhden eläimen mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa. Joukkueen on löydettävä kaikki eläimet ennen kuin he saavat etsiä Talven tähteä. Jos joukkue näkee Talven tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut eläimet.



## ROSVOT

Rosvot liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. Rosvojen roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi rosvo 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 talviuni ja horros-korttinsa rosvolle ja menemään pelinjohtajan eli pankkiirin luokse. Löytämänsä eläimet pelaajat saavat pitää.

## PANKKIIRI JA TALVIUNI- JA HORROS-KORTTIEN ANSAITSEMINEN

Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän (tämä tehtävä voi monenlainen riippuen ryhmästä ja harjoittelutarpeesta, vaikkapa kellonaikojen kertaus, kertotaulu, tavutus tai suoraan kysymyksiä eläinten talvehtimisen liittyen), jonka jälkeen se saa tarvitsemansa talviuni- tai horroskortin ja voi jatkaa pelaamista. Jos kortit muusta syystä loppuvat, käy joukkue samalla tavalla pankkiirin luona tekemässä jonkun tehtävän ja saa siten lisää tarvitsemiaan talviuni- tai horroskortteja.

## PELIN VOITTAMINEN

Kun joukkue on löytänyt kaikki eläimet, se saa lähteä etsimään Talven tähteä. Kun tähti löytyy, puhalletaan pilliin, huudetaan ”TALVI ON LÖYTÄNYT!” ja juostaan mahdollisimman pian kotipesään. Toinen joukkue voi vielä voittaa pelin, jos se löytää pillin puhalluksen jälkeen väriä vaihtavan eläimen ja ehtii juosta kotipesään ennen Talven tähden löytäneitä.

Pelin jälkeen on hyvä käydä vielä pedagoginen keskustelu erilaisista talvehtimistavoista, tunnistaa pelin eläinlajit ja tarkastaa talvehtimistavat, jutella kylmän horroksen ja talvihorroksen eroista, puhua lintujen muutosta, lintujen navigoinnista, ilmansuunnista sekä ilmastonmuutoksen vaikutuksesta Suomen talveen ja talvehtiviin eläimiin.

*Rosvona ilmastonmuutos.*



*Jalokivenä sammakko sekä rahana horroslappu.*



*Hevosenkenkä eli väriä vaihtava nisäkäs.*

*Lautapeliin pihapeli-versiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa. Talven tähti pohjautuu Suomen Ladun Afrikan tähti -pihapeliin. Talven tähden kehittäjät: Virpi Jussila ja Ulla Myllyniemi, Ulko-opet ry.*