

SOS - Luonto katoo! -pakopeli

Päivitetty: 11.5.2026

Oppimistavoitteet:

- Tiedän, mitä luontokato tarkoittaa.
- Ymmärrän, miten luontokato vaikuttaa ihmisiin ja muuhun luontoon.
- Tiedän, mitä voin itse tehdä luontokadon pysäyttämiseksi.

Kesto: 1 tunti

Kohderyhmä: 5.–9.-luokat

Ryhmäkoko: Enintään 32 oppilasta

Varusteet:

- Pili
- Avaimet, joilla saa tarvittaessa 4-numeroiset numerolukot auki
- Aloitustehtävä: Hyvät uutiset (6 kpl)
- Ryhmien tarvikkepussukat (6 kpl), joissa:
 - Pelin alkaessa –ohjevihko omalle lajiryhmälle
 - Kynä ja lehtiö
 - Huom! Vihreää säänkestävää vihkoa käytetään vain sadekelillä! Vaihda tavallinen ruutulehtiö vihreään vihkoon tarvittaessa tai toisinpäin
 - Sekuntikello
 - Pihatehtävän koodi, lista yksilön tekojen vaikuttavuudesta, äänestämistehtävän lajien koot ja sabluuna yhteen liitettyinä
 - Hiuslenkkejä (6 kpl - tarkista, että on oikea määrä)
 - Luuppi
 - Roolien pyykkipojat (6 kpl)
 - Välitehtävävinkit



Pelin lyhyt kuvaus: Pakopeli pelataan pienryhmissä, jotka ratkaisevat pulmatehtäviä. Aluksi pienryhmät ratkaisevat alkutehtävän. Sen ratkaistuaan he saavat tarvikepussukansa käyttöön ja tutustuttavaksi. Alkutehtävän jälkeen pienryhmät lähtevät yhtä aikaa kiertämään rasteja, joilla kullakin on luontokadon ratkaisuihin liittyvä tehtävä. Tehtävistä tulee vastaukseksi numerokoodi, jolla oppilaat saavat auki tehtävän yläosan luukun. Luukun takaa paljastuu uhanalaisuustietoa lajeista. Kullakin pienryhmällä on oma lajiryhmänsä, jonka tietoja keräävät. Lopuksi yhdistetään kaikkien ryhmien keräämää tietoa ja saadaan yhteinen lopputehtävä ratkaistua.

Tekijät: Reetta Rossi, Elina Pilke, Maria Salin ja Vappu Ormio (pelin kuvitus ja taitto)



Aikataulu

1. Esittäytyminen ja siirtyminen pelipaikalle (5 min)
2. Ryhmiin jako, alkutarina ja säännöt (5 min)
3. Alkutehtävä ja materiaaleihin tutustuminen (5–10 min)
4. Tehtävarastit (25–30 min)
5. Lopputehtävän ratkaisu & lopputekstin lukeminen (5 min)
6. Loppurefleksio ja vaikuttavuuskysely (5 min)
7. Siirtyminen pois pelipaikalta (5 min)

Esittäytyminen ja siirtyminen pelipaikalle (5 min)

Esittele itsesi, kerro lyhyesti Haltiasta sekä ohjelman kulusta: pakopelissä ratkotaan pienryhmissä pulmatehtäviä; ei ole kilpailu vaan vaatii yhteistyötä; eroaa pakohuonepelistä siinä, että ei paeta mistään tietystä tilasta. Pyydä opettajaa jakamaan luokka tämän valmiiksi tekemiin ryhmiin. Siirrykää pelipaikalle Solvallon takana olevaan metsään.

Alkutarina ja säännöt (5–10 min)

Pelipaikalla kokoa ryhmä puolikaareen ja kerro alkutarina ja säännöt:

- *Teidät on kutsuttu SOS – luonto katoa -pelastusyksikköön.*
- *Tutkijat varoittavat meitä luontokadosta.*
- *Luontokato = elinympäristöjen, lajien ja yksilöiden monimuotoisuus vähenee maapallolla huolestuttavaa vauhtia.*
- *Ihmiset ovat myös osa luontoa ja sen takia luonnon monimuotoisuus on myös ihmisten elämän perusta.*
 - *Riittävän ruoka, puhdas juomavesi, hengitysilma, monet lääkkeet, virkistytymismahdollisuudet -> luontokato uhkaa myös ihmisten elämää.*
- *[Näytä aloitustaulun kuva luontokadon maailmasta]*
- *Teidän tehtävänne on tehdä tarvittavat ratkaisut, jotta luontokato saadaan pysäytettyä.*
- *Pääsette pian suorittamaan tehtäviä. Jokainen suoritettu tehtävä on yksi luontokadon ratkaisu ja vie teidät lähemmäksi luontokadon pysäyttämistä.*



Säännöt

- *Jokaisesta tehtävästä tulee vastaukseksi numerokoodi, jolla saatte lukon auki.*
- *Lukkoja ei saa avata väkivalloin tai arvaamalla.*
- *Tehtävät on tarkoitus ratkaista yhteistyöllä.*
- *Tehtäviin ei saa tehdä merkintöjä.*
- *Saatte pian tarviikepaketin. Sen sisällöstä on teille hyötyä tehtävien ratkaisemisessa.*
- *Jos ette pääse tehtävässä eteenpäin, voitte tulla kysymään vinkkiä. Muistakaa kuitenkin aina lukea ohjeet huolellisesti ja hyödyntää tarviikepakettia.*
- *Ensin lukko kiinni, sitten numeroiden sekoitus!*

[varmista, että oppilaat ovat ymmärtäneet ohjeet, kysy onko kysymyksiä]

Alkutehtävä ja materiaaleihin tutustuminen (5–10 min)

Alkutehtävä: Saatte seuraavaksi ensimmäisen tehtävän. Kun olette saaneet koodin selville, tulkaa kertomaan se minulle. Jos koodi on oikein, saatte tarviikepaketinne.

Alkutehtävässä ryhmät yhdistävät uutisissa mainitut paikat kartalla oleviin nastoihin ja poimivat niiden viereiset numerot (Kiina 5, Saimaa 2, Florida 8) -> **koodi 528**.

Jaa tarviikepaketteja sitä mukaa, kun ryhmät saavat alkutehtävän tehtyä. Tarkista, että jokainen ryhmä a) lukee ja ymmärtää pelin alkaessa –ohjeen ja jakaa ryhmäläisille sen mukaiset roolit (ajanottaja, kirjuri, tarviikevastaava, koodinpurkaja, kannustaja, lukija) ja b) on ymmärtänyt, mitä heidän lajiryhmänsä tarkoittaa (= pitää kirjata omasta lajiryhmästä löytyviä tietoja ylös).

Tehtävarastit (25–30 min)

Kun kaikki ovat saaneet roolit jaettua ja tutustuttua paketin sisältöön, kokoa ryhmä puolikaareen. Käy läpi alkutehtävän ratkaisu, jotta kaikki varmasti ymmärtävät, miten tehtävien logiikka toimii: etsittiin uutisista paikkoja, kartalta löytyi numeroita, uutisten mukaisessa järjestyksessä saatiin koodi selville. Esimerkki siitä, miten pakopelin tehtävät toimivat.



Käy myös vastuutehtävät läpi, pyydä nostamaan käsi oman vastuutehtävän kohdalla ja kertaa tehtävä:

- Kirjuri: Kirjaa ylös tarvittavat tiedot. Erityisesti omaa lajiryhmää koskevat! Kirjoittaa saa vaan omaan muistivihkoon.
- Tarvikevastaava: Muistuta ryhmää, että tarvikkeista voi olla hyötyä tehtävissä.
- Koodinpurkaja: Avaa lukko ja ennen kuin lähdette rastilta, sulje se ja sekoita numerot.
- Ajanottaja: Seuraa aikaa ja muistuta ryhmäläisiä.
- Kannustaja: Varmista, että kaikki osallistuvat tehtävien ratkomiseen.
- Lukija: Lue kaikki rastien tekstit. Jos ette pääse tehtävässä eteenpäin, lue ohjeet uudestaan. Lue myös tekstit, jotka paljastuvat lukon avattuanne.

Lue viimeiset ohjeet:

Seuraavaksi pääsette tekemään lisää ratkaisuja. Teillä on 25–30 min aikaa tehtävien suorittamiseen (riippuen siitä, paljonko aiemmin on mennyt aikaa. Lopputehtävään on hyvä siirtyä, kun aikaa on jäljellä n. 15 min). Yhteen tehtävään on aikaa noin 5 minuuttia. Pääsette siirtymään seuraavalle rastille, kun kaikki ryhmät ovat suorittaneet oman tehtävänsä. Silloin kuulette tämän äänimerkin [puhalla pilliin]. Kun 25–30 min on kulunut, palataan keskelle suorittamaan yhteinen lopputehtävä.

Huom! Ota ryhmät keskustan kautta seuraavalle rastille (jotta maasto ei kuluisi ja ei sattuisi haavereita). Voit joko pyytää tulemaan keskelle, kun rastitehtävä on valmis, tai vasta pilliin puhallettaessa esim. läpyn kautta seuraavalle rastille.

Muistakaa:

- Piirtää ja kirjoittaa saa vain muistivihkoon, ei tehtäviin.
- Jos ette pääse tehtävässä eteenpäin: lukekaa ohjeet uudestaan ja katsokaa mitä tarvikepaketista löytyy. Jos ette silti pääse eteenpäin, tulkaa kysymään vinkkiä.
- Odottakaa äänimerkkiä, ennen kuin siirrytte seuraavalle rastille. Jos olette nopeita, tehkää pussukasta löytyvä rastin välitehtävä.

Aloitusrastit:

Ohjaa kukin ryhmä omalle aloitusrastilleen. Oikea aloitusrasti on tärkeä, jotta saavat varmasti lopputehtävään tarvittavan lajitiedon.



- Linnut: yksilön valinnat
- Hyönteiset: luonnonsuojelualueet
- Kalat: monimuotoiset pihat
- Sienet: äänestäminen
- Nisäkkäät: tutkimus
- Kasvit: ennallistaminen

Rastit ovat maastossa tässä järjestyksessä (myötäpäivään).

Vinkkejä:

Pelin aikana auta hitaammin eteneviä, jotta muille ei synny odottelua. Jos ryhmä on jumissa, ensimmäisenä kannattaa lukea ohje uudestaan ja tarkistaa, olisiko pussukassa jotain, mistä on apua. Muitakin vinkkejä voi antaa, pyri kuitenkin siihen, että oppilaat saavat itse oivaltaa tehtävän ratkaisun. Jos luppoaikaa on jollain ryhmällä, muistuta, että voivat tehdä välitehtävää. Tarkista myös, että kirjaavat ylös lajien nimet ja uhanalaisuudet.

Tehtävä A: Yksilön valinnat (koodi 7301)

Valitaan labyrinttia kulkiessa aina se teko, joka on vaikuttavampi luontokadon ratkaisemiseksi. Hyödynnetään pussukassa olevaa tekojen listaa, jossa ne ovat vaikuttavuusjärjestyksessä. Poimitaan tekojen viereiset numerot (vegaaniruokavalio 7 – puolet vähemmän rahaa uusiin tavaroihin 3 – tavaroiden ostaminen käytettynä 0 – maidon vaihtaminen veteen 1).

Tehtävä B: Luonnonsuojelualueet (koodi 114)

Yhdistetään laji sille kuuluvaan elinympäristöön käyttämällä pussukan kumilenkkejä. Syntyy kirjaimet YIV, luetaan kirjain-numero-listasta, että koodi on Y-1, I-1, V-4. (Vanha metsä: liito-orava, pursukääpä, kuusitiainen. Puro: taimen. Niitty: niittysinisiipi, ketoneilikka.)

Tehtävä C: Ennallistaminen (koodi 98542)

Poimitaan kuvassa olevien erojen vierestä pienet numerot. Kalojen luona 9, alapuolella mutkassa 8, kaatuneen puun yläpuolella 5, toukkien luona 4, hämähäkkien luona 2. Ohjeessa lukee, että lukko avautuu suurimmasta pienimpään.



Tehtävä D: Monimuotoiset pihat (3241)

Poimitaan luonnon monimuotoisuutta tukevat pihan elementit (hyönteishotelli, metsä, viljelylaatikot, niitty). Pussukassa olevasta koodinpurkajasta näkyy, että ensin otetaan D-kirjaimen numero, sitten B, jne.

Tehtävä E: Tutkimus (koodi 25133)

Pussukassa olevan sabluunan avulla luetaan luontokadon tärkeimmät syyt. Yhdistetään syyt niiden määritelmään. Syiden vieressä olevat numerot muodostavat koodin.

Tehtävä F: Äänestäminen (koodi 1423)

Yhdistetään laji sen vaalilupaukseen (1. ketokimalainen, 2. sinisimpukka, 3. mustikka, 4. aitoristikki). Koodi pienimmästä suurimpaan kokojärjestyksessä: ketokimalainen (8–15 mm), aitoristikki (18–20 mm), sinisimpukka (Itämeressä 1–4 cm, valtamerissä jopa 20 cm), mustikka (10–40 cm).

Lopputehtävä (5 min)

Kun on noin 15 min ohjelma-aikaa jäljellä, siirrytään ratkaisemaan lopputehtävä. Lopputehtävän koodi muodostuu lajien uhanalaisuusluokituksista, joita ryhmät ovat kirjanneet ylös. Jos eivät vielä ole muuntaneet numeroiksi, niin numerot löytyvät Pelin alkaessa –vihkosta. Kannusta yhteistyöhön.

Koodi: 411225

- Varpunen: Erittäin uhanalainen -> 4
- Särki: Elinvoimainen -> 1
- Neitoperhonen: Elinvoimainen -> 1
- Ketoneilikka: Silmälläpidettävä -> 2
- Karhu: Silmällä pidettävä -> 2
- Satiinikäätäjä: Äärimmäisen uhanalainen -> 5

Jos ryhmiä on vähemmän kuin 6: Kerro, että olet asiantuntija X-lajeissa (ne, mitkä puuttuvat oppilailta. Esim. hyönteisasiantuntija). Tarvitset kuitenkin oppilaiden apua muiden lajiryhmien osalta.

Viimeisen lukon takaa paljastuu vihreämpi kuva kaupungista, jossa näkyy myös tekoja, joita oppilaat ovat tehneet pelin aikana. Kertaa tehdyt ratkaisut kuvan avulla:



- Tutkimus antaa tietoa siitä, mistä luontokato johtuu, miten se vaikuttaa ja miten se voidaan ratkaista.
- Elinympäristöjen suojelu auttaa niissä asuvia ja jo mahdollisesti uhanalaisia lajeja.
- Ennallistaminen korjaa huonoon kuntoon päässeitä elinympäristöjä:
 - Soilla voidaan mm. tukkia oja, jolloin suo vettyy ja suokasvillisuus palautuu.
 - Metsissä voidaan mm. tuottaa kuollutta puuta, rakenteen vaihtelua (tiheikköjä ja avoimempia paikkoja) ja lisätä puulajien määrää.
 - Oikaistuja puroja voidaan palauttaa vanhoihin mutkitteleviin uomiinsa.
 - Niittämällä ja laiduntamalla voidaan kunnostaa perinneympäristöjä, kuten niittyjä ja ketoja.
- Monimuotoisilla pihalla viihtyvät monet kasvit ja eläimet.
 - Asfaltti- ja hiekka-alueiden sekä nurmikon muuttaminen niityiksi on tärkeä keino.
- Äänestäminen on yksilön keino vaikuttaa omaa arkea laajemmin.
- Yksilöt voivat vaikuttaa omilla valinnoillaan, esimerkiksi suosimalla kasvisruokaa, ostamalla tavaroita käytettynä ja valitsemalla junamatkan lentokoneen sijaan.
- Mediassa tiedotetaan luontokadon ratkaisuksista. Kaikki uutiset, jotka näitte alussa, olivat oikeita uutisia. Luontokadon pysäyttämiseksi toimitaan koko ajan, mutta tarvitsemme vielä lisää toimia.

Loppurefleksio ja vaikuttavuuskysely (5 min)

Lopuksi pidä pieni reflektiohetki ennen siirtymistä takaisin Haltian pihaan. Peukkuäänestys (silmit suljettuna tai oppilaiden selkä piirin keskusta):

- Oliko pakopeli kiinnostava?
- Ymmärrätkö paremmin, mitä luontokato tarkoittaa?
- Osaatko kuvailla, mitä luontokadon ratkaisemiseksi voi tehdä?
- Pidätkö luontokadon ratkaisemista tärkeänä?
- Löysitkö pakopelistä vinkin, miten itse voisit osallistua luontokadon hidastamiseen tai pysäyttämiseen?

Jos aikaa on, voi kysyä myös ääneen tunnelmia pakopelin jälkeen.

Tulossa: Täytetään vaikuttavuuskysely kännyköillä [QR-koodi].

