

Energia-agentit liikkeellä



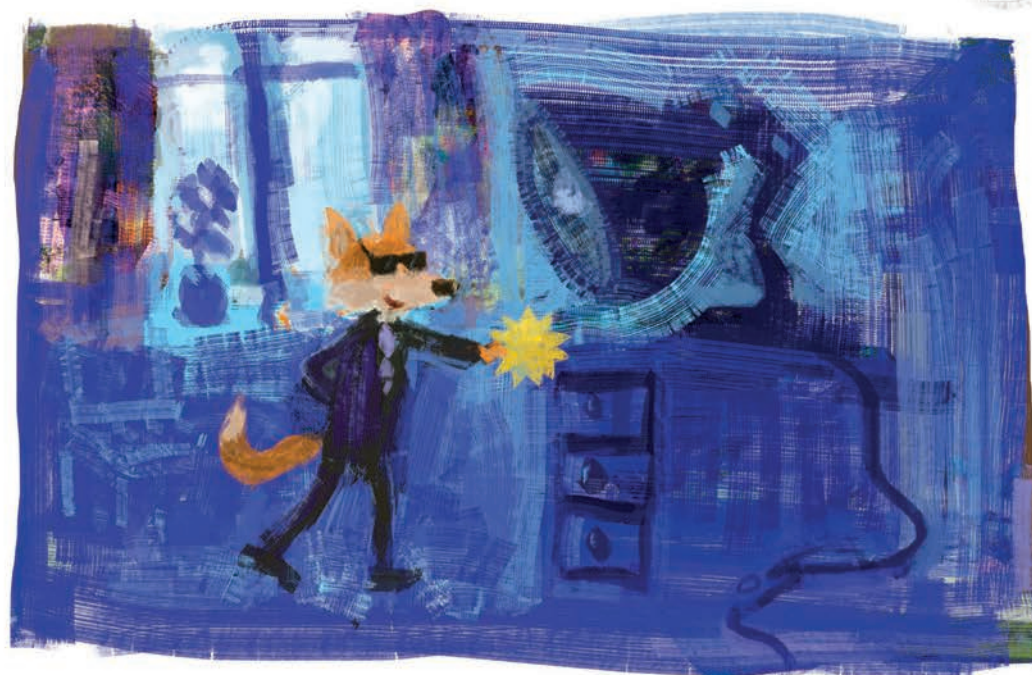
Sopii koko luokalle

Tarvikkeet: Aurinkokuvia, joissa lukee ”Energiansäästö” ja varoituskolmioita, joissa lukee ”Energiantuhlaus”.



Leikin kulku:

Energia-agentit kiertävät ja tarkastavat koulun/päiväkodin/kodin tilat. Jos tilassa on sammutettu kaikki sähköiset laitteet ja valot, energia-agentit laittavat näkyvälle paikalle aurinkoisen energiansäästömerkin. Jos valot ja laitteet ovat jääneet päälle, he laittavat energiantuhlausmerkin. Tehdään energia-agenttien vierailusta säännöllinen, joko viikoittainen, tai jopa päivittäinen tapa!



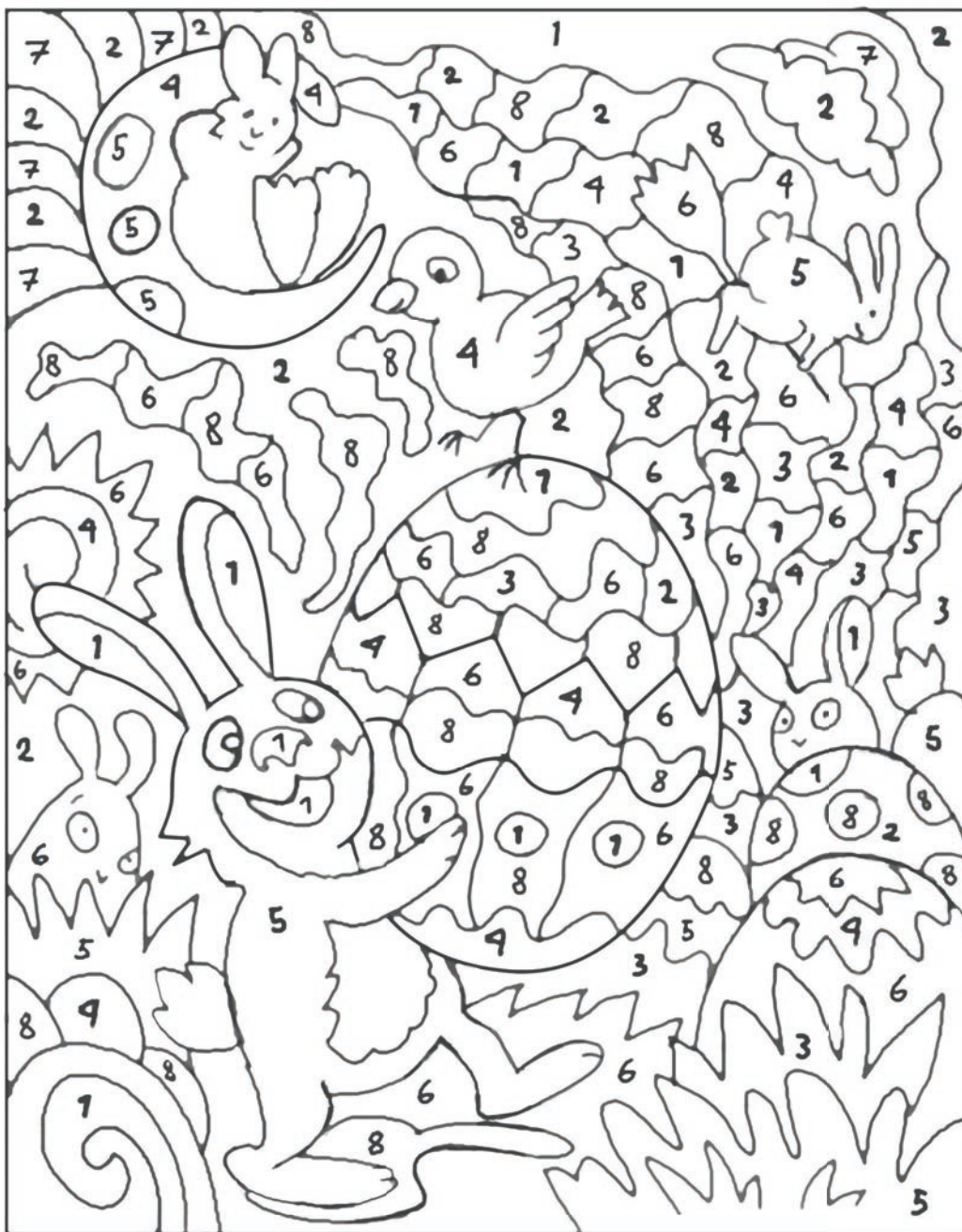
Lajittelijat



Sopii koko luokalle

Rajataan neliön muotoinen leikkialue, jonka kulmiin merkitään esim. BIOJÄTE, MUOVI, METALLI sekä KARTONKI. Mietitään yhdessä, mitä kaikkea kyseisiin jätteastioihin voi laittaa. Valitaan neljä leikkijää lajittelijoiksi, jotka menevät omaan kulmaansa kertaamaan, mitä kyseisen kulman jätteastiaan kuuluu. Loput leikkijöistä asettuvat leikkialueelle. Leikki alkaa ja lajittelijat yrittävät saada alueella olevia kiinni. Lajittelija muuttaa kiinnijääneen oman kulmansa lajiteltavaksi roskaksi. Lajittelija kertoo kiinnisaadulle, mihin kulmaan tämän tulisi mennä lajiteltavaksi ja kiinnisaatu menee itsenäisesti kyseiseen kulmaan. Biojätteen lajittelija siis sanoo kiinnisaadulle esim. ”banaaninkuori”, ja leikkijä menee biojätekulmaan. Saapuessaan kulmaan, leikkijä kertoo siellä oleville, miksi roskaksi hänet nimettiin, esimerkissä banaaninkuori. Mikäli jätteastiasta löytyy jo banaaninkuori, vapautuu edellinen. Lajittelijan on siis nimettävä kiinnisaadut erilaisiksi roskiksi. Mikäli lajiteltava menee vahingossa väärään kulmaan, ohjaavat kaverit hänet oikeaan jätteastiaan. Leikki loppuu, kun kaikki on saatu kiinni. Lajittelijat palaavat omille jätteastioilleen ja valitsevat kiinnisaaduista itselleen seuraajan.





Ekologinen kädenjälki



Sopii koko luokalle

Tämä sivu kannattaa kopioida ja antaa kaikille leikkijöille omansa, jota he saavat värittää koko kuukauden ajan. Jokaisen päivän päätteeksi leikkijä värittää kuvaa sen perusteella, miten on toiminut. Jokaista väriä saa kuitenkin värittää enintään yhden/päivä. Maaliskuun loputtua katsotaan, kuinka paljon on väritetty.

- 1** Punainen: Sammutin valot, kun poistuin huoneesta.
- 2** Sininen: Sammutin valot, jotka joku muu oli unohtanut päälle.
- 3** Vihreä: En juoksuttanut vettä hampaita pestessä.
- 4** Keltainen: Autoin tänään muita.
- 5** Harmaa: Söin lautasen tyhjäksi.
- 6** Oranssi: Lajittelin roskani oikeisiin astioihin.
- 7** Musta: Keräsin luonnosta roskan.
- 8** Liila: Järjestin kaikki omat tavarani paikoilleen.

Sähkölaitehippa



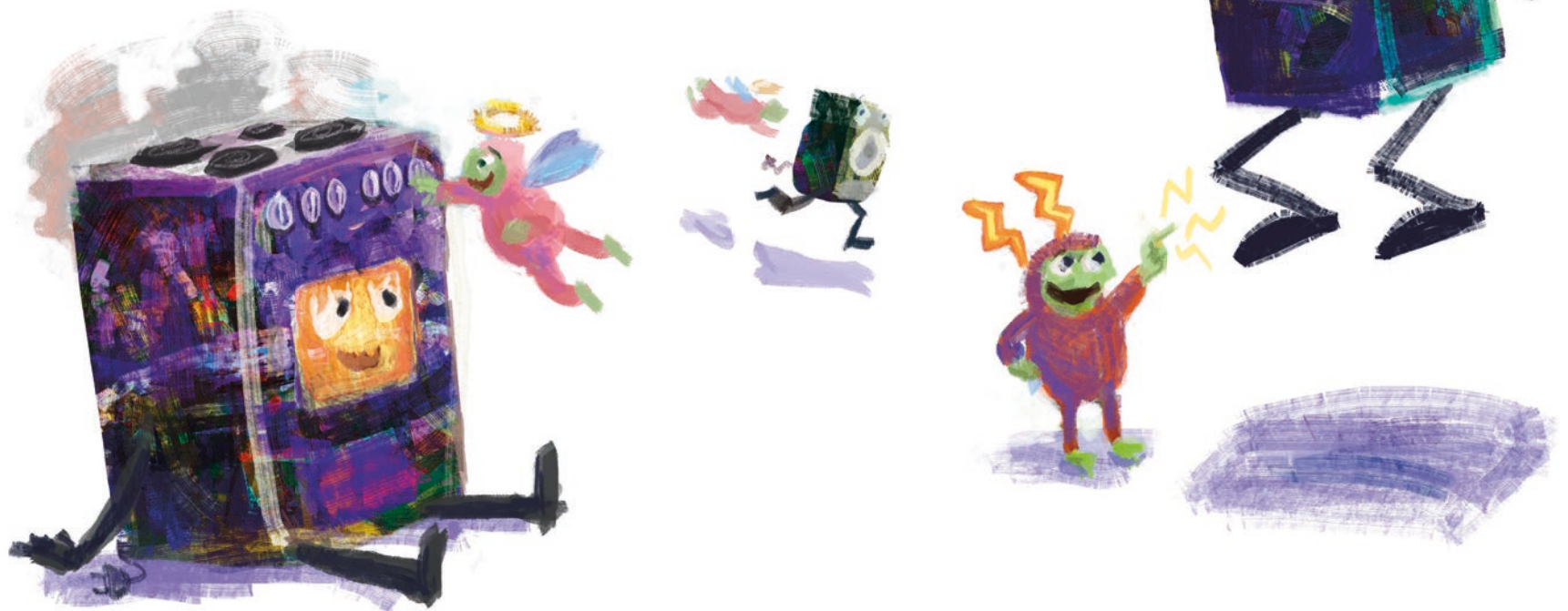
Sopii koko luokalle

Vaihe 1:

Muutama leikkijöistä valitaan hipoiksi, eli sähkölaitteiden sytyttäjiksi ja muutama pelastajaksi, eli sähkölaitteiden sammuttajiksi. Loput ovat karkuun juoksevia sähkölaitteita. Sytyttäjän saadessa sähkölaitteen kiinni, laittaa hän laitteen päälle, jolloin sähkölaite alkaa kuluttamaan paljon energiaa tekemällä kyykkyhyppyjä. Sammuttaja vapauttaa sähkölaitteen koskettamalla. Sopivan ajan kuluttua leikki pysäytetään ja lasketaan, kuinka monta sähkölaitteita on päällä, eli kuinka paljon sähköä kuluu. Tämä merkitään muistiin.

Vaihe 2:

Valitaan uudet hipat ja pelastajat. Puolet sähkölaitteista muutetaan vähemmän sähköä kuluttaviksi, eli energiapiheiksi. Kiinnisaadut energiapihit laitteet jäävät paikoilleen pomppimaan, mikä kuluttaa paljon vähemmän energiaa kuin kyykkyhyppy. Kaikki pelastetaan koskettamalla. Sopivan ajan kuluttua leikki pysäytetään ja lasketaan, kuinka paljon sähkölaitteita on päällä, eli kuinka paljon sähköä kuluu. Energiapihit laitteet lasketaan puolikkaina ja loput kokonaisina.



Säästäväiset ja tuhlailevat suihkuttelijat



Sopii koko luokalle

Tarvikkeet: Pesualtaita tai lavuaareja sekä tulppia, joilla veden saa pysymään altaassa. 1 L mitta. Muovisia, vedellä pestäviä leluja.

Huomio! Mikäli vesiastia tai lavuaari/allas täyttyy pesun aikana, voi veden laskea pois. Pitäkää kuitenkin huoli siitä, kuinka paljon vettä on kulutettu. Olkaa myös tietoisia siitä, kuinka paljon vettä täyteen altaaseen sekä mahtuu.

Leikin kulku:

Jokainen leikkijä valitsee itselleen yhden vedellä pestävän muovisen lelun, joka pääsee nyt suihkuun. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään. Ryhmä 1 pesee lelunsa huolellisesti, mutta he yrittävät säästää pesun aikana vettä sammuttamalla hanan saippuoinnin ajaksi ja keskittyvät lelunsa perusteelliseen pesuun. Kerätään talteen heidän pesussa kuluttamansa vesi. Ryhmä 2 pesee lelunsa myös huolellisesti, mutta he eivät sammuta hanaa saippuoinnin aikana ja juttelevat samalla toisten kanssa. Molempien ryhmien kuluttama vesimäärä kerätään talteen. Lopuksi vertaillaan sitä, minkä verran ryhmät kuluttivat vettä.



Ympäristömerkkien mielikuvataidegalleria



Sopii koko luokalle

Leikin kulku:

Leikitään pareittain. Tarvitaan paperia sekä värikyniä. Leikkijät asettuvat selät vastakkain siten, että toisella on piirustusvälineet ja toisella lista ympäristömerkeistä tai puhelin/tabletti, jonka avulla hän valitsee yhden ympäristömerkin. Valittuaan merkin, leikkijä kuvailee sitä selkeästi ja rauhallisesti toisen yrittäessä piirtää sen saamansa kuvailun perusteella. Kun on valmista, piirrettyä taidekuvaa verrataan oikeaan alkuperäiseen merkkiin. Seuraavaksi tutkitaan mitä merkki tarkoittaa/pitää sisällään, jonka jälkeen vaihdetaan osia. Kun kaikki ovat piirtäneet pidetään taidenäyttely, jossa oikeat merkit ja niistä piirretyt taideteokset ovat näytillä. Jokainen saa kertoa faktat piirtämästään merkistä.

Vinkki: Internetistä löytyy paljon ympäristömerkkejä googlettamalla ”ympäristömerkit”.



Kirpputoriseikkailu



Jokainen kirjoittaa paperille tarkan kuvauksen lelusta, keittiötarvikkeesta, kesä- ja talvivaatteesta sekä urheiluvälineestä. Jokaiselle annetaan myös puhelin, joka toimii sekä ajastimena että kamerana. Paperit sekoitetaan ja arvotaan leikkijöille. Älä siis tee liian vaikeaa listaa, sillä saatat saada sen itse. Lähtölaskennan jälkeen jokainen yrittää löytää kirpputorilta kaikki listaltaan ja ottaa niistä kuvat puhelimellaan. Kun määräaika, esimerkiksi 10 min, on kulunut ja puhelinten hälytykset soivat, palataan lähtöpaikkaan ja katsotaan kuvista mitä kukin on löytänyt. Voittaja, mikäli sellainen halutaan määrittää, on hän, joka on parhaiten onnistunut löytämään listallaan olevat asiat.

Esimerkkilista:

Lelu: sininen leikkiauto

Keittiötarvike: raastinrauta

Kesävaate: oranssit sandaalit

Talvivaate: raidallinen kaulahuivi

Urheiluväline: tennismaila

Vinkki: Leikkiä voi myös joukkueittain tai siten että pienet lapset ovat isompien/aikuisen parina.



Kierrätys-läpsy



Sopii koko luokalle

Tarvikkeet: Kärpäslätkä/rullattu sanomalehti, roskisten kuvat, kuvia erilaisista roskista.

Leikin kulku:

Jokaiselle annetaan kärpäslätkä/rullattu sanomalehti. Seinällä on kuvia erilaisista roska-astioista, joista käy ilmi mitä kuhunkin astiaan saa laittaa. Yksi leikkijä näyttää vuorollaan kuvaa roskasta, jonka jälkeen muut leikkijät kilpailevat siitä, kuka ehtii ensin läpsäistä oikeaa roskista.

Koko luokan versio:

Oppilaat jaetaan 3–4 leikkijän ryhmiin. Ryhmät asettuvat omiin jonoihinsa, jossa ensimmäisellä on kärpäslätkä/rullattu sanomalehti. Seinällä ryhmien edessä on kuvat roska-astioista, joissa on kuvat siitä, mitä roskaa kuhunkin astiaan saa laittaa. Opettaja näyttää kuvia erilaisista roskista ja jonon ensimmäinen käy läpsäisemässä oikeaa roskista. Ensimmäinen läpsäisijä saa pisteen. Lopuksi lasketaan ryhmien pisteet.



Oikea leikkikirpputori



Sopii koko luokalle

Leikkijät tuovat leikkijöiden lukumäärästä riippuen mukanaan 1–5 esinettä (lelua, vaatetta, peliä...) joista ovat valmiita luopumaan. Leikkijät asettuvat tilassa omille paikoilleen omien tavaroidensa kanssa. Kolmasosa leikkijöistä valitaan ensimmäisiksi kirpputorin kävijöiksi. Heille annetaan yhdet leikkikolikot/setelit, joilla saa ostaa yhden esillä olevista tavaroista. Kaikki tavarat maksavat yhtä paljon ja tavarat voi ostaa ainoastaan silloin, kun myyjä on paikalla. Vastaanotettuaan maksun, myyjästä tulee ostaja ja lähtee kiertämään kirpputoria. Ostoksen tehtyään, leikkijä palaa omalle paikalleen myymään tavaraitaan. Myyjä saa halutessaan myös laittaa ostamansa esineen myyntiin. Tavarat, joita kukaan ei halua leikin lopuksi voidaan kierrättää muilla tavoin asianmukaisesti.



Makaronilaatikat



Sopii koko luokalle

Leikin tarkoitus on havainnollistaa seuraavaa kolme asiaa:

1. Ruoantuotanto vaatii maapinta-alaa.
2. Osa suoraan ihmisravinnoksi kelpaavasta kasvisravinnosta käytetään eläinten ravinnoksi.
3. Toisten raaka-aineiden tuotanto vaatii enemmän soijaa ja maapinta-alaa kuin toisten.

Leikin kulku:

Lattiaan tai maahan rajataan kolme eri kokoista aluetta, jotka kuvaavat kyseisen makaronilaatikon tuotantoon tarvittavaa maapinta-alaa. Kokeillaan, kuinka monta oppilasta mahtuu ensin seisomaan ja sitten istumaan kullakin alueella. Kokeilun jälkeen keskustellaan siitä, mistä ero mahtaa johtua.

Uutta viljelyalaa luodaan mm. kaatamalla metsää ruuantuotannon tarkoituksiin, mikä puolestaan vähentää luonnon monimuotoisuutta.

Liha-makaronilaatikko:
 $2 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$



Myös kananmuna ja maitotuotteet ovat eläinperäisiä, ja siksi näitä sisältävä kasvisruoka vaatii enemmän pinta-alaa kuin vegaaniruoka.

Kasvis-makaronilaatikko:
 $1 \text{ m} \times 1 \text{ m} = 1 \text{ m}^2$



Jotkut yleisesti eläinten rehuna käytettävät kasvit kuten soija ovat hyvää ravintoa myös ihmisille. Luonnon ja sen monimuotoisuuden kannalta ihmisravinnoksi kelpaavat kasvit kannattaa käyttää ruoan raaka-aineena eikä eläinten rehuna.

Vegaani-makaronilaatikko:
 $0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$



Sytyttäjät ja sammuttajat



Vaihe 1:

Noin kolmasosa leikkijöistä valitaan sähkölaitteiden sytyttäjiksi ja yhdeksäsosa sähkölaitteiden sammuttajiksi. Loput ovat energiaa kuluttavia sähkölaitteita. Sähkölaitteet levittäytyvät leikkialueelle ja seisovat paikoillaan. Leikin alettua sytyttäjät juoksevat sähkölaitteelta toiselle ja napsauttaen laitteen päälle, jolloin sähkölaitte lähtee juoksemaan. Sammuttajat puolestaan yrittävät saada kiinni energiaa kuluttavia laitteita. Kiinnisaatu sähkölaitte sammuu ja jää paikoilleen. Sopivan ajan kuluttua leikki pysäytetään ja lasketaan, kuinka monta sähkölaitetta on päällä. Merkataan muistiin. Leikitään kolme kierrosta ja jokaiselle kierrokselle valitaan uudet sytyttäjät ja sammuttajat.

Vaihe 2:

Tilanne on parantunut: yli puolet sytyttäjistä on oppinut sammuttamaan valot, eli leikkiä jatketaan suhteessa 1 sytyttäjä - 3 sammuttajaa. Sopivan ajan kuluttua leikki pysäytetään ja lasketaan, kuinka paljon sähkölaitteita on päällä. Merkataan muistiin. Leikitään kolme kierrosta, joille valitaan aina uudet sytyttävät ja sammuttajat.

Vertaillaan eri variaatioiden sähkönkulutusta keskenään.



Aineeton toivelista



Sopii koko luokalle (kannattaa tehdä noin viiden leikkijän ryhmä)

Ollaan piirissä. Aloittaja arvotaan lorulla ”Tontuntöitä joulun alla; toiveita on tulvimalla”.

Vaihe 1:

Ensimmäinen aloittaa ja sanoo: ”Toivon joululahjaksi piparkakkutalon tekoa mummin kanssa.” Toiveensa esitettyään leikkijä siirtää vuoron vierustoverilleen (esimerkissä Aliisalle) sanomalla: ”Aliisa” ja katsomalla Aliisaa, joka jatkaa: ”Toivon joululahjaksi piparkakkutalon tekoa mummin kanssa ja lahjakorttia huvipuistoon.” Aliisa siirtää vuoron vierustoverilleen Lasselle sanomalla: ”Lasse” ja katsomalla häntä silmiin. Lasse lisää oman aineettoman toiveensa listaan. Leikitään, kunnes listalla on vähintään kahdeksan lahjaa.

Vaihe 2:

Kun kaikki ovat saaneet lisätä leikkijöiden iästä ja lukumäärästä riippuen yhdestä kolmeen toivetta listaan, kysyy ensimmäinen vierustoveriltaan: ”Aliisa, mitä annat Mikaelille lahjaksi?” Aliisa yrittää muistaa mitä Mikael toivoi. Seuraavaksi Aliisa kysyy vierustoveriltaan: ”Lasse, mitä annat Adalle lahjaksi?” Näin jatketaan, kunnes kaikkien lahjatoiveet on käyty läpi. Leikkijä voi myös tiedustella omien toiveittensa perään.

