

VEDENKIERTOPELI

Pelin kesto 30-45 min.
Pelaajien ikäsuositus 8-100 vuotta

Peliin tarvitaan:
Kaksi kuusisivuista noppaa
Pelimerkki per pelaaja
Monistettu pelilauta per ryhmä

Peliä voi pelata luokassa 3-5 henkilön ryhmissä.

Peli seuraa vesimolekyylin kulkua luonnossa. Pelaajaryhmän voittaja on se henkilö, joka päätyy ensimmäisenä takaisin lähteeseen (todella pieni todennäköisyys). Pelaajaryhmän tavoitteena on saada kuljettua mahdollisimman monta erilaista vesimolekyylin kiertoa 15 pelikierroksen aikana. Kierroksi lasketaan vesimolekyylin kulku haihtumisesta uudelleen haihtumiseen, esim. "vesimolekyylin haihtuminen ilmakehäksi - tiivistyminen pilveksi – haihtuminen suoraan pilvestä tai sateesta." Eniten erilaisia veden kiertokulun tapoja pelannut pelaajaryhmä voittaa. Pelaajaryhmän sisällä voittaja on se henkilö, joka päätyy ensimmäisenä takaisin lähteeseen (todella pieni todennäköisyys).

Mikäli luokka ei ole kilpailuhenkinen, ei peliä tarvitse pelata kilpailuna.

Pelin kulku

Peli alkaa lähteestä. Kaikki pelaajat sijoittavat pelimerkkinsä eli vesimolekyylinsä lähteeseen.

Pelaajat nimeävät vesimolekyylinsä (esim. ahitar) ja piirtävät pelatessaan omalla värillä pelimerkkinsä kulkeman matkan. Jokainen pelaaja heittää vuorollaan kahta noppaa ja valitsee jommankumman luvun, jonka mukaisesti liikuttaa pelinappulaansa (muistaa piirtää matka!). Vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle. Vuoron palatessa aloittajalle alkaa uusi kierros. Jos pelaaja pääsee takaisin lähteeseen ennen 15 kierroksen umpeutumista, hän voi aloittaa seuraavalla kierroksella alusta uudella vesimolekyylillä ja värillä tai lopettaa pelin.

Pelaajaryhmä laskee kuinka monella erilaisella tavalla vesimolekyylillä on hydrologisessa kierrossa kiertänyt.

Maan alla

Vajovesi

- 1: palaat takaisin maanpintaan haihtumaan ilmaan (mene maanpintaan)
- 2-4: kulkeudut kasvin juureen (mene kasvillisuuteen)
- 5-6: vajoat pohjavedeksi (mene pohjaveteen)

Pohjavesi

- 1-3: purkaudut lähteeseen (mene lähteeseen)
- 4: purkaudut järvenpohjan lähteestä järveen (mene järveen)
- 5-6: virtaat pohjaveden mukana mereen (mene mereen)

Maan päällä

Lähde **LÄHTÖPISTE**

- 1: haihdut ilmankosteudeksi (mene ilmankosteuteen)
- 2-6: lähdet virtaamaan puroona (mene puroon)

Puro

- 1: haihdut ilmankosteudeksi (mene ilmankosteuteen)
- 2-6: jatkat virtaamista järveen (mene järveen)

Järvi

- 1-2: haihdut (mene ilmankosteuteen)
- 3-4: säilyt järvessä (pysy järvessä)
- 5-6: jatkat jokeen (mene jokeen)

Joki

- 1-2: haihdut (mene ilmankosteuteen)
- 3-6: virtaat mereen (mene mereen)

Meri

- 1-3: haihdut (mene ilmankosteuteen)
- 4-6: säilyt meressä (pysy meressä)

Maanpinta

- 1: haihdut ilmaan lätköstä (mene ilmankosteuteen)
- 2: lähdet virtaamaan puroa kohti puroa (mene puroon)
- 3-6: imeytyt vajovetenä maahan (mene maahan)

Kasvillisuus

- 1-3: kasvi haihduttaa vesimolekyylisi aktiivisesti ilmakehään (mene ilmankosteuteen)
- 4-6 päädyt lehden fotosynteesiin, jolloin vesimolekyylisi hajoaa. Odota 2 kierrosta, kunnes uusi vesimolekyylisi muodostuu kasvin tai jonkin muun eliön hengittäessä. (Aloita uudelleen lähteestä).

Ilmakehässä

Ilmankosteus (haihtumisen tulos)

- 1-2: säilyt ilmankosteutena (pysy ilmankosteudessa)
- 3-6: tiivistyt pilveksi (mene pilveen)

Pilvi (tiivistymisen tulos)

- 1: haihdut ilmankosteudeksi suoraan pilvestä tai sateesta (mene ilmankosteuteen)
- 2: sadat järveen (mene järveen)
- 3: sadat mereen (mene mereen)
- 4-6: sadat maahan (mene maanpintaan)

Huom! Noppaluvut eivät ole suhteessa todellisiin veden liikkeitä kuvaaviin lukuihin vaan pelissä pyritään osoittamaan vesimolekyylien monet reitit.