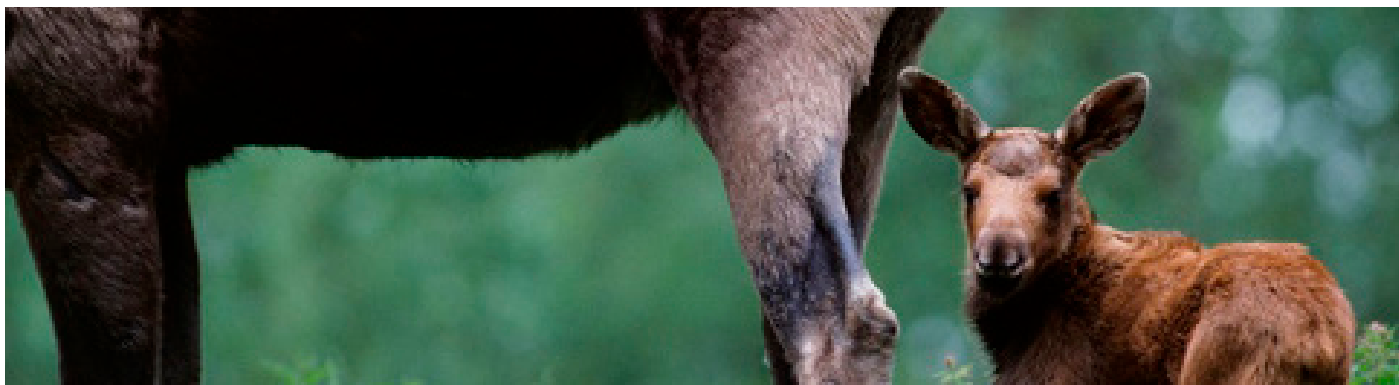


Äggleken



Syfte

Att deltagarna på ett lätt samt sätt får inblick i hur olika faktorer (resurser, andra arter etc) påverkar antalet djurindivider inom ett visst område.

Övningen ger också träning i:

- Analysförmåga (att se och beskriva orsaker och konsekvenser)
- Kommunikativ förmåga (samtala, diskutera)
- Metakognitiv förmåga (tolka, reflektera)

Genomförande

Ni behöver en någorlunda öppen plats med en storlek på åtminstone 15x40 meter. Helst ska ni vara minst 15 deltagare.

Deltagarna delas upp i två ungefär jämnstora lag. Det ena laget är älgar (eller rådjur), det andra laget är resurser för djuren (mat, vatten, boplatser). Deltagarna ställer upp sig på två rader vid vardera kortsidan av övningsplatsen. De ska ha ansiktena vända från den motsatta kortsidans deltagare när leken startar.

Älgarna har några grundläggande krav på livet. De behöver mat, vatten och skydd. Varje älg ska nu bestämma sig för vilket krav som det tycker är det allra viktigaste just nu och visa det genom att hålla händerna på ett visst sätt. Var och en i det andra laget måste också bestämma sig för att de representerar - antingen mat, vatten eller skydd. De visar också med sina händer vad de har bestämt sig för.

Mat = händerna hålls mot magen

Vatten = händerna hålls för munnen

Skydd = händerna hålls ovanför huvudet

När alla bestämt sig, stående med ryggar mot varandra, så ger ledaren klartecken till alla att de får vända sig om. Det gäller då för älgarna att få sitt behov tillgodosett genom att springa fram och ta tag i den som visar den önskade naturresursen (resurserna står still i sitt led).

Forts på baksidan!

Om älgen får tag i sin resurs klarar det säsongen och kan dessutom föröka sig med hjälp av sin resurs, som alltså får följa med tillbaka till älgarnas kortsida och bli älg. Den älg som inte får tag i sin resurs, och alltså inte får sitt krav uppfyllt, dör och omvandlas snabbt till naturresurs. De får alltså flytta till resursledet.

Lek ett par gånger så att alla förstår reglerna.

Ha gärna någon som följer svängningarna mellan antalet älgar och naturresurser genom att räkna hur många som finns på varje sida efter varje omgång. Bryt efter ett tag och reflektera tillsammans över svängningarna i älgpopulationen och resurs.

Sedan kan olika störningar införas, såsom jägare och rovdjur, och då kan ni diskutera konkurrens om viltet. Störningarna ställer sig på långsidan och får jaga älgarna när de är på väg till resurserna. Om en jägare, bil eller ett rovdjur tar en älg får den personen följa med och också bli jägare/rovdjur i nästa omgång. Man kan välja att begränsa hur många djur jägarna/rovdjuren får ta per omgång (precis som en avskjutningskvot) eller så kan det vara fritt.

Man kan också lägga in bilar som illustrerar att vilt trafikdödas. Bilarna får bara gå rakt fram och tillbaka över "spelplanen" och ta de som kommer tillräckligt nära.