

1. Ekologisk korridor

Arter behöver kunna flytta sig från ett område till ett annat för att hitta näring eller ett nytt revir eller en partner. Många arter är specialiserade på en viss trädart, trädstorlek eller nedbrytare såsom ticka eller insekt.

Splittring av passande områden är ett problem för arterna. Det är viktigt att bevara ekologiska korridorer mellan naturskyddsområden, som arterna kan röra sig längs. En ekologisk korridor kan vara till exempel en åstran eller ett skogsband.

Belöning: Ekologisk korridor-poängkort (+5 poäng)



Uppgift 1

Bygg med käppar en ekologisk korridor från ert område till närmaste naturskyddsområde.

Inlämning

Visa er ekologiska korridor för spelledaren.



HALTIA

2. Naturinventering

På naturskyddsområden görs naturinventeringar och naturvetenskaplig forskning. Genom forskningen får man kunskap om arternas och naturtypernas tillstånd.

Baserat på forskningsresultaten görs planer för naturvård och restaurering. I planeringen väljs passande metoder för att förbättra förutsättningarna för hotade arter att leva på naturskyddsområdet.

Belöning: Fem nya arter



HALTIA

Uppgift 2

Identifiera tre (3) olika arter på ert område eller i närheten.

Belöning

Berätta och visa arterna som ni identifierat för spelledaren.



3. Bränning av skog

Förut förekom skogsbränder med oregelbundna mellanrum. Nuförtiden släcks skogsbränderna. Många arter som är beroende av skogsbränder har blivit mera sällsynta eller hotade på grund av brist på brandskadat trä.

Vid restaureringsbränningar bränns skogar planerat. Bränningen övervakas omsorgsfullt, så att de inte orsakar fara. Vid bränning av skog förkolnar en del av träbeståndet, en del dör genast och en del först efter några år. Till följd av detta uppkommer det efter hand trä i olika stadier av förmultningsprocessen. Bränningen ger plats för nya arter, varav en del är specifikt beroende av brandskadat trä.

Belöning: Poängkort med bränning av skog och rödhalsad brunbagge (+ 5 poäng)



HALTIA

Uppgift 3

Bygg en modell av den rödhalsade brunbaggen av naturmaterial.

Rödhalsad brunbagge är en skalbagge som behöver murket trä som näring. Den trivs till exempel i skogbrandsgläntor.

Inlämning

Visa modellen för spelledaren.



HALTIA

4. Markanskaffning

Målsättningen är att skapa tillräckligt stora naturskyddsområden. Många sällsynta arter, såsom tjädern och björnen, behöver vidsträckta naturliga skogar.

Genom markanskaffning kan man utöka nuvarande naturskyddsområden eller grunda nya.

Belöning: Ett nytt gränssnöre och markanskaffningspoängkort (+ 5 poäng)



HALTIA

Uppgift 4

Hitta nånting levande och nånting icke-levande i det omgivande ekosystemet.

Inlämning

Berätta för spelledaren vad ni hittat.



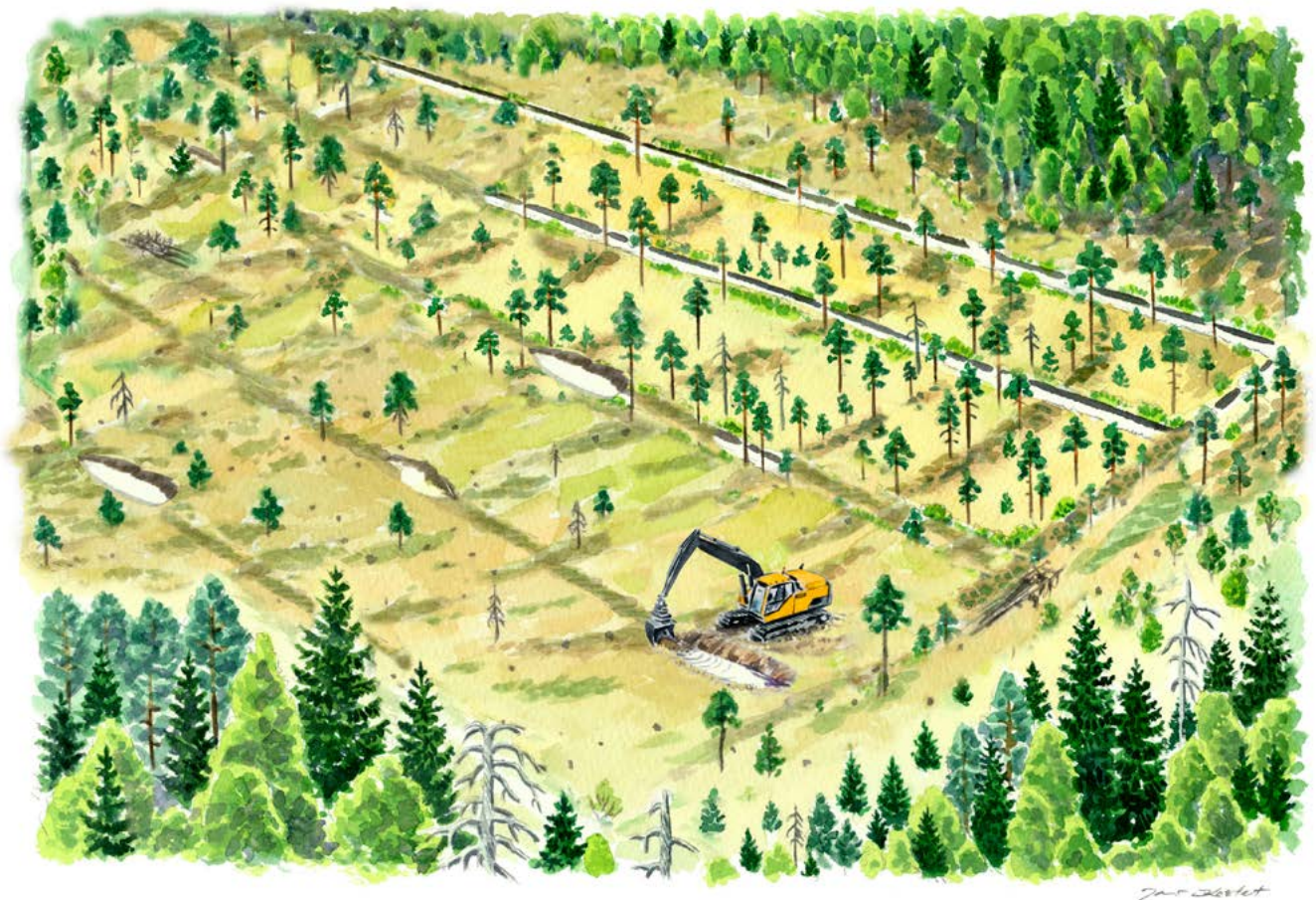
HALTIA

5. Restaurering av myrar

En stor del av Finlands myrar och kärr har torrlagts genom dikning, för att träden skulle växa bättre för virkesproduktion. När en myr torkar blir den olämplig som livsmiljö för många arter som trivs på myrar och kärr.

Dikade myrar kan återställas genom att restaurera dem till naturtillstånd. Metoder som används är att fylla diken och/eller dämna upp dem med grävmaskin. Målet är att höja vattennivån i torvlagret, bromsa upp vattenflödet bort från myren. När myren blir fuktigare kan myrarterna småningom återvända.

Belöning: Myrpoängkort (+2 poäng) och tre nya arter



Uppgift 5

Fundera tillsammans på var det finns vatten i den här omgivningen.

Inlämning

Berätta ert svar till spelledaren.



6. Produktion av död ved

Det finns betydligt mindre död ved, alltså murkna träd, i ekonomiskogar, brukade av människan, än i naturliga skogar. Många skogsarter som är beroende av död ved här minskat och blivit utrotningshotade på grund av bristen på död ved.

Skogarna i många naturskyddsområden har blivit avvercade före området blev skyddat. På naturskyddsområden ökar man mängden död ved i skogar där det är brist på det. På så sätt skapar man livsmiljöer arter som är beroende av död ved.

Belöning: Död ved-poängkort (+2 poäng) och tre nya arter



HALTIA

Uppgift 6

Hitta i omgivning ett murket träd och sök tecken på någon art som har nytta av trädet.

Inlämning

Berätta för spelledare vad ni hittade.



HALTIA

7. Öppning av luckor

I naturliga skogar växer oftast många olika trädarter. På karga områden kan tallen vara den enda trädarten. I ekonomiskogar brukade av människan främjas granen eller tallen, och det finns mycket lite av andra trädarter. Många skogsarter skulle ha nytta av lövträd som näring eller boplats.

Också på skyddsområden kan det hända att skogar tidigare har avverkats, och där istället har planterats skogar med en trädart före området blev skyddat. Man kan omvandla de här ensidiga gran- eller tallskogarna till blandskogar genom att fälla barrträd på små områden. Då öppnas luckor i skogen med ljus och utrymme för lövträd att växa upp.

Belöning: Poängkort för öppning av luckor (+2 poäng) och tre nya arter



Uppgift 7

Identifiera tre trädarter på finska.

Inlämning

Peka på trädarten och säg dess namn på finska till spelledaren.



HALTIA

8. Bekämpning av invasiva arter

Främmande arter är arter som med hjälp av människan har spridit sig till nya områden antingen avsiktligt eller oavsiktligt. Skadliga främmande arter kallas för invasiva arter och hotar de ursprungliga arterna, för att det saknas rovdjur som jagar dem eller för att de sprider sig effektivt.

Bekämpningsmetoder som används mot invasiva arter är förbud mot import, tidig upptäckt, olika utrotningsmetoder och förhindrande av spridning.

Belöning: Bekämpningspoängkort (+3 poäng) eller en ny art, om den främmande arten inte behövde bekämpas

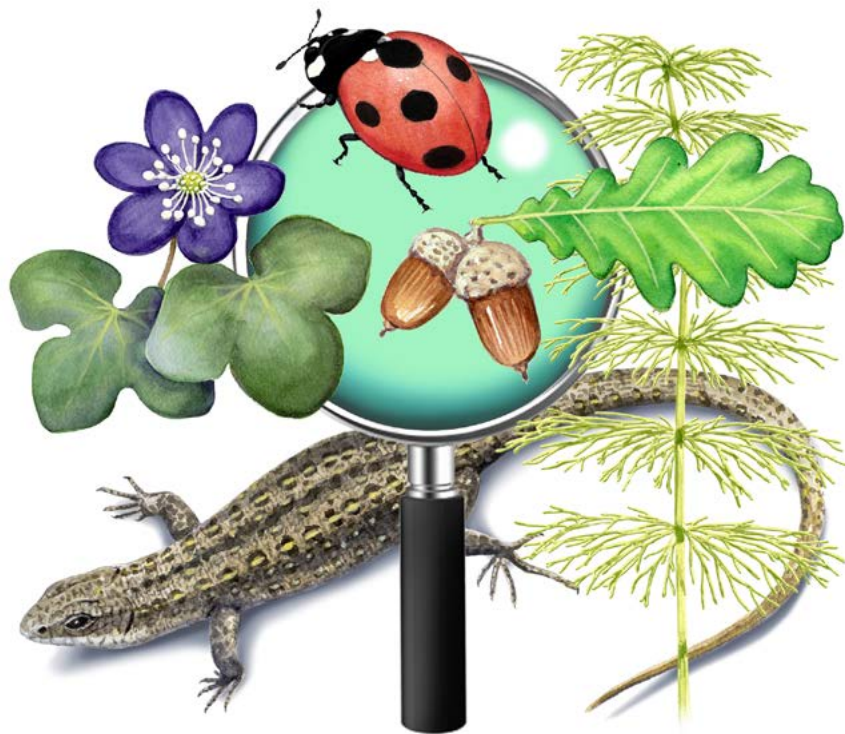


Uppgift 8

Lyft ur påsen tre egenskaper för en främmande art som kommer till ert område. Fundera hur arten skulle påverka de andra arterna på området. Konkurrerar den med de ursprungliga arterna? Bekämpa arten om den är skadlig, alltså invasiv.

Inlämning

Berätta för spelledaren hur den främmande arten påverkar de andra arterna. Motivera varför ni bekämpade eller lät bli att bekämpa arten.



HALTIA