



ИГРЫ НА ПОЛУ «ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО ЭСТОНИИ»



РУКОВОДСТВО ПО ИГРЕ

Игроки путешествуют по нашей прекрасной Эстонии. По пути они посещают 20 заповедников и 6 охраняемых природных объектов, встречаются с охраняемыми видами. Все это уже знакомо игрокам по стендам выставки «Береги то, что любишь!» и различным играм.

УЧАСТНИКИ

В путешествие может отправиться до 10 игроков или игровых команд (в составе не более 3 человек). Оптимальное количество игроков или команд — 4-6. Желательно, чтобы команды были в том же составе, как и во время ознакомления с другими экспонатами выставки (если это делалось в минигруппах). Каждой команде выдается одна игровая фишка, которую необходимо передвигать по игровому полю в соответствии с результатом броска кубиков. На фишках изображены растения и животные, из которых только один вид (ручьевая форель) не является охраняемым.

СТАРТ И ФИНИШ

Первый вариант: игра-путешествие стартует с игрового поля, соответствующего ближайшему к вашему дому или школе заповеднику, и финиширует там же.

Второй вариант: команды стартуют с игрового поля, соответствующего виду растения или животного, изображенного на доставшейся команде фишке (например, фишка с изображением летяги стартует с игрового поля с изображением летяги и т.д.). Финишировать необходимо в том же пункте.

Путешественники передвигаются по игровому полю против часовой стрелки.

ОБОРУДОВАНИЕ

- **Инструкции к игре**
- **Раскладываемое на полу игровое поле**
- **2 кубика:** кубик с цифрами, определяющий количество ходов, и дополнительный кубик, определяющий задания в соответствии с выпавшим цветом
- **10 игровых фишек** (башмачок, летяга, черный аист, ушан, ручьевая форель, камышовая жаба, каменный шмель, турухтан, европейская норка, зимородок)
- **Карточки с заданиями:** красные, зеленые, желтые
- **Деревянные кружки (заработанные очки)**
- **Подставки для кружков по числу команд**
- **Песочные часы**

ПОДГОТОВКА

Каждая команда получает по одной фишке и подставке для кружков. Игроки собираются вокруг игрового поля. Карточки с заданиями распределяются в три кучки по цветам и кладутся текстом вниз.

ВЫБОР ИГРОКА, ХОДЯЩЕГО ПЕРВЫМ

Для начала каждая команда бросает два кубика (обычный с цифрами и дополнительный). Первым ходит тот, у кого выпало больше всего очков. 12 очков (6х2) — максимальный результат — можно получить, если на дополнительном кубике выпадет белая грань (в таком случае очки удваиваются). Другие цвета дополнительного кубика не прибавляют очков.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ МАРШРУТУ

Чтобы сделать ход, команда бросает сразу оба кубика.

Кубик с цифрами определяет количество ходов (но если на дополнительном кубике выпадает белый, то

количество ходов удваивается; если выпадает черный, то игрок пропускает ход и остается на месте).

Дополнительный кубик определяет задание, которое нужно выполнить, чтобы получить очки (кружки). Прежде чем приступить к заданию, игрок должен сделать ход, передвинув фишку в соответствии с результатом броска. Если на дополнительном кубике выпадает белый или черный, то задание игроку не дается и ход переходит к следующему участнику.

Задача прохождения игрового маршрута — собрать как можно больше деревянных кружков (очков), что и определит победителя игры.

НАКОПЛЕНИЕ ИГРОВЫХ ОЧКОВ (КРУЖКОВ)

- За правильный ответ на фактический вопрос с зеленой карточки — 2 кружка (*зеленая грань на дополнительном кубике*)
- За выполнение задания с желтой карточки — 1 кружок (*желтая грань дополнительного кубика*)
- За правильный ответ на загадку с красной карточки — 1 кружок (*красная грань дополнительного кубика*)
- За выполнение задания о заповедниках на магнитной доске или за правильно собранную картинку из кубиков — 2 кружка (*синяя грань дополнительного кубика*)

NB! Игроки могут пользоваться стендами, играми и записями, сделанными в ходе ознакомления с выставкой, но время для поиска ответа и решения задания **ограничено одним циклом песочных часов**. Песочные часы переворачиваются сразу после зачитывания вопроса.

Если задание решено правильно, команда получает деревянный кружок, который кладется на подставку.

ПРАВИЛА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО КУБИКА

Белая грань — окрыляет! Количество ходов удваивается: выпавшие на цифровом кубике очки умножаются на два. Задание решать не нужно.

Черная грань — увязли в болоте! Выпавшие на цифровом кубике очки умножаются на ноль. Игрок остается на месте, задание не решается.

Зеленая грань — фактический вопрос с зеленой карточки. Ведущий игры или следующая после отвечающего команда берет карточку, зачитывает вопрос и проверяет ответ. Можно получить 2 очка (кружка).

Все участники младше четвертого класса должны также ответить на вопрос: **КАК МЫ МОЖЕМ ЗАЩИТИТЬ И СБЕРЕЧЬ НАШУ ПРИРОДУ?**

Взрослый ведущий (учитель) решает, подходит ли данный учениками ответ. Ответы не должны повторяться.

Желтая грань — задание с желтой карточки. Ведущий или следующая после отвечающего команда берет карточку и зачитывает задание. Можно получить 1 очко (кружок).

Красная грань — загадка с желтой карточки. Ведущий или следующая после отвечающего команда берет карточку, зачитывает загадку и проверяет ответ. Можно набрать 1 очко (кружок).

Синяя грань — задание, связанное с местом путешествия. Команда делает свой ход на игровом поле в соответствии с выпавшим на цифровом кубике результатом, после чего смотрит, какой заповедник или охраняемый объект находится ближе всего к фишке (или под фишкой).

а) Если выпал заповедник, то команда называет название заповедника, находит картинку-магнит этого заповедника на магнитной доске «Знай заповедники Эстонии», помещает ее в нужное место и перечисляет, что в нем охраняется. Можно пользоваться информационными листками о заповедниках. Можно получить 2 очка.

б) Если выпадает охраняемый объект, то команда собирает его изображение из кубиков и громко называет название этого объекта. Можно получить 2 очка (кружка).

NB! Если на одном расстоянии от фишки находится несколько заповедников или объектов, выбирается

тот, который лежит на пройденном фишкой отрезке пути.

ОСОБЫЕ ИГРОВЫЕ СЛУЧАИ НА ПОЛЕ

Красное поле

Если фишка останавливается на красном поле, то...

- для следующего хода игрок должен выбрать наиболее длинный путь, так как вы оказались на территории, где в природе происходит нечто важное, и ваше присутствие может помешать (природный заповедник Алам-Педья и национальный парк Матсалу)
- орел и тюлень помогут вам идти быстрее (два поля)

Поле с изображением вида растения или животного

На игровом пути встречаются поля с изображением видов, соответствующих изображениям на игровых фишках (10 разных видов растений или животных). Местоположение рисунков указывает на места обитания/произрастания данных видов в Эстонии. Если команда попадает на поле с изображением их вида, она должна быстро назвать еще три вида, обитающих/произрастающих в том же месте. Если дан правильный ответ, команда имеет право забрать по одному кружку у двух других команд.

Этим особым игровым случаем можно воспользоваться, только если игроки стартовали с поля, соответствующего ближайшему заповеднику, а не согласно виду животного или растения на своей фишке.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Команда, добравшаяся до финиша (стартовой точки) первой, получает 3 дополнительных очка (кружка). Вторая команда — 2 дополнительных очка, третья — 1 дополнительное очко. Фишка закончившей игру команды снимается с игрового поля. Финишировавшие участники дожидаются остальных. Игра закончена, когда все команды пришли к финишу.

Если закончить игру не хватает времени, то не обязательно проходить весь круг, но тогда все команды должны иметь возможность сделать равное количество бросков. Итоги игры подводятся на основании количества набранных командами очков-кружков.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Побеждает команда, собравшая больше всех деревянных кружков (очков).



KESKKONNAAMET