



PÕRANDAMÄNG „RÄNNATES MÖÖDA EESTIMAAD“



MÄNGUÕPETUS

Mängus rännatakse mööda kaunist Eestimaad. Teekonnal külastatakse 20 kaitseala ja 6 kaitsealust loodusobjekti ning kohtutakse kaitsealuste liikidega. Kõigi nendega ollakse juba ka tuttavad näituse „Hoia, mida armastad!“ stenditelt ja erinevatest mängudest.

KES OSALEB

Rännakul saab osaleda kuni 10 rändurit või rännuseltskonda (meeskonnas kuni 3 liiget). Optimaalne mänguseltskondade arv on 4-6. Mänguseltskonnad võiks olla samad, millises koosseisus tutvuti ülejäänud näituse eksponaatidega (juhul, kui seda tehti väikeste rühmadena). Igal rännuseltskonnal on üks mängunupp, mis liigub rännurajal vastavalt täringute juhtnööridele. Mängunupud on taime- ja loomakujulised ning ainult üks nuppudel kujutatud liikidest – jõeforell – ei ole looduskaitse all.

ALGUS JA LÕPP

Esimene variant: rännaku ja mängu algus on teie kodule või koolile kõige lähemal asuva kaitseala väljalt ja sealsamas on ka rännaku lõpp.

Teine variant: iga võistkond alustab selle taime- või loomaliigi väljalt, milline on rühma mängunupp (lendorav alustab lendorava pildiga mänguväljalt jne.). Samasse punkti on vaja ka tagasi jõuda mängu lõpuks.

Rännaku suund mängulaual on vastupäeva.

VAHENDID

- mängujuhend
- mängualus põrandale
- 2 täringut: samutäring numbritega ja ülesandetäring, kus igal värvil tähendus
- 10 mängunuppu liikumiseks (kuldking, lendorav, must-toonekurg, suurkõrv, jõeforell, kõre, kivikimalane, tutkas, euroopa naarits, jäähind)
- ülesandekaardid: punased, rohelised ja kollased
- puukettad (kogutavad punktid)
- puuketaste kogumise alus igale võistkonnale
- liivakell

ETTEVALMISTUS

Iga rändur või rändurite seltskond saab endale mängunupu ja ketaste kogumise aluse. Mängijad seavad end ümber mängualuse. Ülesandekaardid pannakse värvide järgi kolme hunnikusse, tekstiküljega allapoole.

ALUSTAJA VÄLJASELGITAMINE

Alustamiseks viskab iga seltskond kahte täringut (tavalist numbritäringut ja eritäringut). Alustab kõige rohkem punkte visanud meeskond. Maksimumpunktide võimalus on $6 \times 2 = 12$, kui lisatäringul saadakse topelpunktide külg (valge). Lisatäringu teised küljed numbritäringu tulemust ei muuda.

TEEKONNAL LIIKUMINE

Teekonnal liikumiseks viskab meeskond kahte täringut korraga.

Numbritäringult saadakse käikude arv (v.a. kui lisatäringul tuleb valge või must, siis astutakse vastavalt kas topelt arv samme edasi (valge täringukülg) või jäädakse vahele ehk käiakse 0 sammu (must täringukülg).

Lisatäringu tulemusest sõltub ülesanne, mida asutakse lahendama punktide (puuketaste) kogumiseks. Enne ülesande lahendamist tuleb viskevoorus saadud sammud ära astuda. Kui lisatäringul visati valge või must külg, siis selles viskevoorus ülesannet ei saada ja viskevoor läheb järgmistele ränduritele.

Teekonnal kogutakse puukettaid (punkte), mille hulk mängu lõpuks otsustab mängu võitja.

PUNKTIDE (PUUKETASTE) KOGUMINE:

- õige vastuse eest faktiküsimusele roheliselt kaardilt: 2 ketast (lisatäringu roheline külg)
- täidetud ülesande eest kollaselt kaardilt: 1 ketas (lisatäringu kollane külg)
- õigesti vastatud mõistatuse eest punaselt kaardilt: 1 ketas (lisatäringu punane külg)
- täidetud ülesanne kaitsealade magnetahvilil või kuubikute kokkupaneku eest: 2 ketas (lisatäringu sinine külg)

NB! Vastamisel võib kasutada näituse stende, mänge ja näituse tutvumise käigus tehtud märkmeid, kuid vastuse leidmiseks/väljamõtlemiseks ja ülesande **lahendamiseks on aega ühe liivakellavoolu jagu!** Liivakell pannakse käima küsimuse ettelugemise järel.

Ülesande eduka täitmise korral saab seltskond puuketta ja lisab selle oma kogumisalusele.

LISATÄRINGU REEGLID

Valge külg (annab tiivad!): topeltsammud – korrutate numbritäringu silmad kahega ja saate edasi topeltmaa. Ülesannet ei lahenda.

Must külg (satute mülkasse!): korrutate numbritäringu arvu 0-ga ja tammute koha peal, ei saa edasi ja ei lahenda ka ülesannet.

Roheline külg: faktiküsimus, mis võetakse roheliste ülesannete kaartide hunnikust. Kaardi võtab, küsimuse kaardilt esitab ja vastuse kontrollib kas mängujuht või vastajatest järgmine meeskond. Võimalik koguda 2 punkti (ketast).

Nooremad kui neljanda klassi õpilased vastavad kõik küsimusele: KUIDAS SAAME MEIE LOODUST KAITSTA JA HOIDA? Nooremate vastuste sobilikkuse üle otsustab täiskasvanud mängujuht (õpetaja). Vastused ei tohi korduda.

Kollane külg: ülesanne kollaselt kaardilt. Kaardi võtab ja ülesande kaardilt esitab kas mängujuht või vastajatest järgmine meeskond. Võimalik koguda 1 punkt (ketas).

Punane külg: mõistatus punaselt kaardilt. Kaardi võtab, mõistatuse kaardilt esitab ja vastuse kontrollib kas mängujuht või vastajatest järgmine meeskond. Võimalik koguda 1 punkt (ketas).

Sinine külg: rännukohaga seotud ülesanne. Pärast numbritäringul saadud sammude astumist vaatab rühm, milline kaitseala või kaitsealune objekt on mängunupule kõige lähemal (või lausa selle all!). Kui lähim on...

a) ... kaitseala, siis ütleb rühm selle kaitseala nime, leiab magnetahvliil „Tunne Eesti kaitsealasiid“ selle kaitseala magnetpildi, paneb selle õigele kohale ning ütleb, mida seal kaitstakse. Võib kasutada kaitsealasiid tutvustavaid infolehti. Võimalik koguda 2 punkti.

b) ... kaitsealune objekt, paneb rühm maalitud kuubikutel selle objekti kokku ja ütleb kõvasti selle objekti nime. Võimalik koguda 2 punkti (ketast).

NB! Kui kaks kaitseala või objekti on mängunupust võrdsel kaugusel, valitakse ülesande täitmiseks lähim, millest on juba möödunud.

MÕNED ERIOLUKORRAD MÄNGURAJAL

Punane väli.

Kui teie vooru viimane samm satub punasele väljale ...,

- peate järgmises voorus valima pikema raja, kuna olete sattunud olukorda, kus looduses on midagi olulist toimumas ja teie juuresolek oleks häiriv (ümber Alam-Pedja looduskaitseala või ümber Matsalu rahvusparki).

- saate kotka ja hülge väe abil liikuda edasi jõudsamalt (kahes kohas mängualusel).

Liigipildiga väli.

Rajal on iga mängunupu kohta selle liigi pildiga väli (kokku 10) paigas, kus selle liigi esindajad Eestis elavad. Seltskond, kes satub oma liigi väljale, peab kiiresti ütlema kolm selle liigiga samas elupaigas elavat liiki. Õige vastuse korral võib kahelt teiselt rännuseltskonnalt ühe puuketta endale küsida.

Seda eriolukorda saab kasutada vaid juhul, kui mängu alguspunktiks on valitud lähim kaitseala, mitte nuppude liikide väljad mängualusel.

MÄNGU LÕPP JA TULEMUSED

Kõige esimesena alguspunkti tagasi jõudnud seltskond saab 3 lisaketast, teisena finišeerinud 2 lisaketast ja kolmandana lõpetanud 1 lisaketast. Lõpetanud võistkonna nupp võetakse mänguväljalt ära ja nad ootavad teisi ka järgi. Mäng lõpeb, kui kõik võistkonnad on jõudnud lõppu.

Ajapuudusel võib mängu lõpetada ka nii, et kogu ringi ei ole läbitud. Sel juhul peab jälgima, et lõpetades on kõik seltskonnad saanud teha võrdse arvu viskeid. Mängu tulemuse otsustab mängu jooksul kogutud punktide (ketaste) arv seltskondadel.

VÕITJA

Võidab kõige rohkem puukettaid kogunud seltskond.



KESKKONNAAMET