

KESKKONNAMÄNG „SOOLAUDTEE AVASTAJA”



**HOIAME ÜHESKOOS MÄRGALASID! TULE KAMPA!
EESTI – LÄTI KOOSTÖÖPROJEKT „TAGASI LOODUSESSE”**



Linking Estonia and Latvia
Part-financed by the European Regional Development Fund



European Union



Atbalstījusi
Eiropas
Savienība



MÄNGU EESMÄRK:

Mängu eesmärgiks on tutvuda ühe Läti märgalade tüübiga – sooga, ning saada ettekujutus soos oleva taimestiku ja loomastiku mitmekesisusest, taimestiku ja loomastiku levikust ja soo tähtsusest inimese elus. Mängu käigus võib tutvuda käitumisreeglitega – mida keelualal võib teha ja mida mitte. Mäng arendab nägemistaju ja keskendumisvõimet.

MÄNGIJATE VANUS:

8 aastased ja vanemad.

OSALEJAD:

1-3 osavõtjat või 1-3 meeskonda ja mängu juht.

MÄNGUREEGLID:

Mängu juht viib mängu läbi, jälgides selle käiku, kontrollib aega ja loeb kokku saadud punktid. Mängu alustatakse positsioonist START. Iga mängija loosib välja selle peatuse numbri, kust alustatakse mängu.

Mäng koosneb kolmest peatusest. Igas peatuses lahendab mängija ühe ülesande. Pärast ülesande lahendamist suundub mängija järgmisse peatusesse, lähtudes noolega ette näidatud suunast.

Iga ülesande lahendamiseks antakse 5 minutit.

1. peatus. Mängijad peavad paigutama kaardid (kokku 22 kaarti), kus on väited käitumise ja toimingute kohta keelualal – vastavalt TOHIB ja EI TOHI juurde.

2. peatus. Tuleb otsida looma kirjeldusele (15 kaarti) vastav looma pildiga kaart.

3. peatus. Tuleb otsida taime kirjeldusele (15 kaarti) vastav taime pildiga kaart.

Mängu juht võtab aega – andes märguande ülesande täitmise alustamiseks ja lõpetamiseks. Pärast ülesande täitmist loeb mängu juht kokku iga mängija poolt saadud punktid. Iga õige vastuse eest saab mängija 1 punkti. Maksimaalselt võib saada 52 punkti:

1. peatuses – 22 punkti,

2. peatuses – 15 punkti,

3. peatuses – 15 punkti.

Kui vastus pole õige, siis punkte ei saa. Vastuste õigsust kontrollitakse kontroll-lehtede järgi.

Mäng lõpeb siis, kui mängust osavõtjad on täitnud ülesanded kõigis kolmes peatuses. Mängu juht loeb kõik punktid kokku. Võitja on see, kes kogus kõige rohkem punkte.

MÄNGU KOMPLEKTI KUULUB:

- mängu „Soolaudtee avastaja” väljak;
- 22 kaarti, kus on väited soos käitumise kohta;
- 15 kaarti taimedega ja 15 kaarti nende kirjeldustega;
- 15 kaarti loomadega ja 15 kaarti nende kirjeldustega;
- kontroll-lehed õigete vastustega;
- tulemuste üleskirjutamise lehed.

MÄNGU AUTORID:

ÕPETAJAD-KONSULTANDID:

FOTODE AUTORID:

KUNSTNIKUD -KUJUNDAJAD:

KASUTATUD KIRJANDUS:

Jaunmärupe algkooli õpilased Monta Bubuče, Patrīcija Lipaja, Edvarts Indārs ja Jānis Lejnieks

Zianida Spāde, Evija Drenģere, Laura Buravcova, Anda Andrušaite, Meldra Langenfelde, Ilze Čakare

Arne Ader, Ilze Čakare, Daiga Segliņa, Mārtiņš Kalniņš, Voldemārs Spunģis, Ilze Dzalba, Velga Vītola

Daiga Segliņa, Marta Grinberga

Cena soo keeluala. Läti Loodusfond, 2006.aasta

Saagem tutvavaks. Soo! Läti Loodusfond, 2006.aasta

Lipsbergs J., Kačalova O., Ozols G., Rūce I., Šulcs A.; Populaarteaduslik Läti Punane Raamat: Loomad. Rīga: Zinātne, 1990.aasta

MÄNG LOODI:

Keskkonnamängude konkursi „Tutvu keskkonnaga!” ja Läti – Eesti piiriülese koostööprogrammi projekti „Back to Nature” („Tagasi loodusesse”) raames.

VÄLJAANDJA:

Gauja Rahvusparki Fond, 2010.aasta (1)

TRÜKITUD:

„JELGAVAS TIPOGRĀFIJA” OÜ