

Puhas õhk koolides! Mängi ja õpi!



Funded by
the European Union

REEGLID

Võistkonnad, mängijad ja mängu eesmärk

Moodustame kaks võistkonda kõigi mängijatega. Mängijate arv võistkonna kohta ei ole piiratud. Paljude mängijatega ühes võistkonnas on vastuse leidmiseks vaja head koostööd. Soovitame, et iga võistkond koosneks ühest kuni kümne mängijani. Rohkem kui kümme mängijat võistkonna kohta on võimalik, kuid see võib mängukogemust negatiivselt mõjutada.

Igas võistkonnas valitakse kapten, kes vastutab täringu veeretamise, nupu liigutamise ja küsimusele vastamise eest. Teised mängijad võistkonnas püsivad kapteni läheduses, et leida õige vastus ja lugeda kaarte teisele võistkonnale ette.

Mängu eesmärk on, et iga võistkond vähendaks tahvlil oleva mõõdiku abil õhusaastet klassiruumis. Samal ajal püüab iga võistkond koguda mängu võitmiseks kaartide kaudu kõige rohkem võidupunkte.

Nupu liigutamine mängulaual.

Asetage mängulaud laua keskele ja segage kolm kaardipakki. Asetage kaardid vastavatele kohtadele mängulaual.

Asetage mõlemad nupud mängulaua alguspunkti. Asetage sinine ketas saastemõõdiku keskmisele positsioonile.

Igal võistkonnal on üks täring. Hoidke 30-sekundiline liivakell käepärast.

Mõlemad võistkonnad veeretavad täringut ja mängu alustab suurema arvu veeretaja.

Esimene võistkond veeretab uuesti täringut. Nuppu liigutatakse täringu veeretatud arvu järgi. Võistkond võib otsustada, millises suunas liikuda, kuid tagasi liikuda ei ole lubatud.

Sõltuvalt ruudust, kuhu jõutakse, viiakse läbi tegevus. Kui tegevus on lõpetatud, on teise võistkonna kord.

Erinevad tegevused ja kaardid mängus.

Iga ruut mängulaual tähtedega "S", "L" ja "Õ" sisaldab küsimust.

Kui võistkond jõuab ühele neist ruutudest, tõmbab võistkond, kes parasjagu ei mängi, kaardi ja loeb küsimuse valjusti ette. Pärast kaardi lugemist keeratakse liivakell ümber ja algab ajamõõtmine. Mängiv võistkond peab 30 sekundi jooksul andma õige vastuse. Kui aeg saab otsa või kui otsust ei ole tehtud või kui vastatakse üle aja, kaotab võistkond oma korra ja see läheb üle teisele võistkonnale.

Sõltuvalt kaardi tüübist lahendatakse õiged ja valed vastused erinevalt.

"S": Saastumise kaart

Kui saastumise kaardile vastatakse õigesti, võib võistkond kaardi ja ühe võidupunkti.

Kui antakse vale vastus, suureneb õhusaaste määral ühe sammu võrra paremale ja küsimusekaart pannakse kõrvale.

"L": Leevenduse kaart

Kui leevenduse kaardile vastatakse õigesti, võib võistkond kaardi ja ühe võidupunkti. Saaste väheneb määral ühe sammu võrra vasakule.

Kui antakse vale vastus, kaotab võistkond oma korra ja kaart pannakse kõrvale.

"Õ": Õppimine kaart

Kui õppekaardile vastatakse õigesti, võib võistkond kaardi ja võidupunkti.

Kui võistkond on kogunud kolm õppekaarti, võimaldavad keelumärgiga ruudud täringut uuesti veeretada, selle asemel et käik kaotada.

Kui antakse vale vastus, pannakse kaart kõrvale.

Sümbolid mängulaual



Veereta täringut uuesti.



Vaba kaardi valik.



Jäta käik vahele.



Liigu teisele spiraalile laual ja veereta uuesti täringut.



Suurendab automaatselt saastet ühe sammu võrra määral paremale.



Vähendab automaatselt saastet ühe sammu võrra määral vasakule.

Saastemõõdik ja punktid

Kui saastemõõdiku maksimaalne väärtus on saavutatud (lilla ruut mõõdikul "proovi uuesti"), väheneb saaste automaatselt nelja koha võrra ja mõlemad võistkonnad kaotavad ühe võidupunkti (pannakse üks teenitud kaartidest kõrvale). Asetage sinine ketas tagasi mõõdiku alguspunkti ja jätkake mängu nagu tavaliselt.

Mäng lõpeb, kui saastemõõdik on lõpuni vasakul "võit" või kui üks võistkondadest on kogunud kümme kaarti. Mängu lõpus võidab võistkond, kellel on kõige rohkem võidupunkte (teenitud kaardid).



Funded by
the European Union

Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on aga ainult autori(te) omad ning ei pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Teadusuuringute Rakendusagentuuri (REA) seisukohti. Euroopa Liit ega rahastav asutus ei vastuta nende eest.