

Lauamäng „SODIBOTI TEEKOND“

“Sodiboti teekond” on hea võimalus panna proovile oma teadmised prügi sorteerimisest ja selle olulisusest. Mängides saad aidata Ellenil ja Eikil leida üles enda valmistatud robot Sodibot, kes kogemata kombel sattus prügi-konteinerisse. Selleks tuleb sul läbida teekond jäätmejaama ja sealt tagasi koju. Sel teekonnal tuleb sul vastata erinevatele küsimustele ja näidata oma teadmisi prügi sorteerimisest. Boonusena saad hoonete või objektide juures valida üllatuskaardi.

Mängimiseks vajad:

- mängu alust, mille saad välja printida või meisterdada koos lastega,
- sorteerimise-, küsimuse- ja üllatuskaarte, need saad välja printida,
- täringut (selle saad ka ise teha juhendi järgi lk 73),
- igale mängijale ühte nuppu (näiteks pudelikorki) ning
- veel viit pudelikorki iga mängija kohta - neid saab mängijatele anda iga õigesti sorteeritud prügi eest.

Mängida saab kuni 4 mängijat.

Eesmärk

Mängijal tuleb vastata mängu jooksul vähemalt 5 küsimusele ja sorteerida prügi vähemalt 5 korral. Iga õigesti vastatud küsimuse ja sorteeritud prügi eest saad endale kaardi või pudelikorgi. Koju tagasi pöördumiseks ja mängu lõpetamiseks peab sul olema 5 küsimuse kaarti ja 5 pudelikorki.

Kuidas mängida

Asetage kõik kaardid – üllatus-, küsimus- ja sorteerimiskaardid – mängulaua kõrvale eraldi virnadesse, nagu allapoole.

Mängu alustatakse kodust. Alustab näiteks see, kes kõige kauem aega tagasi viskas midagi olmeprügisse – mis tähendab, et ta ei tooda eriti prügi või sorteerib seda.

Kodust hakka liikuma endale meelepärases suunas. Objekte ei pea läbima kindlas järjekorras. Liigu edasi vastavalt täringul veeretatud silmade arvule. Mängijad liiguvad edasi kordamööda.

Sattudes küsimuse/sorteerimise (K/S) väljakule, saad valida küsimuse või sorteerimise kaardi.

- Kui valisid sorteerimise kaardi, aseta see õige konteineri peale väljaku servas. Kui vastasid õigesti, saad kaardi endale.
- Kui valisid küsimuskaardi, võtab selle sinust paremal olev mängija ja loeb sulle küsimuse ette. Kui vastad õigesti, saad kaardi endale. Kui eksid, pannakse kaart samasse hunnikusse kõige alla.

Sattudes ühele viiest rajatisest (metallide ümbertöötlus, prügiauto, jäätmejaam, sorteerimisliin, koolimaja) saad valida üllatuskaartide pakist ühe kaardi. Tegutse vastavalt kaardil öeldule. Loetud üllatuskaart aseta tagasi virna alla.