







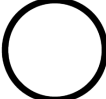









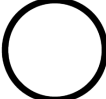









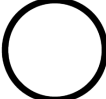



Kohalikud mängud

Riik	Eesti
Mängu nimi	Partneri varanduse suunamine
Tegevuse kestus	20 minutit (olenevalt objektide kaugusest)
Tegevuseks vajalikud	Objektide peitmine, kompass iga paari jaoks, iga paari jaoks väljaprintitud juhised, varjatud objekt
Tegevuse eesmärk	Partnerile orienteerumise mäng: <ul style="list-style-type: none">- arendab põhja-, lõuna-, ida- ja läänesuunda;- tutvustab osalejat kompassiga- Parandab suhtlemisoskust
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none">• Määrake igale osalejale partner.• Ühele partnerile antakse juhiste loetelu ja teisele kompass.• Iga paari erinevad aspektid viivad konkreetse varjatud objekti juurde, mille olete varem konfigureerinud.• Iga paari jaoks erinevad suunad viivad konkreetse varjatud objekti juurde, mille olete varem välja pannud. Näiteks sisaldavad juhised kõndimist kaks sammu põhja poole, seejärel kolm korda läände hüppamist jne.• Kompassiga partner peab kuulma kõiki suundi ja seejärel kasutama kompassi iga sammu sooritamiseks. Kui juhised suunavad teise paari vastava peidetud eseme juurde, võtab ta selle kätte ja tagastab oma partnerile.

Riik	Eesti										
Mängu nimi	Leia minu sümbolid kaardilt										
Tegevuse kestus	30 minutit										
vajalikud materjalid aktiivsus	2-3 objektide (mõlemad objektid peavad olema unikaalsed ja piisavalt väike, et peida), 3 või rohkem paberilehte, pliatsit										
eesmärk tegevuse	<ul style="list-style-type: none"> - Õpi lugema kaarti kiiresti. - Harjuge sümbolitega - nii kaardil kui ka objektide puhul. 										
Samm-sammult juhised	<p>1. Mängude alguses peate iga objekti jaoks looma sümboli. Märkige, milline sümbol sobib iga objektiga. See sümbolite loend on teie võti - saate ise valida sümbolid.</p> <table border="1" data-bbox="635 891 1359 1214"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>2. Asetage objektid oma ruumi ümber. 3. Joonistage sümbolid paberile (võtmest eraldi). Üks inimene osutab paberil olevale sümbolile ja teine peab jooksma ruumis sobiva objekti juurde. Osalejad võivad võtmele viidata, kui nad unustavad, milline objekt sobib iga sümboliga. 4. Vaheta rolle ja mängi uuesti, kuni mõlemad inimesed on kõik sümbolid külasthanud ja suudavad klahvi kasutamata iga sümboli tuvastada.</p>										
											
											

Riik	Eesti
Mängu nimi	Sipelgasööjad sipelgapesas
Tegevuse kestus	Niikaua kui soovite
vajalikud materjalid aktiivsus	mittemiski
Ürituse eesmärk	Üks või kaks inimest vabatahtlikuna olla sipelgasööjad, ülejäänud alustavad nagu sipelgad. Neid sildistades üritavad sipelgasööjad uimastada kõiki sipelgapesa sipelgaid - samal ajal kui sipelgad näevad vaeva sipelgate sööjate vältimisega - ja päästavad nende sõbrad.
Samm-sammulised juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alustage mängupiiri (st sipelgapesa) loomisega. 2. Kasutage sipelgamäe loomiseks selliseid vaatamisväärsusi nagu puud või käbid ja laske kõigil sisse astuda. 3. Sipelgad peavad sipelgate sööjat vältima ja tegema koostööd uimastatud sipelgasõprade päästmiseks. 4. Kui sipelgasööja märgistab sipelga, istub inimene maa peal ja kutsub abi. 5. Uimastatud sipelgad ei saa kohapeal liikuda, kuid võivad vehkida kätega ja jalgadega, et teisi sipelgaid oma olukorrast teavitada. 6. Et päästmise neli sipelgad peab ümbritsevad uimastada ant-lukustada oma käte ringis-ja eskort üksikute kuhiku asukohta just väljaspool mänguväljakut. 7. Kui kõik neli sipelgat on päästmiseks lukustunud, ei saa sipelgasööja neid sihtida. 8. Kui sipelgas on päästetud, naaseb ta koos päästjatega mängu. 9. Mängige nii palju voore kui soovite ja vahetage sipelgate sööjaid sageli.

Riik	BULGAARIA
Mängu nimi	LEIA JA LAHENDA
Tegevuse kestus	20-40 min
Asukoht	Kooliõue ja sellega piirnev ala
Tegevuseks vajalikud materjalid	<ul style="list-style-type: none"> - 15-20 õpilast, vanuses 7-9 aastat - Põhikooli õpetaja
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Keerulise mõtlemise ja matemaatika parandamine, probleemide lahendamise oskus • Lühiajalise mälu parandamine • Füüsiliste võimete parandamine • Meeskonnatöö ja suhtlemisoskuste parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Õpetaja pildistab või teeb visandeid erinevatest kohtadest või esemetest kooli aia või tuntud ala ümbruses. • Ta kujundab kursuse, mis peab olema katab osaleja, märkides koha / objekti oma pildi / visandiga. Osaleja peab koha / objekti ära tundma ja selle üles leidma. Siis näeb ta järgmist sihtmärki ja kordab samme, kuni nad on kõik kohad / objektid üles leidnud. • Õpetaja tähistab teise paberilehega kohad, kus tuleb lahendada mõned matemaatikaülesanded. Näide: „+2” lisamine või korrutamine „x14” -ga ja nii olenevalt osalejate vanusest ja teadmistest. Nad peavad meeles pidama senist kogusummat ja seejärel matemaatikat lõpuni tegema. Lõpliku numbriga kontrollib õpetaja. • Mängu saab korraldada teatena kahe või enama võistkonnaga, kus kõik fotod / visandid asuvad stardis / finišis ning iga osaleja peab numbreid mäletades minema võimalikult kiiresti valitud kohta ja tagasi. Iga osaleja kirjutab üles, millist kohta ta on külastanud ja mis on see number, nii et lõpuks peavad nad külastama kõiki kohti ja tegema matemaatika harjutuse.

Riik	BULGAARIA
Mängu nimi	MATEMAATIKA JA KOMPASS
Kestus	30-50 min
Asukoht	Koolihoovis
osalejad	12-16 õpilast vanuses 9 - 12 aastat Orienteerumiskoolitaja ja / või kompassioskusega kooliõpetaja
Tegevuseks vajalikud materjalid	<ul style="list-style-type: none"> • Orienteerumislipud juhtnuppude tähistamiseks (võib olla midagi muud) • Kompassid kraatidega (üks igale meeskonnale) • Trükitud matemaatikavõrrandid koos vastustega, mis vastavad kompassi kraadidele (0-360) (paberleht igale õpilasele)
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Matemaatika ülesannete lahendamise oskuste parandamine • Kompassi kasutamise oskuste parandamine • Füüsiliste võimete parandamine • Meeskonnatöö ja suhtlemise oskuste parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Õpilased jagunevad kaheks (või enamaks) meeskonnaks. Iga meeskond saab õpetajalt kompassi ja iga õpilane matemaatika võrrandi, mis tuleb lahendada (vastavalt vanusele ja teadmistele), kui tema kord kätte jõuab. Võrrandi vastus annab igale õpilasele arvu, mis võrdub kompassi kraadidega, mida ta peab järgima õige kontrollpunkti leidmiseks. Kui võrrand on valmis, läheb ta "juhtnuppudega ringi" keskmesse ja kasutab kompassi abil suuna õigele juhtnupule. Õpetaja peab kontrollima, kas iga õpilane läheb õigele kontrollile, mis vastab tema saadud matemaatilisele võrrandile. Seejärel läheb õpilane võimalikult kiiresti juhtimisele ja läheb tagasi oma meeskonda, et anda kompass üle järgmisele jooksjale. Siis saab võistkonna järgmine jooksja ka matemaatika võrrandi ja protseduur toimub seni, kuni meeskonna viimane on juhtimise leidnud. Võidab kiireim meeskond. • Õpetaja valmistab iga seadistatava juhtseadme jaoks kindla arvu matemaatilisi võrrandeid vastustega 0–360, mis vastavad kompassi kraadidele (suund kesktelt).

	<ul style="list-style-type: none"> Mõnes kontrollis saab käia mitu korda, nii et nende arv ei pea vastama õpilaste arvule.
--	---

Riik	BULGAARIA
Mängu nimi	TERVISLIK ELUSTIILI VÄLISVÄLJAKUTSE
Kestus	60 - 90 min
Asukoht	koolivälised haljasalad
Osalejad	<ul style="list-style-type: none"> 15 - 20 õpilast vanuses 10 - 13 aastat Bioloogiaõpetaja (mängujuht) Orienteerumistreener (kui orienteerumisülesanded on kaasas)
Materjalid vajalik tegevuse jaoks	<ul style="list-style-type: none"> Kompass iga otsimisrühma jaoks (kui orienteerumisülesanded on kaasas) Trükitud juhised orienteerumiseks (kui orienteerumisülesanded on kaasas) Trükitud 5 tervisliku eluviisi voldikut igale meeskonnale. Trükitud tervisliku eluviisi viktoriinid igale meeskonnale. Trükitud logod igale meeskonnale (kujundanud õpilased)
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> Tervislike eluviiside väärtuste ja teadmiste propageerimine. Bioloogia õppekava integreerimine selle praktilise rakendamisega tervislike eluviiside juhtimisel Lühiajalise mälu parandamine Põhiliste füüsiliste võimete ja õues orienteerumisoskuste parandamine Suhtlemis- ja meeskonnatöö oskuste parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> Õpilased kohtuvad kindlal haljasalal (ökopark, mets, seikluspark, aianduskeskus jne). Neil palutakse jagada 2 või 3 meeskonnaks. Bioloogiaõpetaja juhatab lühikese arutelu tervisliku eluviisi järgimise väärtuste üle. Ta esitab mängureeglid ja eesmärgid. Õpilased peavad jagunema 2 või 3 meeskonnaks. Iga võistkond saab viiest rohelisest kastist loendi juhenditest, kuidas leida 3-5 tervisliku eluviisi lendlehte, mis on levinud välimänguseadete ümber. Pärast voldikute lugemist ja meelde jätmist naasevad nad lähtepunkti ja lahendavad viktoriini, rakendades uusi teadmisi tervisliku õues elamise kohta.

Vastavalt vanusele võib õpilastel paluda kasutada orienteerumisvahendeid või järgida lihtsalt konkreetseid märke (värvilised tahvlid või lipud).

- Seejärel annab orienteerumistreener juhised orienteerumisjuhiste ja tööriistade (nt kompass) kasutamiseks.
- Pärast juhiste lõpetamist vastavad mängujuhid õpilaste küsimustele, kui neid on.
- Iga kasti leidmisel peavad meeskonnad voldikutest võimalikult palju andmeid ja fakte lugema ning neid meeles pidama. Seejärel peavad nad liikuma järgmisse kasti ja jätma voldikud nende karpide taha, kus nad on leidnud.
- Pärast viie kasti leidmist ja lendlehtede sisu hoolikat lugemist pöörduvad õpilased tagasi alguspunkti, kus nad peavad viktoriini lahendama. Üle 12-aastaste õpilaste jaoks võib viktoriin sisaldada ka mõnda praktilist ülesannet oma äsja omandatud teadmiste rakendamiseks.
- Kui see sobib õpilaste vanusele, saavad auhinnad viktoriini parimate tulemustega võistkonnad. Lisaks sellele võib tegevusele järgneda ka grupiarutelu mängu käigus omandatud uute teadmiste ja oskuste eeliste üle.

Riik	BULGAARIA
Mängu nimi	ÖKOÜLESANDED
Kestus	60 - 90 min
Asukoht	väljas asuv roheline linnapiirkond
Osalejad	<ul style="list-style-type: none"> • 20 - 30 õpilast vanuses 14 - 18 aastat • Bioloogia / geograafia õpetajad (meeskonnajuhid) • Vabatahtlikud - ökoloogia, aianduse, roheline inseneritöö eksperdid jne.
Tegevuseks vajalikud materjalid	<ul style="list-style-type: none"> • Trükitud rühma ülesannete lehed • Lühike juhend kohalike ökosüsteemide, riskide ja väljakutsete kohta • Vaatlusprotokoll • Trükitud logod / meeskonna T-särgid igale rühmale
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Kriitiline mõtlemine kohalike ökosüsteemidega seotud riskide ja väljakutsete osas. • Sotsiaalne kaasamine ja loovus võimalike lahenduste leidmisel ja rakendamisel keskkonna parandamiseks. • Õpilaste teadlikkuse ja tundlikkuse parandamine inimeste põhjustatud ökoloogiliste probleemide ja riskide suhtes.
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Meeskonnajuhid teevad lühiülevaate linnade kohalike ökosüsteemide tüüpilisest väljakutsest - nt reostus, loomaliikide või taimede likvideerimine, metsade hävitamine, jäätmete ebaefektiivne eraldamine jne. Võimaluse korral mõned pildid probleemseid alasid saab õpilastele esitada. • Seejärel paluvad nad õpilastel jagada 3-5-liikmelisteks meeskondadeks ja iga rühm saab kaardi kindla linnapargi, kooliaia, kohaliku metsa jne piirkonnast. Iga meeskond peab uurima oma määratud piirkonda ning tuvastama praegused probleemid ja riskid. kohalikke ökosüsteeme, kasutades oma teadmisi ja oskusi bioloogia / loodusõpetuse tundidest. Nad hõivavad oma vaatlused vaatlusprotokolli täitmisega. • Pärast vaatlustoimingute lõpetamist arutab iga meeskond iga tuvastatud probleemi või riski võimalikke lahendusi. • Kõik rühmad naasevad lähtepunkti ja jagavad oma kogemusi teistega.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kui see sobib vanusele ja rühma omadustele, saab mängu integreerida mõned võistlusülesanded.
--	--

Riik	Austria
Mängu nimi	Orienteerumine kahevõistlus
Tegevuse kestus	Esimesel korral ettevalmistus 30–60 minutit 15–60-minutiline tegevusaeg (oleneb, kui palju kontrollpunkte ja kui pikk rada on)
Tegevuse	„COMPASS Orienteerumine” jaoks vajalikud materjalid nutitelefoni rakendus
Tegevuse eesmärk	Orienteerumis laskesuusatamine: <ul style="list-style-type: none"> - edendab orienteerumisvõimet. - Tutvustab osalejat rakendusega COMPASS. - Parandab õppeaine spetsiifilisi teadmisi, millele ülesanded / küsimused keskenduvad. - Edendab vastupidavust.
Üksikasjalikud juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Looge konto järgmisel veebisaidil: (https://compass.schmelz.univie.ac.at/). 2. Kui olete sisse loginud, looge rada, määrates kaardil kontrollpunktid. Lisage mõnele kontrollpunktile küsimusi või ülesandeid. Seejärel looge selle kursuse uus seanss GPS-režiimiga. 3. Õpilased / sportlased peavad alla laadima rakenduse COMPASS Orienteerumine 4. koos õpilastega määratletud kursuse algusesse. 5. Nüüd saavad õpilased kursust juhtida. Eesmärk on läbida rada võimalikult kiiresti, ilma kontrollpunktides valede vastusteta. 6. Kui kõik on kursuse lõpetanud, minge tagasi veebisaidile, kus te jooksu lõite. Lisage iga vale vastuse korral või kui ülesannet ei täidetud, kogu jooksuaega 30 sekundit. 7. Lõpus võidab mängu kõige kiiremini olnud õpilane / sportlane (sealhulgas küsimuste / ülesannete võimalik karistusaeg).

Riik	Austria
Mängu nimi	Takso mäng
Tegevuse kestus	30-60 minutit tegevust (sõltuvalt sellest, kui kaugele "takso sõidab")
Tegevuseks vajalikud materjalid	Linnakaart, String, tegevusjälgija (sammulugeja) või "COMPASS Orienteerumine" Rakendus
Tegevuse eesmärk	Taksomäng: <ul style="list-style-type: none"> - edendab linnas orienteerumise võimet. - Edendab kaartide lugemise võimet. - Edendatakse kehalist aktiivsust.
Samm-sammult juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Üks õpilane mängib taksojuhti. Ta otsustab, kuhu ta taksoga minna soovib (näiteks raekojust rongijaama). 2. Teised õpilased otsustavad linnakaardil, kuhu nende takso sõitma peaks, ja märgistavad marsruudi nööriaga. 3. Õpilased kõnnivad valitud marsruudi GPS-režiimiga aktiivsusjälgijaga (seda saab teha ka rakendusega "COMPASS Orienteerumine", seejärel määrake kontrollpunkt kohe alguses ja lõpus; näites: linnahall ja rongijaam) või astmeloendur. 4. Lühima tee valinud õpilane võidab ja saab järgmises voorus kaasreisijat mängida. 5. Astmeloenduri kasutamisel võidab õpilane, kelle sammude arv on kõige madalam. Kuid sel juhul on puuduseks see, et õpilased, kellel on pikem sammupikkus, töötavad paremini.

Riik	Austria
Mängu nimi	Mälujooks
Tegevuse kestus	30 minutit ettevalmistust 20-40 minutit tegevuse aega Tegevuseks
vajalikud materjalid	6 Kaardid terminitega (nt erinevad spordialad) Kirjutusmaterjal (5 paberilehte ja 5 pastakat)
Tegevuse eesmärk	: <ul style="list-style-type: none"> - Mälujooks soodustab kognitiivse mälu säilitamist. - Edendab vastupidavust. - Edendab orienteerumisvõimet.
Samm-sammult juhised	<p>1. Valmistage ette 5 kaarti 10 erineva spordialaga (5 mõlemal küljel), nt kaart 1: kaart 2: jalgpall - tennis lauatennis - korvpall 100 meetri jooks - hokisulgpall - kriketisujumine - orienteerumine suusahüpped - matkakorvpall - Võrkpalli käsipall - Veepalli pesapall - Aeroobne orienteerumine - Maratoni kaart 3 Kaart 4 Surfamine - Tantsimine Golf - Squash 5000 meetri jooks - Rula aeroobne - 5000 meetri jooks Tennis - Sulgpalli veepall - Pesapalli suusatamine - Ronimispurjetamine - Tennisematkamine - Judotantsimine - Kaalutõstmise kaart 5 Ronimine - pesapalli kriket - käsipalliklubi - ujumine - tantsimine - purjetamine rulaga - judo</p> <p>2. Valmistage ette 1 kontrollkaart, kus on loetletud kõik rühmad. Näiteks 1. rühm: kriket - käsipall - veepall - pesapall - aeroobne rühm 2: jalgpall - tennis - sulgpall - kriket - käsipallirühm 3: golf - squash - ujumine - orienteerumismaraton,</p>

4. rühm: suusatamine - ronimine - pesapall - aerobik - 5000 m -

5. rühm: suusahüpped - matkamine - tantsimine - purjetamine - tennis

3. Prindi kõik 6 kaarti.

4. Riputage kaart 1-5 erinevates kohtades (nt koolimaja, võimla saali ümber). Kaart 6 on juhendaja jaoks kontrolliks.

5. Jagage oma rühm väikesteks rühmadeks (maksimaalselt 5 rühma).

6. Iga rühm saab paberitüki, pastaka ja juhendi oma nimekirja esimese spordiala leidmiseks (nt 1. rühm: kriket). Nad peavad üles leidma spordiala riputatud kaartide vasakult küljelt. Õige kaardi leidmisel on järgmine spordiala, mille nad peavad leidma, vastava spordiala kaardi paremal küljel (otsitav spordiala on alati vasakus veerus, vihje järgmisele sihtmärgile on parem veerg) . Kõik leitud spordialad tuleks paberile märkida.

7. Kui rühmal on paberil 5 spordiala, peavad nad tulemuse kontrollimiseks naasma alguspunkti.

8. Esimesena vigadeta lõpetanud rühm võidab mängu.

Riik	Makedoonia
nimi	Victoria
Tegevuse kestus	Täpsustamata (olenevalt osalejate võimest ja tehnikast)
Tegevuseks vajalikud materjalid	Jalgpall, üks värav (improviseeritud, tähistatud kividega või metallkonstruktsioon, kuid tavaliselt väiksem kui 1,5 meetrit lai), improviseeritud samm, mis on määratletud maapinnale trükitud joontega.
Tegevuse eesmärk	- Tehke üks võistleja kaotajatest, kõigepealt tehke temast väravavaht, seejärel peab loovutatud väravate arv olema 5
Samm-sammult juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik võistlejad teevad jalgpalliga varba koputamist. 2. See, kes tegi kõige vähem varbaotsasid, on väravavaht. 3. Teistel mängijatel on lubatud puudutada ainult palli, hoolimata sellest, kas nad väravast mööduvad või karjuvad. 4. Kui üks mängijatest puudutab palli kaks korda või karjub värava vastu ja see on sihtmärgist väljas, muutub tema ja väravavahi vaheline positsioon (mängust mööda laskev mängija on väravavaht ja väravavaht on nüüd mängija). 5. Kui väravavaht lasi 5 väravat lüüa, on ta kaotaja.

Riik	Makedoonia
Mängu nimi	Plaan
Tegevuse kestus	~ 20 min (olenevalt meeskonna võimetest)
Tegevuseks vajalikud materjalid	Kirjutuslaud, pliiats, kustutuskumm.
Tegevuse eesmärk	on 2 võistkonda, võistkond A ja võistkond B. <ul style="list-style-type: none"> - Võistkond, Eesmärk on leida, kuhu on peidetud võistkond B vastavalt meeskonna B koostatud plaanile ja selle järgi. - Meeskond B ei pea avastama A meeskonda.
Samm-sammulised juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osalejad, kes moodustavad 2 meeskonda (kui on 8 inimest, teevad nad 2 meeskonda, kuhu kuulub 4 meeskonda). 2. Et teada saada, milline meeskond kavatses kõigepealt plaani koostada ja varjata ning milline meeskond peaks proovima plaani järgset teist avastada, mängivad nad "viskamist". 3. Oletame, et võistkond A võidab viske ja see teeb plaani. 4. Meeskond A koostab varjatud plaani, joonistades kirjutusplaadile marsruudi. Marsruut näitab alguspunkti, seejärel joonistavad nad tänavasuunad sinna, kuhu kavatsesid minna, ristmikud, nurgad ja lõpuks koha, kuhu nad peidetakse. Kõik tuleb kirjutuslauale selgelt joonistada. 5. Marsruudi pikkus ei tohi olla pikem kui 5 min kõndimist. 6. Meeskond B ootab, kuni võistkond A joonistab. Plaani joonistamiseks kulub 1 minut + 1 minut lisaaega, et A-meeskond läheks plaanitud suunas, samas kui meeskond B ei peaks oma suunda vaatama. 7. Pärast seda loeb meeskond B plaani ja püüab leida meeskonna A. 8. Kui meeskond B ei suuda oma plaani järgides A-võistkonda 5 minuti jooksul üles leida, on võitja A-võistkond. 9. Kui meeskond B avastab, kus on peidus meeskond A, on võistkond B võitja.

Riik	Makedoonia
Mängu nimi	Ratta väljakutse
Tegevuse kestus	2 minutit (olenevalt marsruudi pikkusest)
Tegevuseks vajalikud materjalid	Ratas, pulgad või postid või kivid, stopper
Tegevuse eesmärk	- Marsruudi läbimine tõkkepuudega võimalikult kiiresti ja tõkete puudutamata jätmine (trahvi lisamine pluss sekundid, kui neid puudutatakse)
Samm-sammult juhised	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raja määramine tuleks läbida jalgrattaga. 2. Tõkete seadmine marsruudil väljakutsuvates koosseisudes (kivid, pulgad, postid, käbid) 3. Ühel osalejal on kohtuniku roll (tal on stopper ja võistleja karistuste märkmete tegemine tõkke puudutamise korral. 4. Iga rattur proovib teha nii kiiresti kui võimalik. 5. Kohtunik koostab kõigi võistlejate lõpuaegade andmed 6. Võitja on see, kellel on kiireim aeg koos karistustega, kui see juhtuks.

Riik	RUMEENIA
Mängu nimi	7 kivi
Tegevuse kestus	20-40 min
Asukoha	kooli hoov või mõni muu ala
Osalejad	Minimaalselt 6 õpilast vanuses 7 - 14 aastat Põhikooli õpetaja
Tegevuseks vajalikud materjalid	Avatud ala, pall (jalgpall, käsipall või võrkpall), 7 kivi (0,5–2 kg), mille saab panna vertikaalse köiena üksteise peal, suurim kivi maas ja nii edasi
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> - Lihtsate matemaatiliste oskuste parandamine - Lühiajalise mälu ja reaktsioonide parandamine - Füüsiliste võimete parandamine - Meeskonnatöö ja suhtluse parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Moodustatakse kaks meeskonda. Asetage kivid üksteise peale, alustades suurimast ja kuni väikseimani, nii et konstruktsioon sarnaneks kõrge püramiidiga (või lossi torniga). • Üks meeskond täidab lossi kaitsja rolli ja teine meeskond on lossi ründaja. Meeskonna, kes esimesena ründab, saab seadistada mündi ümberpööramisega. • Loe seitse sammu kivilossist eemale ja tõmba joon alla. Siit üritab ründav meeskond palli abil lossi lammutada. See meeskond peab kõik kivid maha lööma. (Iga liige lööb palli üks kord.) • Kui kõik meeskonnaliikmed on visanud ja torn on endiselt püsti, vahetavad meeskonnad rolli ja teine meeskond üritab nüüd hoonet lammutada. • Kui torn kukub täielikult enne, kui kõik ründajad viskavad, peab sel hetkel kaitsev meeskond palli kätte saama ja teise meeskonna liikmed jahtima (neid palliga puudutades), püüdes neid mängust välja saada. Samal ajal peab ründav meeskond, kes suutis kivide torni lammutada, panema mängu võitmiseks kivid tagasi lossi asendisse, vältides vastaseid, kes neid kõiki palliga jahivad. • Võit kaitses: Kaitsev meeskond võib võita, kui nad võtavad kõik vastased mängust välja, puudutades neid palliga, enne kui ründajad lossi üles ehitavad. • Võit rünnakul: Ründav meeskond võib võita, kui tal õnnestub kivid uuesti kokku panna, enne kui teine meeskond eemaldab mängust kõik liikmed.

- Võitja meeskond alustab järgmist mängu ründaja positsioonilt.

Riik	RUMEENIA
Mängu nimi	MATAPUUD
Tegevuse kestus	20-40 min
Asukoht	Klass, kooli õu või mõni muu ala
Osalejad	10-30 õpilast vanuses 7 - 14 aastat Põhikooli õpetaja
Tegevuseks vajalikud materjalid	Avatud ala, kus on vähemalt 4 sarnase vahemaaga puud vahel
tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> - Lihtsate matemaatiliste oskuste parandamine - Lühiajalise mälu ja reaktsioonide parandamine - Füüsiliste võimete parandamine - Meeskonnatöö ja suhtlemisoskuste parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Võimalik on valida 3–5 puust koosnev rühm sõltuvalt osalejate arvust. • Õpilased jooksevad aeglaselt ümber puude, ringi, vähemalt 2 meetri kaugusel igast puust. • Spontaanselt nimetab õpetaja valjuhäälselt ühekohalise numbriga. • Lapsed peavad võimalikult kiiresti puu juurde kogunema ja seda puudutama. Iga puu ülemine piir on õpetaja poolt helistatud number. • Kes jõuab puu juurde, kus on juba laste arv, või jõuab puu juurde, mis ei vasta lõpuks kutsutud numbrile, on mängust väljas. • Mäng jätkub ülejäänud õpilastega, joostes uuesti ümber puude, korrates. • Võitjad on viimane täisrühm lapsi, kes kogunevad puu juurde.

Riik	RUMEENIA
Mängu nimi	SUUNAKAOTUS
Tegevuse kestus	20-40 min
Asukoht	Klass, kooli õu või mõni muu ala
Osalejad	5-20 õpilast vanuses 7 - 12 aastat Põhikooli õpetaja
Tegevuseks vajalikud materjalid	<ul style="list-style-type: none"> • Lai kitsas peapael • Paberileht, kuhu kirjutada tulemused
Tegevuse eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> - Suunatajude parandamine - Lühiajalise mälu parandamine - Põhimeele parandamine
Samm-sammult juhised	<ul style="list-style-type: none"> • Lapsed saavad kokku ringis, saades keskele kordamööda. • Keskel olev seotakse peapaelaga üle tema silmad, et tema vaade oleks täiesti pime. Õpetaja näitab enne pimedaks saamist võistlejale suuna (konkreetne puu, sammas, ehitis või mis tahes funktsioon). • Pärast seda hakkab õpetaja võistlejat keerutama, samal ajal kui ta saab rääkida mida iganes. , saavad konkurendi ümbritsevad lapsed rääkida ükskõik mida ja isegi tema ümber keerutada. Ühest konkreetsest suunast ei tohi tulla erilist müra. Võimalik on keerutada • valitud arv keerutusi tulemused. • Ükskõik kui uimane see ka ei oleks, peab võistleja spinni lõpus näitama pimedas õpetaja näidatud algsuuna. • Mäng võib toimuda mitmes voorus. Iga õpilase suunavaistude võrdlemiseks võib teha märkmeid. • Mängu tulemused paranevad mitme korduse järel. Tavaliselt läbivad orienteerumisalaste andekusega lapsed selle testi lihtsalt. "