*** Mäng „Külas silmapaistval meremehel“ Kukruse Polaarmõisas***

***Marsruudileht. «Reisime jaamades»***

***Meeskond nr ………………………………***

* Mäng kestab 60 minutit. Mängu kohaks kogu mõis.
* Töötame rangelt vastavalt oma marsruudile!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jaam | Ülesanded | QR-kood |
| Jaam 1  Autobiograaf | Võtke leht oma meeskonna numbriga.  Kirjutage AINULT oma meeskonna liikmete nimede esitähed (võite kasutada mis tahes tähestikku). |  |
| Jaam 2  Otsijad (kasutasime OR-koode) | Eesmärk on leida võimalikult palju koode.  Leides koodi, lugege ülesanne ja andke vastus  Pärast ülesande lahendamist, tagastage see juhile jaamas 3 |  |
| Jaam 3  Polaartuba | Kõige sõbralikum meeskond: mitu teie meeskonna inimest mahtus wigwami?  Täpne laskur: meeskonnal on õigus teha 10 viset! |  |
| Jaam 4  Kinomaja | Mis on Adamsi Mammut?  (vihje: vaata ekraani) |  |
| Jaam 5  Leia mind! (kasutasime vanu fotosid, mille saime muuseumi töötajatelt) | Leidke objekt teie ees oleva pildiga. Pildistage see objekt ja näidake juhile jaamas 6 |  |
| Jaam 6  Fotostuudio | Konkurentsi foto!  Tehke eksklusiivne meeskonnafoto kostüümides (mütsides, aksessuaarides jne).  Valige koht mõisal pildistamiseks! |  |
| Jaam 7  Reklaamibüroo | Loo oma reklaam!  "Polaarmõis – see on ... ! Soovitame külastada! " |  |