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