Prügikast POLE must auk

Sinu prügikasti visatud jäätmed ei kao maailmast vaid ladestuvad tohututesse hunnikutesse. TEADVUSTA ENDALE, millised jäätmed sinu igapäevase tegevuse käigus tekivad! PÜÜA JUURUTADA vähemalt üks keskkonnasõbralik harjumus oma igapäevarutiini, sest iga väike samm toob endaga kaasa positiivse muutuse!

Mängureeglid: Mängimiseks on vajalikud mängunupud (vastavalt osalejate arvule) ja täring. Aseta nupud mänguväljaku kõrvale ning selgita loosiga välja, kes mängu alustab. Veereta täringut ning liiguta nuppe edasi vastavalt saadud silmade arvule. Mänguväljal on pildid, mis sümboliseerivad igapäevaseid käitumisharjumusi. **Lahenda need mängu käigus! Keskkonnasõbralikud tegevused viivad sind edasi ning keskkonnavaenulikud tegevused suunavad tagasi.** Mitu mängijat võivad samaaegselt olla ühel väljal. Võitja on see, kes jõuab esimesena kollasele mänguväljale numbriga 100. Ülejäänud mängijad jätkavad mängu, kuni kõik võistlejad on jõudnud lõpuni.

3. ↑ Looduses käies viin alati oma prügi endaga kaasa.
6. ↑ Kasutatud elektriseadmed annan ümbertöötlemisesse.
13. ↓ Ostan näkse, mille pakendit ei saa ümber töödelda.
14. ↑ Ostan lahtiseid toiduaineid kasutades oma taarat.
19. ↑ Komposteerin biojäätmeid.
21. ↓ Kasutan plastikust joogikõrsi.
22. ↑ Kasutan korduvkasutatavat veepudelit ja reisitasse.
32. ↑ Parandan, kohandan või õmblen oma riideid ümber.
35. ↓ Ostan sageli plastikpudelis jooke.
38. ↑ Jagan oma sõpradele ja lähedastele õpetusi /infot jäätmete kohta.
40. ↑ Leian ebavajalikele asjadele uue kasutusvõimaluse
44. ↑ Kasvatan ise aiasaadusi.
48. ↑ Sorteerin jäätmeid.
52. ↓ Viskan patareid ja lambipirnid olmejäätmete hulka.
54. ↑ Kaalutlen põhjalikult enne iga ostu tegemist.
63. ↓ Kasutan paberkäterätte riidest rätikute asemel.
69. ↑ Ostmise asemel valmistan ise kaasavõetavaid näkse.
71. ↑ Kasutan korduvkasutatavat kotti juur - ja puuviljade ostmisel.
76. ↑ Ostan asju taaskasutuspoodidest ja vahetan sõpradega.
80. ↓ Viskan ära katkised jalanõud selle asemel, et viia nad kingsepa juurde parandusse.
84. ↓ Ostan sageli pakimahlu/kõrrejooke.
87. ↓ Kasutan pidudel ja piknikul ühekordseid nõusid.
88. ↑ Planeerin menüüd ette ja käin poes ostunimekirjaga.
99. ↓ Kasutan poes kilekotte.

Mäng on valminud Vidzeme planeerimisregiooni koostöös MTÜ Tipu Looduskooliga projekti nr Est-Lat 65 „Jäätmete taaskasutus läbi kunsti ja käsitöö" (WasteArt) raames, mis on osa Interreg V-A Eesti–Läti piiriülesest koostööprogrammist aastateks 2014–2020. Mängu välja töötamist rahastas Euroopa Regionaalarengu Fond. Mäng väljendab autorite vaateid. Programmi korraldusasutus ei ole vastutav selle eest, kuidas seda infot võidakse kasutada.

WasteArt project | WasteArt | WasteArt_project | Videsinstituts.lv

Käesolev lauamäng on loodud julgustamaks heade harjumuste juurutamist igapäevaelus, mis omakorda aitaks kaasa olmejäätmete tekke vähendamisele.

Kutsuge lapsi üles olema loomingulised ning leidma alternatiive täringu ja mängunuppude asendamiseks, ärgitades seeläbi mõtlema, kas alati on vaja osta uusi asju.

Leidub mitmeid lihtsaid viise täringute valmistamiseks, et vältida uute ostu.:

1. Lõika papist välja kuusnurk, jaota see 6 kolmnurgaks, millest igale kirjuta täringu silmade arv. Kinnita see keskelt pliiatsi või hambatikuga. Keeruta ja vaata millisele servale see pidama jääb.
2. Lõika paberist välja ring ja jaota see 6 "tordilõiguks", millest igale kirjuta täringu silmade number. Ringi keskele aseta kirjaklamber ning torka sellest läbi midagi, mille ümber kirjaklamber keerleks. Keeruta klambrit ja vaata, millisel väljal see peatub.

Mängunuppude asemel saab kasutada pudelikorke, nööpe jms. Võite paluda ka igal lapsel endale ise nupu valmistada.

Kasutage mängu õppevahendina tõstmaks laste teadlikkust jäätmete teemadest ning julgustage arutelu osalejate vahel.

Mängu jooksul: Iga pilt mängulaual kujutab olukordi meie igapäevaelust ja käitumisest. Mänguväljaku alaosas on olemas jooniste lühikirjeldused kuid julgustame igale ruudule sattudes arutlema lastega antud teema ja tegevuste üle. Abiks on mõningad näidisküsimused: Millega pildil tegeletakse? Kas need käitumisviisid on õiged või mitte? Miks? Kas sina (või teie pere) toimib samuti? Kui mänguruudul on negatiivne harjumus/tegevus: Kuidas saaks käitumist parandada? Kui mänguruudul on positiivne harjumus/tegevus: Kas see on juba igapäevane käitumisviis? Kui ei ole, siis miks? Kas ja miks on keeruline sellega alustada?

Pärast mängu: Arutlege, millised head harjumused viisid võiduni või vastupidiselt, millised on harjumused, mille tegemine tõi kaotuse. Mil määral mõjutab mänguruutudel nähtud tegevus tekkivate jäätmete hulka teie koolis, kodudes või üldiselt kogu Eestis? Näiteks kujutlege ette olukorda kui palju väheneks tekkivate jäätmete hulk kui igal poeskäigul kasutaksite kõikide kaupade ostmiseks oma taarat/poekotte?

Mängu reeglid:

Mäng on inspireeritud vanast Tsirkuse lauamängust. Osalejate kokkuleppel võib reegleid muuta või teisendada endale sobivaks. Mõned võimalused:

- Heites täringul 6 silma, saad võimaluse uuesti veeretada.
- Kui veeretad 6 silma kolmel järjestikusel korral, pead pöörduma tagasi mängu alguspunkti.
- Võitja on see, kes jõuab esimesena finiši ruudule täpsete silmade arvuga. Kui veeretatud silmade arv on suurem, kui vaja finišisse jõudmiseks, tuleb liikuda ülejäänud silmade võrra tagasi.