



EESTI  
GAIDIDE  
LIIT

## KOONDUSE KAVA

### Sissejuhatavad tegevused

#### Plaksu andmine

Osalejad annavad kordamööda juhile plaksu ja lähevad siis ringi oma kohale istuma. Igaüks annab oma kohale minnes juba istuvatele rühma liikmetele samuti plaksu.

### Energia mahalaadimine

#### Numbripall

Osavõtjad jagatakse 5-liikmelisteks võistkondadeks. Võistkond seisab üksteise järel rivis. Esimene on number 1, teine number 2 jne. Mängujuht seisab keskel võistkondade ees, pall käes ja hüüab numbreid. See number, mille ta nimetab, jookseb mõlemast võistkonnast palli ära tooma oma rivvi. Kiirem saab palli kätte, viib oma rivvi ja saab punkti. (Või jätab palli endale ja mängujuht võtab järgmise palli). Kui mängujuht ütleb kaks numbrit, näiteks 3 ja 4, peab üks inimene (nt nr3) teise (nt nr4) selga võtma ja pallile järele jooksuma. Kui mängujuht ütleb kolm numbrit, võtavad kaks kolmanda võistkonnaliikme kahe vahele kätele istuma ja tõttavad pallile järele. Nelja numbriga ütlemissel võtavad nimetatud numbrid üksteisel kätest ristvõttes kinni ja lähevad palli järele. Kõigi viie numbriga väljautlemisel võtavad neli võistkonnaliiget viienda palgina kätele ja lähevad palli järele. Võidab see võistkond, kes saab kõige rohkem kordi palli oma rivvi tuua.

### Info edastamine

#### Info edastamine ketina

Info antakse kas paberlehel lugemiseks või suuliselt vaid ühele salga liikmele, kes omakorda räägib seda järgmisele liikmele ja see järgmisele. Nii räägib iga kord info saanud isik antud info teisele edasi. Lõpuks esitab salga viimane liige oma versiooni saadud infost rühmajuhile. Võrreldakse salkasid omavahel ning alginfo, millised muutused on toimunud võrreldes alg- ja lõppvariantidega infost.

### Koolitamine

#### Kaardile matka kontrollpunktide märkimine

Ettevalmistused: 1) juht on paljundanud ühesugused kaardid endale ja igale salgale (võib teha ka paarides, kolmikutes vms) 2) juht märgib oma kaardile 10-20 kontrollpunkti suvalistesse kohtadesse, nummerdades neid järjest. Tegevuse käik Salgad saavad 1 kaardi ja kirjutusvahendi. Juht paneb oma kaardi laua peale, millele on igast suunast ligipääs. Igast salgast võib kaardi juurde tulla korraga üks inimene. Esimene vaatab ära, kus asub esimene kontrollpunkt, läheb salga juurde ja märgib selle kaardile. Teine tuleb vaatab järgmise, kui esimene on märgitud. Kõik salgad teevad korraga sama tegevust, aga igast salgast tohib korraga olla kaardi juures vaid üks inimene. Oma salga kaart ja pliats jäävad salga juurde. Kui osaleja unustab, kus punkt oli, võib ta ise või ka järgmine salga liige, tulla uuesti vaatama. Seda siis kui nende salgast kedagi teist kaardi juures ei ole. Kui salk lõpetab, võivad nad sama põhimõtet järgides saata inimesi niikaua kontrollpunktide asukohti kontrollima, kuni ka teised salgad valmis saavad. Hiljem kontrollib juht kõikide tööd üle, märkides salgale punkte iga õigesti krija pandud kontrollpunkti eest. Võidab see, kes on kõige täpsem. Hiljem võib arutleda selle üle, et kui sama ülesanne oleks päris matkamängul, siis valesi märkinud salgad võivad ära eksida. Ning õppida natuke juurde märke ja värvusi kaardil, mis aitaks kergemini orienteeruda.

## Läbi tegemine

### Uuesti kordamine

#### Luuremäng

Uks salk kirjutab salakirjas teksti teisele salgale. Seejärel lähevad nad kokkulepitud alale seda peitma. (Sobib üks või mitu kvartalit, terve koolimaja vms). Oma teele jätavad nad nooli ja teemarke. Teine salk hakkab 10 minuti pärast neile järele liikuma. Lõpuks peidab esimene salk oma salakirja ühte kohta ja ennast sinna lähedusse. Teise salga eesmärgiks on leida üles nii esimene salk kui salakiri. Peale salakirja lahendamist, saab teine salk õiguse peitma minna.

## Sõprusring

### Sõprusringi lõpetamine pöördega

Sõprusringi võib lõpetada nii, et loetakse üheskoos "Heia-heia-hopp!" ning seejärel kõik pööravad end ringis teistpidi, tõstes ühe käe üle pea. Kui kõik teevad seda samaaegselt ning proovivad jätkuvalt kätest kinni hoida, õnnestub pööramisel ring terveks jätta.

## Enne lõpetamist

### Soovimine

Üksteisele soovitakse kordamööda (ringis) järgnevaks nädalaks midagi positiivset. Näiteks võib soovida sõpru, nalja, häid hindeid, ilusaid soenguid vms.

## Depoo

### Kojuminek

Vaadatakse üle, et ruum jääb korda, vajadusel viiakse ära prügi, kustutatakse tuled, suletakse ukсед-aknad ja minnakse koju