

# ROLLIMÄNG “ASTU RINGI”

## TALLINNA KESKLINNA VENE GÜMNAASIUM

Selle Euroopa päeva tähistamiseks loodud mängu nimetus on „Astu ringi“, sest see on suunatud eeskätt viimase aasta jooksul Ukrainast Eestisse tulnud õpilastele. Teatavasti sai Ukraina juunikuus Euroopa Liidu kandidaatriigi staatuse. Samas saab mängu rakendada ka teiste Euroopa Liidu kandidaatriikide koolides ning kuna on tegemist mitmekeelse mänguga, võiks selles kaasa lüüa mistahes riigi noored inimesed.

2023. a Euroopa päeva tähistamise raames sooviksime oma mängu katsetada Tallinna Vabaduse koolis, kus õpivad Ukrainast pärit noored vanuses 14-18 a. Kui see leiab positiivse vastukaja, arendame mängu edasi, teeme ta veelgi huvitavamaks ning kingime mängukomplekte igale 2023. aasta kevadel Euroopa päeval osalevale koolile.

### Mängu tutvustus

“Astu Ringi” on TKVG loodud Euroopa-teemaline lauamäng, mida saavad üheaegselt mängida 2-4 inimest vanuses 14-kuni 99 aastat!

**Mängukomplekti kuuluvad:** mänguväli, 4 mängunuppu, 1 täring, mängureeglid, 56 mängukaarti küsimustega (nt 2 kaarti iga Euroopa liikmesriigi kohta) ning nn „boonuskaardid“.

**Mängu siht:** jõuda finišini (s. o. Euroopa Parlamenti) vastates mängu käigus huvitavatele küsimustele Euroopa Liidu maade kohta eri keeltes. TÄHTIS! Mõned küsimused ei keskendu vaid üldteadmiste kordamisele, vaid ka demokraatlike oskuste arendamisele.

**Mängu algus:** mäng algab väljalt „1“. Mängu eesmärk on teha Euroopa Liidule ring peale ning jõuda esimesena Strasbourg, Euroopa Parlamendi Louise Weiss' hoonesse.

### Mängu kulg

1. Mängijad veeretavad täringut kordamööda ja liiguvad päripäeva mööda mängurada vastavalt veeretatud punktide arvule. Võttes arvesse täringu punkte ja seda riiki, mille peale satub mängunupp, võib nimetada riigi kohta käivaid fakte. Täringu punktidele vastavad teemad võiks olla näiteks järgmised:

- 1 – antud EL liikmesriigi rahvusroog
- 2 – loodusobjekt (meri, järv, jõgi, mägi jne)
- 3 – peamine vaatamisväärsus
- 4 – pealinn
- 5 – spordimeeskond
- 6 – sõna selles keeles



2. Uue riigi peale jõudes võtab mängija pakist mängukaardi ja proovib küsimusele vastata.

- Mängijad võivad liiga lihtsatest küsimustest loobuda ning valida antud riigile vastava kaardi mõnevõrra raskema küsimusega.

3. Õige vastuse nimetamisel saab mängija õiguse „hüpata“ mängunupuga järgmise riigi nupu kohale, kust jätkatakse edasi liikumist vastavalt täringuga veeretatud punktidele.

- Kui mängija ei oska õiget vastust nimetada, siis jätkab ta järgmises ringis edasiliikumist samalt kohalt.
- Kui mängija vastab kaardil olevale küsimusele valesti, võtab ta boonускаardi ning püüab lahendada demokraatlikult olukorda, mida talle kaardil tutvustatakse.
- Kui mängijate vahel läheb vaidluseks, kas nimetatud vastust lugeda „piisavalt“ õigeks, siis rakendatakse demokraatia põhimõtet ja vastus loetakse õigeks, kui nii arvab enamus mängijatest.

4. Teatud kohtades (mänguväljad 8, 11, 15, 19, 24, 28 ja 37) saavad mängijad vastata lisaküsimustele, mille põhjal jätavad nad ringi vahele, „hüppavad“ mängurajal edasi või „kukuvad“ tagasi vastavalt mängulaua tähistusele. Sattudes Brexiti mänguväljale (25), „kukud“ tagasi mängu algusesse.