

# Բնությունամանիա

## Ուղեցույց

«Բնությունամանիա» խմբակային սեղանի խաղի հիմնական նպատակն է բարձրացնել բնապահպանական խնդիրների վերաբերյալ հանրության իրազեկվածությունը և ընձեռել հետաքրքիր ժամանցի հնարավորություն սիրելի մարդկանց հետ: Խաղը մշակելիս՝ մեր թիմն առանձնակի ուշադրություն է դարձրել խաղի թեմաների ընտրությանն ու հարցերի բարդությանը՝ այն հետաքրքիր դարձնելու բոլորի համար՝ անկախ բնապահպանական կրթվածությունից և տարիքից: Մենք նաև շատ ենք կարևորում բնապահպանական հայալեզու խաղերի և այլ նյութերի հասանելիությունը, որի ստեղծման հիմքում ընկած են ինչպես համաշխարհային, այնպես էլ Հայաստանի համար առավել կարևոր բնապահպանական հարցերը:

### Ո՞ւմ համար է նախատեսված խաղը:



Խաղը նախատեսված է 12 տարեկանից բարձր խաղասերների համար, ովքեր ցանկանում են ձեռք բերել նոր գիտելիքներ բնապահպանության մասին:

### Որտե՞ղ է կարելի խաղը խաղալ:

Իհարկե՛, խաղը կարող եք խաղալ Ձեր նախընտրած վայրում, բայց բնության գրկում այն խաղալը կարող է Ձեր փորձառությունն ավելի անմոռանալի դարձնել:

### Քա՞նի մասնակից կարող է միանգամից խաղալ:

Մեկ խաղաշրջանի ընթացքում կարող է մասնակցել մինչև վեց մասնակից:



### Ի՞նչ է ներառված խաղի մեջ:

Յուրաքանչյուր տուփի մեջ Դուք կգտնեք՝

- մեկ խաղադաշտ,
- վեց խաղաքար,
- մեկ զառ,
- առաջադրանքների փաթեթ,
- մեկ ուղեցույց:



### Ինչպե՞ս սկսել խաղը:

Հարմար տարածքում բացե՛ք խաղադաշտը, ընտրե՛ք Ձեր նախընտրելի խաղաքարը, տեղադրե՛ք այն մեկնարկի կետում և սկսե՛ք խաղը:

### Ո՞վ պետք է սկսի խաղը:

Օրինակ՝ կարող եք, նետել զառը, և ամենաշատ միավոր հավաքած մասնակիցը կարող է սկսել խաղը: Խաղը ընթանում է ժամսլաքի ուղղությամբ: Իհարկե՛, կարող եք մեկնարկի այլ մեթոդ ընտրել:

### Ինչպե՞ս պետք է անել առաջին քայլը:

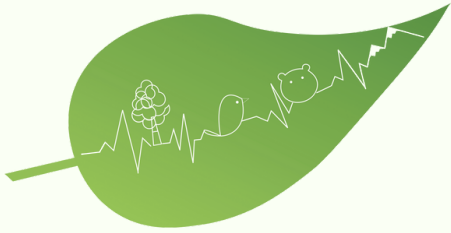
Երբ բոլորը զբաղեցրել են իրենց տեղերը, առաջին մասնակիցը նետում է զառը և կատարում համապատասխան քայլ, և այսպես շարունակ:

### Ի՞նչ պետք է անել հերթական քայլը կատարելուց հետո:

Քայլի արդյունքում, Դուք կհայտնվեք հաջորդ էջում ներկայացված պատկերներից մեկի վրա.



\*Հարցերի վերաբերյալ մեկնաբանությունները կարող եք գտնել մեր կայքում



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում անհրաժեշտ է մեկ րոպեի ընթացքում այլ մասնակիցներին բացատրել (բացատրում է նույն մասնակիցը, ով նետել է զառը) խաղաքարտի հետևում նշված բառը կամ բառակապակցությունը: Բառը բացատրելիս՝ չի կարելի օգտագործել նույն արմատով բառեր և հոմանիշներ: Այն մասնակիցը, ով ճիշտ կպատասխանի, կստանա 100 միավոր (միավորը վերցնել «Կանաչ» բանկից), իսկ բացատրող մասնակիցը՝ 200 միավոր (քարտը հանդիսանում է միավոր):

Այն մասնակիցը, ով վերցրել է խաղաքարտը, ճիշտ պատասխանը ստանալուց հետո, քարտը պահում է իր մոտ, իսկ ճիշտ պատասխան չստանալու դեպքում, խաղաքարտը դուրս է գալիս խաղից:

Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում անհրաժեշտ է մեկ րոպեի ընթացքում այլ մասնակիցներին՝ առանց որևէ բառ ասելու, ժեստերով բացատրել (բացատրում է նույն մասնակիցը, ով նետել է զառը) խաղաքարտի հետևում նշված բառը կամ բառակապակցությունը: Այն մասնակիցը, ով ճիշտ կպատասխանի, կստանա 150 միավոր (միավորը վերցնել «Կանաչ» բանկից), իսկ բացատրող մասնակիցը՝ 300 միավոր (քարտը հանդիսանում է միավոր):



Այն մասնակիցը, ով վերցրել է խաղաքարտը, ճիշտ պատասխանը ստանալուց հետո, քարտը պահում է իր մոտ, իսկ ճիշտ պատասխան չստանալու դեպքում, խաղաքարտը դուրս է գալիս խաղից:



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մեկ այլ մասնակից (բացի զառը նետողից) վերցնում է խաղաքարտը և հարցն ընթերցում զառը նետողի համար: Հարցին ճիշտ պատասխանելու դեպքում, զառը նետած մասնակիցը ստանում է քարտի վրա նշված միավորը, և խաղաքարտը պահում է իր մոտ (քարտը հանդիսանում է միավոր): Հարցն ընթերցելն արվում է կամավոր հիմունքներով: Հարցին սխալ պատասխանելու դեպքում քարտը դուրս է գալիս խաղից:

Եթե խաղի ընթացքում խաղաքարտերից որևէ մեկը վերջանում է, ապա զառ նետողը կարող է վերցնել ցանկացած այլ առաջադրանքով խաղաքարտ:



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մասնակիցը կորցնում է խաղաքարտում նշված միավորը (բավարար միավոր չունենալու դեպքում բանկից վերցնել «-» նշանով համապատասխան քանակի միավոր, իսկ ունենալու դեպքում՝ կա՛մ բանկ վերադարձնել նշված քանակի միավոր, կա՛մ խաղից հանել այդ միավորին համարժեք խաղաքարտ) և վերադարձնում խաղաքարտը:



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մասնակիցը ստանում է խաղաքարտում նշված միավորը (միավորը վերցնել բանկից) և վերադարձնում խաղաքարտը:



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մասնակիցը վերցնում է քարտն ու առաջադրանքը կատարելուց հետո վերադարձնում այն:

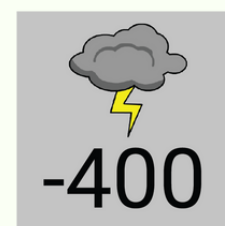
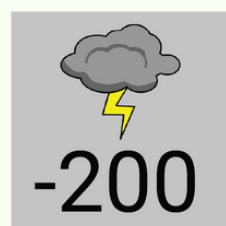
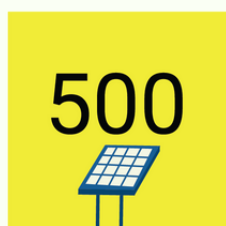
**3,4,5,7  
քայլ**

Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մասնակիցը ցատկում է հետ կամ առաջ:



Այս վանդակում հայտնվելու դեպքում մասնակիցը բաց է թողնում մեկ քայլ:

«Կանաչ» բանկ



**Ինչպե՞ս է որոշվում հաղթողը**

Երբ մասնակիցներից մեկը հասնում է վերջնակետին, բոլոր մասնակիցները հաշվում են իրենց միավորները: Այդ պահին ամենաշատ միավոր ունեցող մասնակիցը ճանաչվում է հաղթող: Եթե վերջնակետին հասած առաջին մասնակցի միավորներն ամենաշատը չեն, ապա, ըստ ցանկության, նա կարող է ընտրել ցանկացած խաղաքարտ, կատարել առաջադրանքը (եթե դա առաջադրանք պարունակող խաղաքարտ է) և գումարել այդ միավորներն իր ընդհանուր միավորների թվին և եթե նրա միավորները գերազանցում են այլ մասնակիցների միավորները, ապա նա դառնում է հաղթող, եթե ոչ, ապա այն մասնակիցն ում միավորները գերազանցել են այլ մասնակիցների միավորները, համարվում է հաղթող՝ անկախ խաղադաշտի վրա գտնվելու կետից:

**Ի՞նչ անել խաղից հետո**

Հոգատարությամբ հավաքե՛ք խաղի բոլոր մասնիկները և հետ դրե՛ք տուփի մեջ: Կիսվե՛ք Ձեր տպավորություններով սոցիալական ցանցերում՝ նշելով @issdngo էջը և օգտագործելով #բնությունամանիա հեշթեգը, և ստացե՛ք հնարավորություն շահելու հետաքրքիր նվերներ: