

# Mängujuhhis

Mäng näituse avastamiseks mõne eksponaadi kaudu

# Eesmärk

Sõnasta mängujuhise eesmärk.

Kuidas suunata last eesmärgini? Miks ta peaks mängu läbi tegema?  
Kas tal võib olla teine eesmärk?

# Ülesehitus

Klassika:

sissejuhatus ja teema tutvustus, sisu ja kulminatsioon, kokkuvõte ja järelused

# Sisu ja tase

Mõttele välja süžee ja stsenaarium.

Arvesta huvide ja oskustega.

Mõttele end valitud sihtrühma esindaja rolli. Kas sind selline lähenemine kutsuks mängima?

# Tegevused

Hea on kasutada tegusõnu, kasuta erinevaid tajuviise (vaata, leia, loe, mõõda, katsu, ava, kuula, nuusuta jne.)

Lase kasutada nutiseadmeid või suuna seda tegema kodus arvutis.

Kasuta vahelduseks liikumisülesandeid.

Mõni ülesanne või küsimus võiks olla loominguline.

# Jäta meelde!

Muuseumis käiakse enamasti kahekesi. Seega võib arvestada koostööga lapse ja lapsevanema/tema sõbra vahel, samas osa tegevusi võiksid olla individuaalsed.

Kui mängujuhist hiljem tõlgitakse, teeb tõlketööd keerulisemaks sõnamängu ja ristsõnade kasutamine, tähekoodide murdmine, vastuste otsime tekstidest, kui need on vaid eesti keeles jne.

# Korraldus

Hea on kasutada näitusel viiteid või mänguga seostuvaid märke.

Saaliplaani joonised saab kasutada vastavalt vajadusele.

Jäta üks täidetud mängujuhis kassasse ja räägi kassatöötajale, mis see on, kes ja miks võib seda küsida 😊

Ära jätta lapsevanemat olukorda, kus ta ei ole vastuses kindel ja saa last aidata.

# Korraldus!!!

Räägi kõikidele saali- ja kassatöötajatele, oma kolleegidele, mis muuseumis festivali ajal hakkab toimuma. See on osa sinu edust!