



LIPU- KAARDID

Abistav materjal õpetajale

GEOHEE KAARDISTUUDIO

Sisaldab mõningaid ideid
kuidas lipukaarte koolitun-
nis võiks kasutada

Juhendis on ka ruumi
märkmetele ja tagasisidele
kogemustest kaartidega



2018

Sisukord

- 04 Üldised reeglid
- 07 Kasutamine koolis
- 08 Kiired mängud
- 09 Aeganõudvamad mängud
- 10 Maailma keskmised
- 11 Märkused/Punktid/Tagasiside





LIPUKAARDID

GEOHEE kaardistuudio

“

Lipukaarte on kaks erinevat mängu. Esimene neist sisaldab tänasel päeval eksisteerivaid riike ja nende lippe ning teine tänaseks kadunud riike ja nende lippe. Kõik andmed on pärit inglisekeelsest Vikipeediast ning kogutud vastavalt 2017. ning 2018. aastal. Vikipeedia teadaolevalt pidevalt täieneb ning paraneb ning ka ajalugu uuritakse jätkuvalt edasi, seetõttu on mängu sujuvuse huvides mõistlik kokku leppida, et kaartidel olevad andmed on õiged mängu jooksul. Praegu eksisteerivate riikide puhul on andmed kogutud ühes ajahetkes, kuid kadunud riikide puhul pidi tihti tegema andmetest valiku, kuna riik eksisteeris ju teatud perioodi jooksul. Seetõttu on kadunud riikide kaartidel palju andmeid, mille üle haritud inimene võib vaidelda ning loodame, et vaidlused on edasiviivad ja täiendavad mängijate teadmisi veel rohkem.

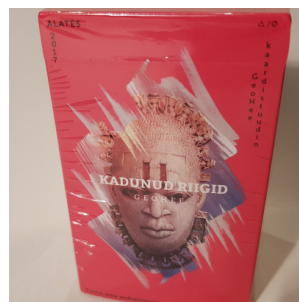
”



Praegused riigid

Lisatud mõned ilusad lipud...

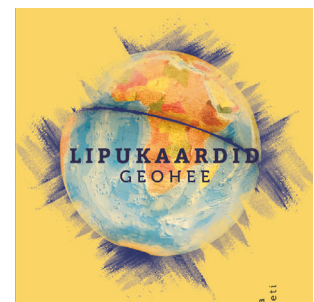
See pakk sisaldab suurt enamus praegu eksisteerivaid riike. Ning boonusena lisatud mõned kaunima lipuga autonoomsed piirkonnad.



Kadunud riigid

Erinevatest ajastutest...

Siin pakis on siis riigid (ja mõni imperium), mida enam ei eksisteeri kuna on muutunud riigikord, nimetus või riigi piirid olulisel määral.



Vali ise pakk?

Korja teatud kaardid välja...

Mõlemas pakis on ligi 200 kaarti, mis võimaldab teha oma selektsiooni (ühe maailmajao riigid, suured/väikesed, jne) ning mängida väiksema pakiga.



Üldised reeglid

Lipukaardid on mõeldud mängimiseks grupis. Kaardid (ükskõik kui palju - mida rohkem seda pikem mäng) jaotatakse mängijate vahel võrdset. Iga mängija võtab oma paki ja vaatab igas küsimise voorus vaid pealmist kaarti. Tavaliselt noorim mängija alustab ja küsib oma pealmiselt kaardilt ühte näitajat (vt. lk 5-6). Kõik selle vooru pealmised kaardid võtab omale mängija, kelle küsitud näitaja on parim ning asetab need oma pakis kõige taha. Siis küsib **kas vooru võitja või järgmine mängija** (suurema grupi puhul on seltskondlikum küsida kordamööda). Võidab see, kes kõik kaardid endale saab.

Vaata kõikide kaartide näitajate infot järgmiselt leheküljelt ning võimalikke kasutusviise klassiruumis edasistelt lehekülgedelt.

Kui kaks suurust on võrdsed, siis (ainult) need mängijad vaatavad oma paki järgmise kaardi sama suurust, kuni ühe mängija kaart võidab.

Alati võib enne mängu kokku leppida, milliseid näitajaid kaardilt küsida tohib ehk siis jätta osad näitajad mängust välja.

Keerulisematele lippudele on lipu kohale kollasega märgitud lipuvärvide arv. Tänapäevaste riikide taustal on kollasega riigi kontuurid. Kadunud riikide kaartidel on taustal oleval punasel maailmakaardil musta täpiga märgitud endise riigi asukoht.

Praeguste riikide pakis on 204 kaarti ning kadunud riikide pakis on 176 kaarti.

Kuna alati ei ole tarvis kõiki kaarte pakist kasutada, siis on võimalik eelnevalt moodustada näiteks pakk, kus on vaid kindla maailmajao kaardid; suurriikide kaardid; arenenud riikide kaardid; värvilise lipuga kaardid jne. Siinkohal on kasulik teada, et välja sorteeritud pakis muutuvad maksimumid (ehk siis näiteks Euroopa pakis ei ole Hiina kõige suurema rahvaarvuga riik, jne), mis toob mängu pisut vaheldust.

Parem kui on Suurem



Lipuvärvid

Loe kokku mitu värvi on sinu lipul. Loevad ka sama värvi väga erinevad toonid. Keerulistematel lippudel on värvid lipu kohal kirjas.



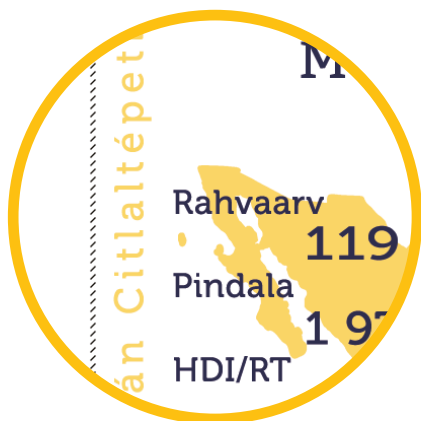
Vesi

Ainult praeguste riikide kaartidel. Number näitab siseveekogude pindala protsenti riigi kogu pindalast.



Keskmine kõrgus

Ainult praeguste riikide kaartidel. Number näitab riigi pindala keskmist kõrgust.



Kõrgeim punkt

Ainult praeguste riikide kaartidel. Riigi kõige kõrgema tipu nimi ja kõrgus.



Praegu riike

Ainult kadunud riikide kaartidel. Kadunud riigi poolt hõlmatud aladel asuvate praeguste riikide arv. Pindalad võivad kattuda ka osaliselt.



Keelte arv

Wiki artiklisse 2018 aastal kirjas olnud kadunud riigis kõneldud keelte arv. Ei tohiks segi ajada päriselt selles riigis kõneldud keelte arvuga.

Tähtede arv

Mõlemas mängus võib küsida riigi või pealinna nimes olevate tähtede arvu. Kirjavahemärgid ei loe.

Algustäht

Mõlemas mängus võib küsida riigi ja pealinna algustähte. Tähestikus eespool asuv täht võidab.

Rahvaarv

Ainult praeguste riikide kaartidel. Rahvaarv nii nagu Wiki artiklis toodud oli aastal 2017.

Pindala

Riigi pindala. Kadunud riikide puhul püüdsin võimalusel märkida ära suurima pindala riigi ajaloos.

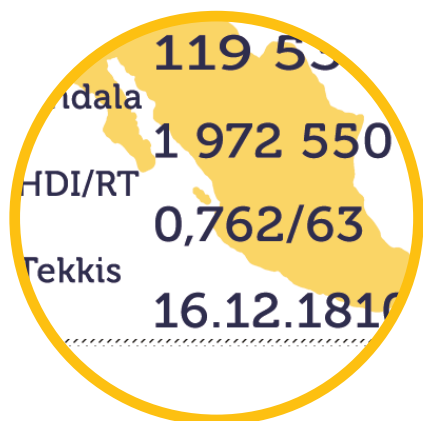
HDI

Human Development Index - Inimarengu indeks. Ainult praeguste riikide kaartidel.

Kestis

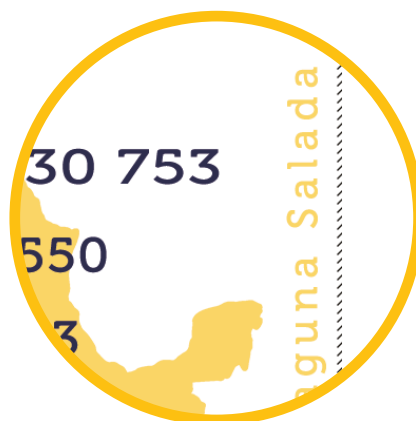
Riigi kestmise aeg aastates. Ainult kadunud riikide kaartidel.

Parem kui on Väiksem



RT

Rahvastiku tihedus. Ainult praeguste riikide kaartidel.



Madalaim punkt

Riigi kõige madalaima punkti nimi ja väärtus. Ainult praeguste riikide kaartidel.



Wiki indeks

Wiki indeks näitab riigi kohta Wikipedias oleva artikli pikkust (tähemärkide arv). Mida pikem artikkel seda väiksem indeks. Ainult kadunud riikide kaartidel.

Tekkis

Riigi tekkimise ligikaudne aeg. Praegustel riikidel on arvestatud riigi nime või riigikorra muutuseid riigi tekkena.

Silmaringi Avardamiseks

Järgnes

Ainult kadunud riikide kaartidel. Milline riik või riigikord kadunud riigile vahetult järgnes.

Praegu

Ainult kadunud riikide kaartidel. Milline riik on praegusel hetkel (2018) kadunud riigi aladel suurim või muud viisil oluline järglane.

Rahaühik

Ainult kadunud riikide kaartidel. Info leidumisel Wikis on toodud ära mõningad maksevahendid, mis kadunud riigis käibel olid.

SA TEAD, et lipukaartide mäng läheb hästi **KUI KEEGI** küsib Jamaica kaarti käes hoides:
"KÕIGE KIIREM JOOKSJA?"

Kasutamine koolis



Mänguviisid koolidele

lipukaartidega

Järgnevalt on toodud mõned võimalused, kuidas saab lipukaarte koolitundides kasutada. Need on eelkõige mõeldud ideedena, millest õpetajad saavad luua tundides töötavaid ja teadmiste omandamiseks kasulikke meetodeid.

Kuna mul ei ole ülevaadet koolides valitsevatest õpilaste premeerimise alastest tõekspidamistest ning võimalustest, siis ütlen üldiselt reeglites, et hästi mänginud õpilane saab PUNKTI. Selle asemel võib olla ka õpetaja tunnustus, positiivne hinne või muu auhind/preemia. Kuna paljud mängud kestavad lühikest aega ning hinde panemine ei pruugi olla põhjendatud, siis on võimalik näiteks siia juhendisse (märkmete osasse) pikema perioodi jooksul märkida õpilastele punkte ning perioodi lõpus suurima punktisaagiga või teatava punktiläve ületanud õpilast vajadusel premeerida näiteks positiivse hindega.

Oleksin väga tänulik, kui hiljem saaksin õpetajatelt tagasisidet, kas ja kuidas kaartidega mäng koolitunnis otstarbekaks osutus. Selleks on antud juhendi lõpus ka ruumi märkmeteks, kuhu võib kirjutada märksõnadena tagasiside.

Mängud, mis on Kiired



Ühe kaardiga pakkumismäng liikumisega

Igale õpilasele jagatakse kätte vaid 1 kaart. Õpetaja ütleb näitaja, millega mängitakse (näiteks kõrgeim punkt). Õpilased vaatavad enda kaardil olevat kõrgeima punkti väärtust ning hindavad oma võiduvõimalusi (ca. 30+ kaarti on vaid välja jagatud).

Kes arvavad, et neil võikski olla klassi kõrgeim väärtus tõusevad püsti (teised jäävad istuma). Seejärel leitakse, kellel on kõige kõrgem väärtus ning see õpilane istub lauale. Seejärel küsib õpetaja, kas kellelgi istuvatest õpilastest on kõrgem väärtus kui lauale istunud õpilasel ning kellel on, see tõuseb samuti püsti.

Punkti saavad mängijad, kes jäävad istuma ning mängija, kes istub laua peal - nemad hindasid oma kõrgeima punkti suhet teistesse väärtustesse õieti.

Muidugi on kaardimängus sees teatav juhuslikkus ning seega peab mängijate veidi ka õnne olema. Mängija, kes tõuseb püsti maailma kõrguselt teise tipuga, kuid kaotab kuna juhuslikult on välja jagatud (ja ka õpilane on püsti tõusnud) ka maailma kõrgeim mägi, on ju tegelikult õigesti hinnanud oma mäe kõrgust.

Kui tunnile tuleks kasuks rohkem liikumist, siis võib esialgu õpilased klassi ette koguda. Seejärel liiguvad võidusooviga õpilased klassi keskele. Parima väärtusega õpilane liigub klassi taha otsa ning esialgselt klassi ette jäänud kuid võitjast paremat väärtust omavad mängijad liiguvad jällegi klassi keskele. Punkti saavad klassi ette jäänud ning muidugi ka klassi lõppu liikunud mängijad, kuna nemad hindasid õigesti oma kaardil olevat väärtust.



Ühe kaardiga keskmiste mäng liikumisega

Igale õpilasele jagatakse 1 kaart. Õpetaja valib ühe suuruse (rahvaarv, pindala, HDI, kõrgeim punkt, vee osakaal, keskmine kõrgus või lipuvärvid) ning palub tõusta neil, kellel on õpilase arvates maailma keskmisest suurem väärtus. Seejärel nimetab õpetaja keskmise väärtuse ning õpilased, kes olid hinnanud suurst õieti istuvad lauale (või tõstavad käe). Näiteks kui õpilasel on käes India kaart ning õpetaja nimetab rahvaarvu, siis õpilane kõigepealt tõuseb püsti ning seejärel istub lauale (tõstab käe). Punkti saavad siis laual istujad (käe tõstijad).

Maailma keskmine ei pea olema matemaatiline keskmine, vaid ka riikide vastava väärtuse pingerea keskel olev väärtus ning on toodud käesolevas juhendis leheküljel 10.

Samamoodi saab suuruse asemel õpetaja paluda tõusta õpilastel, kellel on

- a) Euroopa (või mõne muu maailmajao) riik
 - b) saareriik
 - c) merepiirita riik
- jne.

Ühe kaardiga mäng kiiruse peale kõigi vastu

Igale õpilasele jagatakse 1 kaart tagurpidi. Kui kõigil on kaardid käes annab õpetaja “stardi”. Kõik vaatavad oma kaarti ning esimene, kes tõstab kae võib küsida oma kaardilt ühte suurust. Kui nimetatud suurus on klassi parim, saab ta punkti, kuna suutis kiiresti tuvastada oma kaardil tugeva suuruse. Selles mängus on näiteks mõistlik lipuvärvide küsimist mitte lubada. Võrdsete väärtuste puhul saab punkti siiski ainult kae tõstja.

Kui on rohkem Aega

Üldhariv mäng pinginaabriga

Igale õpilasele jagatakse nii palju kaarte kui võimalik (praeguste riikide pakis 204 kaarti ning kadunud riikide pakis 176). Iga õpilane mängib tavaliste reeglite järgi oma pinginaabriga nii kaua, kui tunnis selleks aega leitakse. Punkti saab see, kellel lõpus käes rohkem kaarte.

Üldhariv mäng grupis

Moodustatakse grupid ning igale õpilasele jagatakse nii palju kaarte kui võimalik (praeguste riikide pakis 204 kaarti ning kadunud riikide pakis 176). Iga grupp mängib tavaliste reeglite järgi nii kaua, kui aega on. Seejärel loeb iga grupi parim kokku omale võidetud kaartide arvu ning võrdleb seda teiste gruppide parimatega. Parim mängija või parim grupp saab punkti.

Rühm rühma vastu

Moodustatakse rühmad. Iga rühma mängija saab ühe kaardi. Kõik rühma liikmed hindavad oma näitajaid ning koos, arutelu abil, leitakse oma rühma parima kaardi parim väärtus. Iga rühm saab küsida ühe korra ning näitajat võrreldakse teiste rühmade kõikide kaartide vastu. Enim kaarte kogunud rühm võidab.



Maailma Keskmesed

Maailma riikide vastavate väärtuste pingerea keskpunkt (ligikaudu):

1. Rahvaarv - 5 523 2331
2. Pindala - 118 484 km²
3. HDI - 0,735
4. Kõrgeim punkt - 2419 m
5. Keskmine kõrgus - 422 m

Kaartidel olevate väärtuste maailma keskmised (ligikaudu):

1. Rahvaarv - 32 404 558
2. Pindala - 2 602 408 km²
3. HDI - 0,728
4. Kõrgeim punkt - 2629 m
5. Keskmine kõrgus - 840 m

A photograph of a room with a map on the wall, a window, and hanging light bulbs. The map is a world map with various colors. The room has a textured wall and a window with a black frame. There are three hanging light bulbs, one of which is lit. A yellow banner is overlaid on the bottom left of the image.

Tagasiside, punktid ja Märkused



GEOHEE
KAARDISTUUDIO

Võta Ühendust



+372 53 422 414



geohee@geohee.ee



www.geohee.ee



Tondi 51-22,
Tallinn, Eesti