

LIHULA GÜMNAASIUM

IX klass

Keitlin Nikkel

**MATKAMÄNGU KORRALDAMINE JA LÄBIVIIMINE KODUTÜTARDELE
NING NOORKOTKASTELE**

Praktiline töö

Juhendaja: Heli Esko

Lihula

2016

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. UURIMISTÖÖ TEOREETILINE TAUST.....	5
1.1 Matkamine.....	5
1.2 Jalgsimatk.....	5
1.2.1 Jalgsimatka varustus.....	6
1.2.2 Rajavalik ja turvalisus jalgsimatkal.....	7
1.3 Kodutütreid ja Noored Kotkad.....	7
2. KODUTÜTARDE JA NOORKOTKASTE MATKA PLANEERIMINE JA LÄBI VIIMINE.....	9
2.1 Matkamängu üldise ülesehituse planeerimine.....	9
2.2 Matkamängu marsruudi valik.....	10
2.3 Matkamängu kontrollpunktid.....	10
2.4 Eeltööd võistlejate ja abilistega.....	11
2.5 Riskianalüüs.....	12
3. MATKAMÄNGU ANALÜÜS JA JÄRELDUSED.....	14
KOKKUVÕTE.....	16
KASUTATUD KIRJANDUS.....	18
LISAD.....	20
Lisa 1. Matkamängu trassi kaart	
Lisa 2. Info kontrollpunktide kohta	
Lisa 3. Matkamänguks vajamineva	
Lisa 4. Tänukirjad.	
Lisa 5. Infoleht	
Lisa 6. Osalejate registreerimisleht	
Lisa 7. Fotod matkamängust	

SISSEJUHATUS

Käimine on inimese kõige algsem liikumisviis ning seega on ka jalgsimatkamine üks tavalisemaid ja lihtsamaid puhke- või sportliku retke vorme (Kolmann, 2011).

Kodutütarde üheks eesmärgiks on arendada mitmekülgset ja harmooniliselt noorte vaimseid ja kehalisi võimeid. Oma sihtide täideviimiseks korraldavad kodutütred koondusi, loenguid, kursusi, praktilisi töid, koosolekuid, võistlusi, ekskursioone, matku, mängu (Kodutütred, 2016). Samadel põhimõtetel tegutsevad ka Noored Kotkad.

Minu uurimistöö **teemaks** on „Matkamängu korraldamine ja läbiviimine kodutütardele ning noorkotkastele”. Teema valisin, kuna olen ise kodutütar alates aastast 2010 ja seega antud organisatsiooniga tihedalt seotud. Olen ise väga suur matkamängude austaja ja käin nendel väga tihti. Siit ka mõte, et kui ma seda ise harrastan, siis miks mitte ka väiksematele see esimene kogemus juba kätte anda.

Sellest tuleneb ka uurimistöö **eesmärk**: ette valmistada matkamäng ning läbi viia see 2.-6.klassi kodutütardele ja noorkotkastele.

Eesmärgi saavutamiseks olen püstitanud järgmised ülesanded:

1. luua teoreetiline taust teemale matk ja matkamine ning organisatsioonidel Kodutütred, Noored Kotkad;
2. panna paika ja kirjeldada matka korralduslik pool: pikkus, marsruut, ülesanded, vajaminev;
3. informeerida 2.-6.klassi kodutütred ja noorkotkaid matkast ja leida abilised;
4. käia valitud rada ise läbi;
5. viia läbi matkamäng;
6. analüüsida planeeritud ja läbi viidud matkamängu.

Selleks, et luua teoreetilist tagapõhja, tutvusin mitme erineva raamatu ja interneti keskkonnaga, mis olid seotud matkamisega ning matka korraldamisega.

Oma uurimistööd alustan teoreetilise ülevaatega, mis keskendub matka olemusele, selle planeerimisele ning taustinfole organisatsiooni Kodutütred ja Noored Kotkad

kohta. Töö teises osas aga keskendun matka ettevalmistamisele ja läbiviimisele. Viimases sisupeatükis analüüsin läbiviidud matkamängu. Lisades on info, mis täiendab minu praktilist tööd.

1. UURIMISTÖÖ TEOREETILINE TAUST

Alljärgnevalt annan oma uurimistöole „Matkamängu korraldamine ja läbiviimine kodutütardele ning noorkotkastele” teoreetilise tausta. Esmalt toon välja matkamise ja matka korraldamise põhitõed. Peatüki teises osas annan ülevaate organisatsioonist Kodutütred ja Noored Kotkad, kuna viin oma töö praktilise osa läbi kodutütarde ja noorkotkaste rühmas „Valged Kotkad”.

1.1 *Matkamine*

Matkamine on looduses liikumine harrastusena. See on aktiivse puhkuse vorm, mida harrastatakse ka rahvaspordina (Matkamine, 2014).

Matkamine on peaaegu, et ainuke spordiala, mida saab harrastada nii maal kui vee peal, metsas kui mägedes. Sõltuvalt aastaajast on võimalik matkata jalgsi kui jalgrattaga, sooritada paadi- või kanuumatku, minna mägedesse. See on selline liikumisvorm, mis annab võimaluse sattuda ka kõige kaunimatesse paikadesse looduses, seda maailma erinevais paigus. Matkamine õpetab õigesti hindama oma võimeid ja jõuvarusid, suurendab vastupidavust ning arendab orienteerumisvõimet. Sobivaim võimalus algajale matkajale oma võimete proovilepanekuks on kõige tavalisem jalgsimatk (Matkamine, 2015).

1.2 *Jalgsimatk*

Jalgsimatk on matk, mis sooritatakse jalgsi käies, ilma liiklusvahenditeta. Jalgsi matkates kulub vahemaade läbimiseks rohkem aega kui liiklusvahendeid kasutades, kuid aeglane tempo võimaldab paremini ja põhjalikumalt ümbrust vaadelda ja uurida. Jalgsi pääseb mõnda kohta ka paremini ligi (Jalgsimatk, 2012).

Pikem teekond, keerulised ilmaolud ja muud raskendavad asjaolud nõuavad suuremat ettevalmistust. Jalgsi matkajad peavad üldiselt kandma kogu varustust matka jooksul endaga kaasas, tavaliselt seljakottides (*Ibid*).

1.2.1 Jalgsimatka varustus

Kivistik ja Linnus (1981) on öelnud, et matkavarustus peab olema otstarbekas, vastupidav, kerge, vastama matka liigile, aastaajale ja matka raskusele.

Seljakoti valiku määrab matka iseloom ja pikkus. Matka pikkusest sõltub omakorda kaasavõetavate asjade hulk (Matkamine, 2015).

Kaasa ei võeta midagi üleliigset, samal ajal ei tohi unustada vajalikku. Iga matk eeldab korralikku varustust, mis tagaks mõnusa ja nauditava seikluse. Hea matkavarustus peab sobima oludega ega tohi alt vedada. Matkaja kuldreegel: võta kaasa nii palju kui vajalik ja nii vähe kui võimalik (Kolmann, 2011).

Toetudes eelnevale, siis matkavarustus sõltub palju matkatüübist. Ühepäevaseks matkaks on soovituslik järgnev varustus: 1) tikud veekindlas pakendis, 2) taskunuga, 3) vihmakeep, 4) söök ja jook, 5) vile, 6) tagavara riided, 7) esmaabi vahendid ja isiklikud ravimid, 8) seljakott, 9) taskulamp, 10) matkaks sobivad riietus ja jalanõud, 11) kompass, 12) kirjutamis tarbed (*Ibid*).

Matkaja komplekteerib endale väikse ellujäämiskomplekti, mida saab kaasas kanda taskus. Muidugi on olemas ka erinevaid varustusi erinevate suurustele ja mitmetele inimestele vastavalt vajadustele (*Ibid*).

Seljakoti pakkimise variante on mitmeid, Kolman (*Ibid*) toob välja ühe, milline on mõistlik seljakoti pakkimine. Pakkimisel asetatakse pehmed esemed vastu seljakoti selgmist poolt nii, et kott oleks selja poolt lame ja pehme. Raskemad esemed pakitakse allapoole. Riietusesemed pannakse kilekottidesse, et kaitsta neid niiskuse eest. Kilepakendites on esemeid ka mugavam seljakotti pakkida. Sagedamini tarvisminevad esemed (hügieenitarbed, märkmik ja pliats, sööginõud) paigutatakse välistaskutesse. Vihmakeep asetatakse kokkukeeratult seljakoti klapi alla.

Samuti on oluline õige riietumine. Selle saladus peitub paljudes õhukeste, avarate riietusesemete kandmises. Nii on sul külma ilmaga soe ja samas ei ole sooja ilmaga palav (*Ibid*).

1.2.2 Rajavalik ja turvalisus jalgsimatkal

Enne planeerimise algust on tark otsustada, kas korraldada sportlik üritus või rahulik loodusretk. Otsusest tuleneb sihtgrupp, kellele matk on suunatud (Tohva, 2016).

Matkatrajektooni valikul lähtutakse matka eesmärgist ja ülesannetest (spordimeisterlikkuse tõstmine, matkamärkide ja järgunõuete täitmine, läbitava paikkonna tundmaõppimine, ühiskondlikult kasulikust tööst osavõtt jm). Lisaks peetakse silmas ka grupi liikmete iga, kehalist ettevalmistust, matkakogemusi, matka läbiviimiseks planeeritud aega ja matka liiki (Kivistik, Linnus, 1981).

Selleks, et matkajad teaksid, kus nad asuvad on oluline osata määrata ja tunda koordinaate. Geograafilised koordinaadid on maapealse punkti nurkkoordinaadid. Geograafilise laiuse ja pikkuse abil määratakse mistahes punkti asukohta maakera pinnal või kaardil (Geograafilised koordinaadid, 2015).

Matkal on oluline turvalisus. Matkajatele on väga tähtis, et õige info oleks olemas. Kuna muidu ta ei tea kuhu minema peaks (Kasemets, 2014). Niisamuti on ohtudega. Ohud varitsevad meid igapäevaelus kõikjal. Oht on situatsioon või asjaolude kokkulangevus, mis võib põhjustada vigastusi inimestele, materjalidele, varustusele jne. Kui lisame võrrandisse inimesed, tekib võimalus, et keegi võib viga saada – see on risk. Riskide mõistmine on turvalisuse seisukohalt väga oluline ning vajalik (Villo, 2007). Seetõttu on väga oluline enne matka koostada riskianalüüs, kus läbi mõelda kõik ettetulevad ohud ning kuidas vastavas olukorras tegutseda. Nii võib matkajaid ähvardavate ohtude seas olla äraeksimine, vigastused, varasemate haiguste ägestumine, allergia, seedehäired, dehüdratsioon, hüpodermia, päikesepiste ja -põletus ning külmetus, samuti metsloomade ja inimeste rünnakud (Matkamine, 2014).

1.3 Kodutütred ja Noored Kotkad

Kodutütred ja Noored Kotkad on Kaitseliidu eriorganisatsioonid. Tegemist on Eesti suurimate noorteorganisatsioonidega, kuhu kuulub ligi 8000 noort. Läänemaal on 130 kodutütart ja 100 noorkotkast. Noored tegutsevad peamiselt rühmades, kus neid juhendavad täiskasvanud juhid (Kodutütred ja Noored Kotkad, 2016).

Kodutütred on 19.jaanuaril 1932. aastal loodud tütarlaste vabatahtlik isamaaline skautlik Kaitseliidu noorteorganisatsioon, millel on oma põhikiri ja sisekord. Kodutütreks on 7-18 aastased tütarlapsed (Kodutütred, 2016).

Noored Kotkad on Kaitseliidu struktuuriüksus, mille eesmärk on kasvatada noori vaimselt ja kehaliselt terveiks Eesti kodanikeks. Noorte Kotkaste organisatsiooni noorliige võib olla 7–18-aastane Eesti kodanik (Noored Kotkad, 2016).

Selleks, et organisatsioonid täidaksid oma eesmärke, korraldavad nad erinevaid väljaõppeüritusi, sealhulgas koondusi, laagreid, matku jne, mille korraldust reguleerib väljaõppe-eeskiri (Noorteorganisatsiooni Kodutütred Põhikiri, 2016).

Järgukatsed hõlmavad endast kodutütarde teadmisi väga erinevatel aladel ja jagunevad kuude ossa. Järkude tegemiseks peavad kodutütred omama teadmisi ja oskusi järgmistel aladel: eesti loodus, eesti ajalugu, kodutütarde teadmised ja oskused, käitumine, loovus, matkatarkused ning skaudioskused, turvalisus. Mida kõrgem on järk seda rohkem peab järgu sooritaja teadma (Järgud ja erialad, 2015).

Noorte Kotkastel on läbi järkude läbimisel eesmärk arendada noortes ettevõtlikkust, iseseisvat tegutsemisoskust, juhtimise- ja organiseerimisvõimet (Noorte Kotkaste järgukatsete sooritamise juhised, 2016).

2. KODUTÜTARDE JA NOORKOTKASTE MATKA PLANEERIMINE JA LÄBI VIIMINE

Antud uurimistöö eesmärk on ette valmistada matkamäng ning läbi viia see 2.-6.klassi kodutütardele ja noorkotkastele.

Eesmärgi saavutamiseks olen eelnevalt loonud matkamise ja organisatsioonide kohta teoreetilise tausta. Järgnevas peatükis sooritan ja kirjeldan järgmiste ülesannete teostust:

1. panna paika ja kirjeldada matka korralduslik pool: pikkus, marsruut, ülesanded, vajaminev;
2. informeerida 2.-6.klassi kodutütred ja noorkotkaid matkast ja leida abilisi;
3. käia valitud rada ise läbi;
4. viia läbi matkamäng;
5. analüüsida planeeritud ja läbi viidud matka.

Matkaks ettevalmistuse saan jaotada neljaks etapiks: 1) töö rajaga, 2) töö osalejatega, 3) töö kontrollpunktidega, 4) töö matkaks vajaminevaga.

2.1 Matkamängu üldise ülesehituse planeerimine

Esmalt koostas matkamängu üldise läbiviimise plaani. Organisatsioonis Kodutütred ja Noored Kotkad on levinud matkamäng, mis on ülesehitatud järgnevalt – matkajad saavad kaardi, kuhu on märgitud kontrollpunktid. Kontrollpunktides tuleb sooritada erinevaid ülesandeid. Koostöös rühmajuhiga leidsime matkaks sobiva kuupäeva. Planeerisime matkamängu toimumiseks 11. septembri 2016.

Järgnevalt mõtlesin läbi 8 erinevat punkti, kus meeskonnad peavad vastavalt juhendile lahendama ülesanded. Meeskonnad liiguvad punktist punkti, mis asuvad Lihula linna ümbruses. Need moodustavad järgmise ringi: Lihula Gümnaasium – Lihula Mõisamägi – vanaraudtee tamm- õunapuuäed – Narva – Lihula Gümnaasium). Tiimid planeerisin nelja liikmelistena ning jaotuse vastavalt vanusele. Meeskonnad

saavad stardist kaasa endale kaardi ja vanemad tiimid kaardile lisaks kompassi. 4.-6.klassi tiimidega kordan enne matkamängu üle koordinaatide määramise.

2.2 Matkamängu marsruudi valik

Esmalt võtsin kaardi ja määrasin esialgsed kontrollpunktide asukohad võrdsete vahemaadega. Järgnevalt läbisin kaardil planeeritud trassi. Aega kulus umbes 2h ja läbisin 10km. Punktide asukohti üle vaadates mõtlesin milline kontrollpunkt kuhu sobiks. Kui mõni punkt ei sobinud (näiteks ühel korral olin kontrollpunkti keset karjamaad märkinud), vaatasin kaardi üle ja tõstsin punkte ümber. Nii sobitasin omavahel maastiku ja kontrollpunktides sooritatavad ülesanded.

Kui olin punktide asukohtades kindel määrasin nende koordinaadid ja märkisin punktid kaartidele (Lisa 1). Koordinaate kasutasid kaks vanemat tiimi, kes olid nendega ka varem kokku puutunud.

2.3 Matkamängu kontrollpunktid

Antud töös valin ülesanded mis toetuvad kodutütarde ja noorkotkaste 6. ja 5. järgus nõutule ja meeskonnatööle, kuna matkajad on sooritanud eelnevalt 6. ja 5.järgu.

Planeerisin matkamängule 8 kontrollpunkti: 1) salakiri, 2) meeskonnatöö, 3) sõlmed, 4) kimmimäng, 5) takistusrada, 6) lõke, 7) esmaabi, 8) üllatuspunkt ehk kokkamine.

Alljärgnevalt toon välja, millistele järgukatsetes välja toodud punktidele toetusin matka ülesanded välja mõeldes. Üldine matkamäng haakub matkatarkuste ning skaudioskustega, samuti ka loodusega ja käitumisega. Kontrollpunktides peab teadma kodutütarde, noorkotkaste teamisi, seega läheb üldise matka alla kodutütarde ja noorkotkaste teadmised ja oskused. Oskusi ja teadmisi saab proovile panna salakirjas, sõlmedes, tulepulga kasutamises ning esmaabis. Viimase alla läheb ka turvalisus. Eraldi saab välja tuua veel üllatuspunkti ja takistusraja, kus matkajad peavad olema loovad ning kasutama meeskonnatöö oskust.

Punkte planeerides mõtlesin kõigepealt millistel matkamängudel olen eelnevalt käinud ning millised on olnud sealsed kontrollpunktid. Panin jooksvalt kirja meenuva

ja valisin neist sobivad välja. Mõne mõtlesin ise välja (nt kontrollpunkt „Üllatus” või „Sõlmed”, kus peab tegema sõlmi, kuid lisasin ülesandeid veel juurde).

Järgnevalt tegin juhendid meeskondadele ning punkti kohtunikule (Lisa 2). Sellele toetudes panin kirja vajaminevad asjad (Lisa 3). Vajamineva varustuse, mida mul ei olnud kodus, edastasin oma rühmavanemale. Õhtu enne matkamängu jaotasin kõik asjad kottidesse. Seega iga kontrollpunkti kohtunik sai matkamängu hommikul koti, milles oli järgnev sisu: 1) punktiks vajaminevad asjad, 2) kontrollpunkti kirjeldus matkajatele, 3) kontrollpunkti läbiviimise juhend (meelespea), 4) punktiarvestustabel. Lisaks valmistasin ette ka võistlejate ja kontrollpunktides olevate kohtunike kaardid. Abiliste kaartidele märkisin kõikide kontrollpunktide asukohad ja seal olevate kohtunike nimed, enda telefoni numbri ja järgmiste punktide koordinaadid. Kahele noorema meeskonna kaardile kirjutasin samuti kõikide kontrollpunktide asukohad ja minu telefonide numbri. Kaks vanemat meeskonda said kaardi koos minu telefoni numbriga.

Ülesanded olid üles ehitatud sooritus punktidele. Punktide arvestus jagunes kolmeks: ajapunktideks (kiirem sai 4 punkti, aeglasem 1 punkti); soorituspunktideks (nt iga õige sõlm andis 0,5 punkti); kombineeritult (punkte sai kiiruse ja õigsuse eest). Selleks, et punktide sooritused oleksid võrdväärsed, oli maksimum punktide arv igas punktis 4.

Lisaks tegin ka tänukirjad (Lisa 4) ja plaanisin pidada meeles ka abilisi. Selleks olid planeeritud šokolaadi rahad abilistele ja auhind 1.kohale.

2.4 Eeltööd võistlejate ja abilistega

Koostasinfokirja matkajatele (Lisa 5), kus oli kogu vajalik informatsioon matka kohta. Jagasin seda rühma „Valged Kotkad” Facebooki grupis ja palusin soovijatel osalemisest märku anda 07.septembriks. Lisaks palusin rühmajuhil teatada tulevasest matkast ka lapsevanematele. Matkale registreerumine toimus otse mulle või rühmajuhile. Võistlejad jagasin meeskondadeks eelnevalt koostöös rühmajuhiga.

Kaks nädalat enne matkamängu leidsin abilised. Tegin nendega erinevaid kokkuleppeid. Näiteks arutasin kes millises punktis kellega soovib olla. Jagasin

vastavat infot kohtunikele eelnevalt (mida kaasa võtta, asukoht, söök, aeg jne) ja andsin asjad kätte matkamängu hommikul.

Rühmajuhiga tegin kokkulepped, jagasin talle infot, andsin vajamineva nimekirja. Koostöös temaga moodustasin meeskonnad.

2.5 Riskianalüüs

Koostas in vahetult enne matkamängu riskianalüüsi (Tabel 1), et läbi mõelda olukorrad, mis võivad olla enne või matkamängu ajal. Toetus in riskianalüüsi tehes raamatule „Aktiivse puhkuse riskikäsitluse juhendmaterjal” (Villo, 2007).

Tabel 1. Riskianalüüs matkamängule

Jrk	RISK	KÄITUMINE	ENNETUS
	Mis võib juhtuda?	Kuidas tekkinud olukorras käituda?	Mida saab teha eelnevalt selle ära hoidmiseks?
1.	Vihma sajab	Kui tegu hoovihmaga, laseme selle mööda. Oleme riietunud vastavalt ilmale.	Olen jälginud ilma ennustust eelnevalt. Lapsevanema infolehes on info/meeldetuletus ilmale vastava riietuse kohta.
2.	Meeskond eksib ära.	Mul on planeeritud abiline, kes on mulle autojuhiks. Sõidan autoga raja läbi, leian eksinud meeskonna.	Olen pannud punktid teede peale, mis on kergesti märgatavad. Kirjutasin kaardi ülal serva enda telefoninumbri, vajadusel helistavad.
3.	Keegi saab viga.	Hindan vigastuse tõsidust, annan esmaabi, vajadusel kutsun kiirabi.	Olen käinud raja ise läbi ja leidnud turvalised kohad, kus tegutseda.
4.	Kõrvalised isikud tulevad uudistama/tülitama	Seletan isikule mis toimub ja palun tal mitte segada.	Paigutan kontrollpunktid sobivatesse kohtadesse.
5.	Abiline/tiimi liige ei tule kohale.	Leian puudevale isikule kiirelt asendaja. Loodan, et meeskond saab ka ilma temata hakkama.	Olen saanud kõigilt osalejatelt/abistajatelt 100%'ilise kinnituse nende tuleku kohta.
6.	Jään ise haigeks.	Teavitan osalejaid, et matkamäng jääb ära.	Käin vastavalt ilmale riides ja hoian ennast tervena.
7.	Märkan rajal võitlejate poolt mahavisatud prügi.	Korjan prügi üles ja loen pärast meeskondadele sõnad peale!	Tuletan meelde, et kogu prügi tuleb endaga kaasa kanda.
8.	Ebapiisav orienteerumis oskus	Õpetan kiiresti kaardi selgeks ja uurin iga natukese aja tagant kuidas neil läheb.	Kordan enne rajale laskmist kaardi ja kompassi kasutamise üle.

3. MATKAMÄNGU ANALÜÜS JA JÄRELDUSED

Kodutütarde ja Noorkotkaste rühma „Valged Kotkad” matkamäng toimus 11.september 2016. aastal Lihula ümbruses. Võistluse algus kell 12.00, võistlus lõppes orienteeruvalt kell 16:00. Matkamängust võttis osa 32 inimest (Lisa 6), sh 16 matkajat, 16 abilist (14 abilist 7.-12 klassist ja 2 täiskasvanut abilist). Kokku moodustus 4 meeskonda, kus igas tiimis oli 4 liiget.

Matkamängul oli 8 kontrollpunkti : 1) salakiri, 2) meeskonnatöö, 3) sõlmed, 4) kimmimäng, 5) takistusrada, 6) lõke, 7) esmaabi, 8) üllatuspunkt ehk kokkamine. Matkamängu pildistas Heli Esko (Lisa 7).

Matkamängu tulemused olid järgmised:

1. koht – meeskond „Pliksid” 40,75 punkti.
2. koht – meeskond „Vasak Varvas” 34,25 punkti.
3. koht – meeskond „Tüdrukud” 26,75 punkti.
- 4.koht – meeskond „Markus” 23,5punkti

Matkamäng läks planeeritult. Järeldan seda järgnevalt: keegi ei eksinud ära, meeskonnad jõudsid rajalt tagasi, abilised ja matkajad olid olemas, kohtunikud said oma ülesandest aru ja meeskonnad ülesannetega hakkama. Lisaks ei olnud vaja esmaabi ning ilm oli matkamiseks sobiv. Arvan, et õnnestumist toetas see, et olin eelnevalt kõik enda jaoks paika pannud. Olin jaotanud matkajad meeskondadeks, pakkinud ära vajaminevad asjad, tähtsad paberid pannud mappidesse.

Samas ilmned ka jooksvad probleemid – näiteks olin mõned üksikud asjad koju jätnud või kõrvalised isikud tulid ühte abistajat temale määratud kohast minema ajama, kuid leidsin probleemidele kiirelt lahendused. Rajal liikus kaks autot: mina ja Maris Esko, Eda Aavik ja Heli Esko. Kontrollisime ja suunasime meeskondasid, kui nad olid rajalt kõrvale kaldunud.

Enda kohta sain teada, et kui ma midagi väga tahan ja selle nimel pingutan, saan ma sellega hakkama. Kogesin, et olen ma väga arg suurema rahva ees rääkimises - ma tundsin ennast väga ebamugavalt matkamängu avamisel ja lõpetamisel. Tundsin

kuidas närv mulle sisse puges, hääl hakkas värisema ja suu muutus kuivaks. See on ka üks arengukoht, millega pean tööd tegema.

Järgneval korral ma kirjutan endale paberile ette, mida pean rääkima – nii on mul kindlam rääkida suurema hulga rahva ees. Usun, et kui peaksin uuesti taolist matkamängu juhtima või korraldama, oleksin ma endas palju kindlam.

KOKKUVÕTE

Käesoleva töö teema oli: „Matkamängu korraldamine ja läbiviimine kodutütarde ning noorkotkastele”, mille eesmärk oli ette valmistada matkamäng ning läbi viia see 2.-6.klassi kodutütardele ja noorkotkastele.

Eesmärgi saavutamiseks püstitasin järgmised ülesanded:

1. luua teoreetiline taust teemale matk ja matkamine;
2. panna paika ja kirjeldada matka korralduslik pool: pikkus, marsruut, ülesanded, vajaminev;
3. informeerida 2.-6.klassi kodutütred ja noorkotkaid matkast ja leida abilisi;
4. käia valitud rada ise läbi;
5. viia läbi matkamäng;
6. analüüsida planeeritud ja läbi viidud matka.

Oma tööd alustasin teoreetilise ülevaatega. Esmalt tõin välja matkamise ja matka korraldamise põhitõed. Peatüki teises osas andsin ülevaate organisatsioonist Kodutütred ja Noored Kotkad, kuna viisin oma töö praktilise osa läbi kodutütarde ja noorkotkaste rühmas „Valged Kotkad”. Viimases sisupeatükis analüüsisin läbiviidud matkamängu. Lisades on info, mis täiendab minu praktilist tööd.

Kodutütarde ja Noorkotkaste rühma „Valged Kotkad” matkamäng toimus 11.september 2016 Lihula ümbruses. Matkamängust võttis osa 32 inimest, sh 16 matkajat, 16 abilist (14 abilist 7.-12 klassist ja 2 täiskasvanut abilist). Kokku moodustus 4 meeskonda, kus igas tiimis oli 4 liiget.

Matkamängul oli 8 kontrollpunkti: 1) salakiri, 2) meeskonnatöö, 3) Sõlmed, 4) kimmimäng, 5) takistusrada, 6) lõke, 7) esmaabi, 8) üllatuspunkt ehk kokkamine. Ülesannete valikul lähtusin kodutütarde ja noorkotkaste 6. ja 5. järgus nõutule ja meeskonnatööle, kuna matkajad on sooritanud eelnevalt 6. ja 5.järgu.

Matkamäng läks planeeritult - keegi ei eksinud ära, kohtunikud said oma ülesandest aru ja meeskonnad ülesannetega hakkama. Lisaks ei olnud vaja anda esmaabi ning ilm

oli matkamiseks sobiv. Samas ilmnisid ka jooksvad probleemid - olin mõned üksikud asjad koju jätnud.

Kokkuvõttes saan öelda, et täitsin oma eesmärgi. Õppisin kuidas läbi viia matkamängu ning, et see koosneb nii mitmest etapist. Kui peaksin tulevikus veel ühe matkamängu või hoopis väikse rühmalaagri korraldama, mis oleks kindlasti väga põnev, siis arvan, et enda kogemuse (mille sain seda matkamängu korraldades) põhjal saaksin sellega hakkama. Oskan nüüd arvestada aega, tegevust, raja pikkust jne.

KASUTATUD KIRJANDUS

Esko, H. (2016). *Allikas: Flickr: [WWW] URL*
<https://www.flickr.com/photos/139625250@N05/sets/72157673627801406/with/29573630756/>

Geograafilised koordinaadid. (2015). *Allikas: Vikipeedia: [WWW] URL*
https://et.wikipedia.org/wiki/Geograafilised_koordinaadid

Jalgsimatk. (2012). *Allikas: Vikipeedia: [WWW] URL*
<https://et.wikipedia.org/wiki/Jalgsimatk>

Järgud ja erialad. (2015). *Allikas: Kodutütred: [WWW] URL*
<http://www.kodutytar.ee/kasulikku/jargud-ja-erialad/>

Kasemets, K. (2014). *Matkaja interneti ohud.* *Allikas: Prezi: [WWW] URL*
<https://prezi.com/5swunuulzbpo/matkaja-interneti-ohud/>

Kivistik, A. Linnus, L. (1981). *Noor matkaja.* Tallinn. Eesti NSV Haridusministeerium.

Kodutütred. (2016). *Allikas: Vikipeedia: [WWW] URL*
<https://et.wikipedia.org/wiki/Kodut%C3%BCtred>

Kodutütred ja Noored Kotkad. (2016). *Allikas: MTÜ Noorte Vaba Aeg. [WWW] URL*
<http://noor.laanemaa.ee/noorteuhendused/kodututred-ja-noored-kotkad>

Kolman, K. (2011). *Toimetulek looduses.* Tallinn. Agitaator.

McManners, H. (1996). *Matkatarkuste käsiraamat.* Suurbritannia. Dorling Kindersley Limited.

Matkamine. (2014). *Allikas: Vikipeedia: [WWW] URL*
<https://et.wikipedia.org/wiki/Matkamine>

Matkamine. (2015). *Allikas: Liigume: [WWW] URL*
<http://www.liigume.ee/747168/matkamine>

Noored Kotkad. (2016). *Allikas: Noored Kotkad: [WWW] URL*
http://www.nooredkotkad.ee/et/noored_kotkad

Noorteorganisatsiooni Kodutütred Põhikiri. (2016). *Allikas: Kodutütred: [WWW] URL*
<http://www.kodutytar.ee/download/kodututarde-pohikiri-2013.pdf>

Salakiri. (20. märts 2016). Allikas: Miksike: [WWW] URL
<http://www.miksike.ee/docs/lisa/3klass/7naerame/emakeel/salakiri.htm>

Tohva, L. (10. märts 2016.a). *Jalgsimatk.* Allikas: EML: [WWW] URL
<http://www.matkaliit.ee/ohutus/jalgsimatk>

Toitumine. (2013). Allikas: Kehakeel: [WWW] URL <http://kehakeel.ee/toitumine/>

Villo, S. (2007). *Aktiivse puhkuse riskikäsitluse juhendmaterjal.* Allikas: MTÜ Eestimaaturism: [WWW] URL
https://d3otexg1kysjv4.cloudfront.net/docs/2883449_aktiivse-puhkuse-riskihalduse-juhend.pdf

Noorte Kotkaste järgukatsete sooritamise juhis. (2016). Allikas: Noored kotkad: [WWW] URL
http://nooredkotkad.kaitseliit.ee/files/nooredkotkad/img/files/Noorte_Kotkaste_jargukatsete_sooritamine.pdf

LISAD

Lisa 2. Info kontrollpunktide kohta

KONTROLLPUNKT: SALAKIRI

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.

Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist;

- jõudma arusaamisele, kuidas salakirja lahendada;
- lahendada salakirja õigesti;
- kirjutama enda võistkonna nime samasuguses tekstis.

Vajaminev: kirjutusvahend, kirjutusalus, töölehed salakirjadega.

Punktisumma kujunemine: iga õige vastus annab punkti.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, anna neile salakiri ja käivita aeg;
- salakirja õiged vastused:

1. Kodutütar armastab oma kodu ja on ustav isamaale;
1. Kodutütar ei kaeba ega hädalda;
2. Noorkotkas on julge, rõõmus ja naeratab raskustele;
3. Noorkotkas on viisakas ja õilis;

- Iga õige lause annab 1 punkti. Ka meeskonna nime õigesti kirjutamise eest. Kanna meeskonna sooritus oma punkti tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Õiged laused (iga õige lause 1 p)				Punkte kokku
1.					
2.					
3.					
4.					

Kontrollpunktis „Salakiri” kasutatav tööleht meeskonnale (Salakiri, 2016)

Kontrollpunkt: salakiri

Meeskonna nimi:

LPEVUAUBS BSNBŠUBD PNB LOEV KB PO VŠUBÕ JŠBNBBMF

.....

LPEVUAUBS FJ LBFDB FHB IÖEBMEB

.....

OPPSLPULBS PO KVMHF, SÄÄNVŠ KB OBFSBUB SBŠLVŠUFMF

.....

OPPSLPULBS PO ÕJJŠBLBŠ KB ÄJMJŠ

.....

MEESKONNA NIMI

.....

Aa, Bb, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Oo, Pp, Rr, Ss, Šš, Zz,
Žž, Tt, Uu, Vv, Õõ, Ää, Öö, Üü.

VÕTI: Kirjuta iga tähe asemele see täht, mis talle tähestikus eelneb.

KONTROLLPUNKT: MEESKONNATÖÖ

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamiseks on aega 10 minutit.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - ületama soo puuplaatide abil (juba maas olevaid puupakke liigutada ei tohi!)
- rajal võib liikuda korraga kas üks inimene või kogu meeskond. Aeg läheb kinni siis kui kõik meeskonna liikmed on ületanud finiši koos kaasa antud puuplaatidega, iga maha aste/kukkumine annab trahviaja (30sek).

Lõpliku aja kujunemine: ülesande soorituse aeg + maha astumine/kukkumine (trahviaeg)

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks.

Vajaminev: puupakud, puuplaadid, stopper, kirjutusvahendid +paber, puna-valge lint.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala.
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend.
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda.
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Sooritusaeg	Maha astumised		Aeg kokku	Koha-punktid
		Maha astumiste arv	Maha astumiste trahviaeg kokku (iga astumine = 0,30 sek)		
1.					
2.					
3.					
4.					

KONTROLLPUNKT: PUHTUS JA KORD (SÕLMED)

Ülesande juhend meeskonnale:

Laager tuleb hoida puhtana kogu aeg. Räpases laagris elamine muutub kiiresti ebameeldivaks ja koguni ebatervislikuks. Toidujäätmete lõhn meelkitab ligi mitmesuguseid sitikaid, sipelgaid, oravaid. Sellepärast on oluline kõik esemed pärast kasutamist kohe puhtaks pesta ja ära pakkida. Hoida oma toit värskena ja loomadele kättesaamatuna, kasutades selleks “matkasahvrit”.

- Ülesande sooritamisaeg on 10 minutit.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - Aseta padjapüüri põhja kauss ja sellele toidukraam. Ühenda 2 nöörijuppi omavahel kalamehe sõlmega. Seo padjapüür seasõre abil pealt nööriaga kinni. Kinnita “Matkasahver” liugleva aasaga üle oksa puutüve külge;
 - Aeg läheb kinni kui kõik tiimiliikmed tõstavad käe ja hüüavad valmis!

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks. Iga õige sõlm annab punkti - kui padjapüür jääb ilusti rippuma saab punkti.

Vajaminev: Kauss, padjapüür, õunad, 2tk pikk nöörijupp, kirjutusvahendid +paber.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda;
- iga õige sõlm annab punkti + kui padjapüür jääb õhku rippuma;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Õiged sõlmed (iga õige sõlm 1 p)				Punkte kokku
1.					
2.					
3.					
4.					

KONTROLLPUNKT: KIMMI MÄNG

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.
- Teie ees on lina 20 asjaga.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - jätma 5 minuti jooksul meelde 20 asja;
- Panema meelde jäetud 20 asja kirja.
- Oma vahel rääkida ei tohi!

Punktisumma kujunemine: iga õigesti kirjutatud asi annab pool punkti.

Vajaminev: 20 erinevat igapäevast eset, lint, kirjutusvahendid +paber.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda;
- iga õigesti kirjutatud asi annab pool punkti;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Õiged asjad (iga õige asi annab 0.5p)										Punktid kokku
1.											
2.											
3.											
4.											

KONTROLLPUNKT: TAKISTUSRADA

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - liikuma pidevalt nõõride vahelt;
 - minema läbi ämblikuvõrgu (kahe puu vahel);
 - läbima turvaliselt miiniraja, (on mingi teatud plats mis on tihedalt puuplaaidega kaetud, astuda tohib ainult puhtale maapinnale);
 - jõudma tagasi algpunkti.
- Rada läbides peab meeskond olema koguaeg ühenduses (seega kätest kinni).
- Iga lahti ühendusest lahti laskmine, võrgu/miini puutumine annab trahviaja.
- Aeg läheb kinni kui kõik tiimi liikmed on ületanud stardi/finiši joone.

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks, Iga lahti ühendusest lahti laskmine, võrgu/miini puutumine annab trahviaja (0,30 sek).

Vajaminev: nõõr raja/ämbliku võrgu jaoks, “miinid”, lint.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Sooritusae	Maha astumised		Aeg kokku	Koha-punktid
		<i>Lahti laskmiste arv, miini puutumiste arv</i>	<i>Lahti laskmiste jne trahviaeg kokku (iga astumine = 0,30 sek)</i>		
1.					
2.					
3.					
4.					

KONTROLLPUNKT: LÖKE

Ülesande juhend meeskonnale:

Lõke on kasulik mitmeti. Esiteks annab tuli sooja, teiseks saad lõkkel süüa teha. Kui aga jätab lõkke valveta, võib see väga palju pahandust teha.

Praegu harjutame tulepulga kasutamist.

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist: süütama tulepulgaga terve tiimi peale 5 vattitupsu, igäüks vähemalt ühe!
- Aeg läheb kinni kui kõik 5 vattitupsu on süttinud.

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks.

Vajaminev: vatti tulepulk, kirjutusvahendid, paber.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond pole ennem tulepulka kasutanud, näita ette. NB! Tulepulka kasutades tuleb tõmmata noa seljaga;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Aeg kokku	punktid
1.		
2.		
3.		
4.		

KONTROLLPUNKT: ESMAABI

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.
- Teie ees on ninavere jooksuga hädas inimene.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - andma kiirelt esmaabi kannatanule ja peatama verejooksu;
 - helistama kiirabisse ja andma teada juhtunust.

Punktisumma kujunemine: iga õigesti tegutsemine anna 0,5 punkti.

Vajaminev: punane värv, külmakott, salvrätikud.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda;
- kontrolli kas meeskond tegutseb õigesti;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktide arvestamine kontrollpunktis:

Kuidas asetada kannatanu?	Istuv asend, pea ette poole	0.5p
	Suruda ninasõõrmed tugevalt üksteise vastu	0.5p
	Külmakott ninajuurel või kukla	0.5p
Küsimus võistlejatele: Mida teha kui ninavere jooks ei peatu?	Helistada kiirabisse.	0.5p

Kiirabisse helistamine – punktide arvestamine kontrollpunktis:

Valib õige numbri	112	0,5 p
Annab info, kus ta on	Maakond, linn, tee/tänav	0,5 p
Kes helistab	Nimi, telefon, seostus patsiendiga	0.5p
Mis seisus on kannatanu, vigastused	Ninaverejooks, mis ei peatu.	0.5p

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Ninaverejooksu punktid	Kiirabi helistamise punktid	Punktid kokku
1.			
2.			
3.			
4.			

KONTROLLPUNKT: ÜLLATUSPUNKT

Kui viibid looduses, on sul kindlasti päeval rohkesti tegemist ja sa vajad palju energiat (McManners, 1996). Kui sa annad oma kehale sobivat toitu, et keha funktsioneeriks laitmatult, siis saad sina segamatult teha seda, mida sa oled tulnud siia maailma tegema (Toitumine, 2013).

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamise aeg on 10 minutit.
- Teie ees on mitmed toiduained.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - pesema ja kuivatama käed;
 - valmistama aja peale antud asjadest küpsise tordi, NB küpsised tuleb morsi sees läbi leotada;
 - kaunistama küpsise tordi marjadega.
- Aeg läheb kinni kui kõik meeskonna liikmed tõstavad käe ja hüüavad valmis.
- Vastama küsimustele.

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks, iga õige vastus annab pool punkti.

Vajaminev: vesi kätepesuks, küpsised, morss, kohupiim, marjad, papptaldrikud, lusikad (kohupiima jaoks), kirjutusvahend +paber.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda;
- esita meeskonnale küsimused;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktikohtuniku küsimused meeskonnale

Mitu korda päevas peab sööma?	3-5 korda	0.5p
Miks peab käsi pesema?	Käed oleksid puhtad, hoiduda bakteritest jne	0.5p
5 tervislikku toitu	Nt: õun, porgand, ühepajatoit jne	0.5p
5 rämpstoitu	Nt: hamburger, hot dog, snickers jne	0.5p

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Aja punktid	Küsimuste punktid	Punktid kokku
1.			
2.			
3.			
4.			

ÜLDPUNKTIARVESTUSE TABEL

Meeskonna nr	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Kokku	Koht
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Lisa 3. Vajaminev matkamänguks

Võtan kodust:

- 1) 1 tk - kauss
- 2) 1 tk - padjapüür
- 3) 10 tk - õunad
- 4) 10 tk – erinevat eset (kimmi mäng)
- 5) punane värv
- 6) 2 tk - rätik

Saan rühmajuhi käest/või tema küsib Kaitseliidu Lääne Maleva noorteinstruktorilt

- 1) 2 tk - pikk nõõrijupp
- 2) puupakud
- 3) puu plaadid
- 4) 12 tk - orienteerumiskaardid
- 5) 4 tk - töölehed salakirjadega
- 6) 10 tk - erinevat asjad (kimmi mäng)
- 7) puna-valge lint
- 8) nõõr ämblikuvõrgu jaoks
- 9) “miinid”
- 10) vatt
- 11) 3 tk - tulepulk
- 12) esmaabi vahendeid

Lisa 4. Tänukirjad



Diplom



Diplom

.....

Koht

.....

Koht

Olete edukalt läbinud matkamängu. Täname osalemise eest!

Olete edukalt läbinud matkamängu. Täname osalemise eest!

Peakohtunik:
Keitlin Nikkel

Lihula
11.09.2016

Peakohtunik:
Keitlin Nikkel

Lihula
11.09.2016

Lisa 5. Infoleht

MATKAMÄNG

1. AEG JA KOHT - võistlus toimub pühapäeval, **11.september 2016, Lihula ümbruses**. Võistluse algus kell 12.00, võistluse lõpp orienteeruvalt kell 16:00. Kogunemiskoht Lihula Gümnaasiumi juures.

2. OSAVÕTJAD - Rühma “Valged Kotkad” kodutütarde ja noorkotkaste 4-5 liikmelised võistkonnad, **vanuses 8-13 aastat/1.-6.kl.**

3. REGISTREERUMINE - lapsevanematel teatada oma lapse osalemisest juhile **kolmapäevaks, 7.septembriks.**

4.TULEMUSTE ARVESTAMINE - kontrollpunktides kogub võistkond punkte. Võrdse punktisumma korral arvestatakse trassil oldud aega.

5. VARUSTUS - matkaks sobiv riietus ja jalatsid, peakate, seljakott, joogipudel (joogiga),vile, vihmariided, midagi magusat (karamellid, rosinad), mobiiltelefon veekindlalt pakitud (kui on). **OMA TOIT RAJALE KAASA! Stardis antakse võistkonnale kaart.**

6. VÕISTLUS - sobib võistkondadele, kes osalevad matkamängul esimest-teist korda. Raja pikkus ligikaudselt 8 kilomeetrit. Rajal on kontrollpunktid, kus tuleb sooritada ülesanne.

7. VÕIMALIKUD KONTROLLPUNKTID - esmaabi, tulepulga kasutamine, meeskonnatöö, kimmi mäng, sõlmed (seasõrg, liuglev aas, kalamees), takistusrada, salakiri, üllatuspunkt.

8. AUTASUSTAMINE - kõik osalejad saavad vastavalt kohale diplomi.

Korraldajatel on õigus teha vajadusel muudatusi juhendis, millest teavitatakse võistkondasid enne starti!

Keitlin Nikkel - Rühma “Valged Kotkad” liige.

Vastutaja: Heli Esko, rühmajuht, 58 117 512

Lisa 6. Osalejate registreerimisleht

MATKAMÄNG

11.09.2016

Jrk	Nim	Klass	Matkaja/abiline
	Karoliina Bachaus	6. klass	matkaja
	Anna Maria Law	7. klass	matkaja
	Kristina Johanson	5. klass	matkaja
	Carmen-Katriine Särak	5. klass	matkaja
	Eliise Anette Bachaus	4. klass	matkaja
	Eric Reind	4. klass	matkaja
	Kuuman Ruimaa	5. klass	matkaja
	Polina Villers	5. klass	matkaja
	Melissa de Jager	6. klass	matkaja
	Jari Luukkainen	5. klass	matkaja
	Marcus Reisel	3. klass	matkaja
	Kaarlo + Jari Kattmann	3. klass	matkaja
	Ahto Roam	3. klass	matkaja
	Anu Antsi	3. klass	matkaja
	Jessica K P A R M	2. klass	matkaja
	Teerli Ijan	2. klass	matkaja
	puu conyore	9. klass	abiline
	Dagmar Ann ssah	9. klass	abiline
	Eglyn Villers	9. klass	abiline
	Gerti Helts	10. klass	abiline
	Greta Groom	9. klass	abiline
	Nathali Ploomipuu	9. klass	abiline
	Anett Aarsik	8. klass	abiline
	Sella Keto	7. klass	abiline
	Melody Villers	7. klass	abiline
	Kati Ardyau	9. klass	abiline
	Marilyn Niteel	8. klass	abiline
	Gerti Kattmann	8. klass	abiline
	Eda Anik	8. klass	abiline
	Maris Esko	10. klass	abiline
	Heli Esko	õpetaja	abiline

Foto 2. Registreerimisleht

Lisa 7. Fotod matkamängust (Esko, 2016)



Foto 3. Meeskonnad kordamas koordinaate



Foto 4. Meeskondade rivistus



Foto 5. Lökkepunkt



Foto 6. Meeskond „Markus” Takistusraja punktis



Foto 7. Meeskond „Tüdrukud” Esmaabi punktist



Foto 8. Meeskond „Pliksid” Kimmimängu punktis



Foto 9. Meeskond „Markus” rajal



Foto 10. Meeskond „Tüdrukud” meeskonnatöö punktis



Foto 11. Meeskond „Pliksid” Üllatuspunktis



Foto 12. Meeskond „Vasak Varvas” Sõlmede punktis