



LINEŠA  
LIETUVOS NEFORMALIOJO ŠVIETIMO AGENTŪRA

## Kas tai?



„Didysis Plastiko piratų laivų mūšis“ – tai nuotolinis, interaktyvus žaidimas 5–8 ir 9–12 klasių mokiniams, kuriame susiduria ekologinė viktorina ir strateginis jūrų mūšis.

10-ies mokinių komandos prisijungia nuotoliu, atsakinėja į viktorinos klausimus apie plastiko taršą ir ekologiją bei dalyvauja virtualiame laivų mūšyje.

Prieš žaidimą įgulos strategiškai paslepia savo laivą ir pasiruošia kovai. Teisingi atsakymai padeda apsaugoti laivą nuo priešininkų šūvių ir pelnyti taškų, o neteisingi – gali nuskandinti laivą. Laivai, išgyvenę mūšį, apdovanojami lobiu.



Žaidimo tikslas – didinti mokinių ekologinį sąmoningumą, supažindinti su plastiko taršos problemomis bei skatinti kritinį mąstymą, komandinį darbą ir strateginius gebėjimus.

## Kada vyks žaidimas?

Viktorinos 5-8 kl. mokiniams vyks rugsėjo 23 ir 30 dienomis.

Viktorinos 9-12 kl. mokiniams vyks rugsėjo 24 ir spalio 2 dienomis.

(Tinklapyje [www.linesa.lt](http://www.linesa.lt) informuosime apie datų pasikeitimus).

## Kaip dalyvauti?

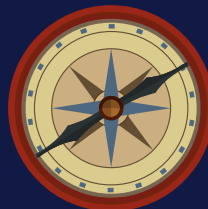


- Žaidime gali dalyvauti 5-12 kl. mokiniai.
- Vienoje komandoje gali būti iki dešimties mokinių. Komandų skaičius mokyklose neribojamas.
- Komandą suburia ir kuruoja mokytojas.
- Vienas mokytojas gali kuruoti daugiau nei vieną komandą.

## Komandos dalyviai pasiskirsto rolėmis



**Kapitonas** – atsakingas už atsakymų pateikimą žaidimo metu.



**Šturmanas** – atsakingas už laivo koordinacijų nustatymą.



**Artileristas** – atsakingas už priešininkų komandų atakavimą žaidimo metu.



**Jūreiviai** – visi kiti dalyviai, atsakingi už klausimų sprendimą ir informacijos paiešką internete.

## Subūrus komandą, ją reikia užregistruoti ČIA (nuoroda)

- Laivų mūšis vyks tinklelyje, kurio matmenys 6X6.
- Registracijos anketoje komandos šturmanas nurodo koordinates, kuriose stovės jų laivas žaidimo metu.
- Laivas tinklelyje užima 5 langelius.

	G	R	O	B	I	S
1						
2						
3						
4		X	X	X	X	X
5						
6						

- Pavyzdinės komandos laivas pažymėtas X simboliais.
- Jo koordinatės: **R4, O4, B4, I4, S4**



- Taip pat registracijos anketoje artileristas pažymi 5 atakos koordinates.
- Pavyzdys: G2, O3, S5, R1, B4.
- **Patarimas:** neatakuokite langelių, kuriuose stovi jūsų laivas!
- Viktorinos metu prieš kiekvieną klausimą žaidimo vedėjas atakuoja langelius pagal visų komandų užregistruotas koordinates – pradedant nuo tos, kuri surinko daugiausia balsų.



## Žaidimo eiga

- Prieš pat žaidimą, dalyviams el. paštu atsiunčiama prisijungimo nuoroda ir atsakymų pildymo anketa.
- Prieš užduodamas kiekvieną klausimą, vedėjas „šauna“ į daugiausia artileristų balsų surinkusį langelį ir pateikia klausimą.
- Iš viso pateikiami 25 klausimai, kiekvieną kartą „šaunant“ vis į kitą langelį.

Jei atakuojamame langelyje nėra komandos laivo:

- atsakius teisingai  
**+1 taškas**
- neatsakius  
**0 taškų**




Jei atakuojamame langelyje yra komandos laivas:

- atsakius teisingai  
**+3 taškai** (laivas išvengia šūvio)
- neatsakius  
**-3 taškai** (laivas pašaunamas)



Atsakinėdamos į klausimus komandos gali naudotis visa jiems prieinama informacija ir priemonėmis, tačiau mokytojams draudžiama dalyvauti žaidime!

## Papildomi taškai

-  Jei laivas išvengė visų šūvių **+10 taškų**
-  Jei laivas buvo pašautas bent kartą **-5 taškai**
-  Jei laivas pilnai nuskandintas **-10 taškų**



- Viktorinos nugalėtojų komandos skelbiamos socialiniuose tinkluose ([www.facebook.com/PlasticPiratesLietuva](http://www.facebook.com/PlasticPiratesLietuva)).
- Pasibaigus visoms keturioms viktorinoms, skelbiama bendra lentelė su visų komandų rezultatais.
- Kiekvienos viktorinos trys geriausios komandos gauna prizus.
- Per abi viktorinas daugiausia taškų surinkusios komandos apdovanojamos papildomai ir paskelbiamos didžiaisiais laivų mūšio nugalėtojais.
- Visiems dalyviams ir mokytojams įteikiami elektroniniai pažymėjimai.
- Kilus klausimams, susisiekite el. paštu: [plastikopiratai@gmail.com](mailto:plastikopiratai@gmail.com).