VANA-VIGALA MÕISAPARGI MÜSTEERIUM. Seikluslik õppeprogramm viib õpilased Vana-Vigala mõisaparki, kus nad osalevad rollimängulises meeskonnamängus, liikudes legendi ja vihjete abil punktist punkti, suheldes raadiosaatjatega ning lahendades erinevaid loodus-, ajaloo- ja nutikust nõudvaid ülesandeid. Mängu käigus kogutakse koode aardekirstu avamiseks ja legendil oleva müsteeriumile lahenduse leidmiseks, samal ajal täites meeskonnas erinevaid rolle, mis arendavad koostööd, tähelepanu ja probleemilahendusoskust. Programmi lõpus on võimalus Hirvepargis teha lõket ja pidada lõunapausi.

Sissejuhatus (15 min): Juhendaja tutvustab ennast ja programmi sisu ning tehakse kokkulepped ühise tegevuse õnnestumiseks. Juhendaja jaotab õpilased 4-5 gruppi, olenevalt laste arvust.

Müsteeriumi lahendamine (2 tundi):
Meeskonnad saavad raadiosaatjad, legendi ülesannetega ja liikmetele jagatakse erinevad rollid, et kõik saaksid olla aktiivselt kaasatud:
Detektiiv – kogub ja analüüsib vihjeid ning seob need tervikuks.
Looduse tundja – aitab tuvastada taimi, puid, linde ja muud mis silma hakkab.
Ajaloolane – tõlgendab ajaloolisi vihjeid ja sümboleid.
Ellujääja – tegutseb praktilistes ja looduses hakkamasaamist nõudvates punktides suunajana.
Strateeg – juhib meeskonda ning jälgib, et kõik ülesanded oleksid täidetud, isegi siis, kui kood on juba leitud.

Õpilased liiguvad legendi järgi mõisa pargis meeskondadena punktist punkti, suhtlevad raadiosaatjate abil, lahendavad ülesandeid, koguvad koode, et avada tabalukk peidetud aardekirstul. Neid ootavad järgmised väljakutsed:
Mõisniku memoriin- sisaldab vihjet ja pilti, mis tuleb ühendada. Teemaks on mõisapargi loodus, puud, inimesed, tiigid, taimed, linnud ja erinevad mõisaeluga seotud tegevused ja nende olulisus tänapäeval.
Talupoegade takistusrada- sisaldab liikumist madalseiklus rajal.
Ajalooline arhiiv- meeskond peab mõisas asuvalt infostendilt leidma töölehel antud küsimustele vastuseid. Küsimused on seotud mõisa ajalooga ja ümbruskonnaga.
Kadunud kroonijuveelid- siin tuleb lahti murda raadiosaatjate abil morse kood ja leida pargis peidetud mõisaprouaga seotud ese.
Kas elad pargis öö üle?- meeskond peab legendi järgi veetma öö pargis ja selleks ettevalmistusi tegema. Ülesanne pakub praktilist kogemust ellujäämisoskuste harjutamisel , näiteks söödavate taimede leidmine loodusest.
Salapärane pargi elustik- selles punktis on meeskonnal vaja vaadelda binokli abil pargis elutsevaid linde ja neid ära tunda.

Kokkuvõte müsteeriumist (20min): Iga grupp saab juhendajalt tagasiside nii eraldi seikluse lõpus, kui ka ühiselt, kui kõik on mängu lõpetanud. Koos arutleme punktid

läbi, õpilased saavad jagada, mida nad teada said, kuidas oli oma rolli meeskonnas kanda ja selgub kõige rohkem punkte saanud meeskond.

Lõke ja söögipaus Hirvepargis (60min) - Hirveparki liikudes saavad õpilased tutvuda mõisa ajal sinna rajatud tiikidega ja neil asuvate Lisette ja Jakobi saarega, päikesekellaga ning vääriselupaigaks kujunenud pargi osaga.

Õpitulemused:
Õpilane mõistab, kuidas inimese tegevus on kujundanud mõisapargi loodus- ja kultuurikeskkonda
Õpilane oskab teha koostööd meeskonnas, täites erinevaid rolle ja lahendades ühiseid ülesandeid
Õpilane teab mõisapargi ajalooga seotud fakte ning oskab leida infot ja seda kasutada ülesannete lahendamisel
Õpilane oskab märgata ja määrata looduses esinevaid liike, kasutades selleks vaatlusvahendeid
Õpilane mõistab keskkonnahoidliku ja säästva käitumise vajalikkust looduses tegutsedes

Programmis käsitletakse läbivat teemat „Keskkond ja jätkusuutlik areng“, suunates õpilasi mõistma, kuidas inimese tegevus on kujundanud mõisapargi loodus- ja kultuurikeskkonda ning kuidas selle säilitamine eeldab nii elurikkuse hoidmist kui ka ajaloolise pärandi väärtustamist ja kestlikku kasutamist.

Seos õppekavaga ja ainetevaheline lõiming:
Loodusõpetus
2) leiab infot objektide ja nähtuste kohta, hindab info usaldusväärsust õpetaja abiga, koostab ja esitab valitud teemal ülevaateid (maailmaruum, looduskatastroofid, kodukoha järv/jõgi,
looduskaitsealune liik/objekt, erinevad piirkonnad maailmas jms);
13) võrdleb taimede, loomade, seente ja bakterite eluavaldusi; selgitab nende tähtsust looduses; toob näiteid nende mõju kohta inimese organismile;

Meetodid ja vahendid:
Meetodid: rollimäng, meeskonnatöö, õuesõpe, aktiivõpe, vaatlus, arutelu

Vahendid: Igale meeskonnale üks komplekt: kaardid ja legendid, töölehed, kirjutusvahendid, kirjutusalused, raadiosaatjad, binoklid, 5. teemapunkti kastid koos ülesannetega ja vastava sisuga, tabalukk ja aardekirst, rollikaardid igale lapsele, madalseiklusraja elemendid.

Juhis õpetajale:

Enne õppeprogrammile tulekut kontakteerume õpetajaga, et arutada programmi korralduslikku poolt ja võimalikke kohandamisi.

Õppeprogrammi ajal palume õpetajal õpilasi meeskonnatöödes toetada ja vajadusel abistada.

Pärast õppeprogrammi toimumist palume õpetajal edaspidises õppetöös seostada õppeprogrammis käsitletud teemad ja omandatud teadmised endale sobivate meetoditega. Palume täita ka tellitud programmi juures oleva tagasiside küsimustik.

Lisainfo:
Maksumus on õpilase põhine. Programm sobib klassi ürituseks/õhtuteks, kooliaasta lõpetamiseks ning on sobilik II kooliastemele. Seiklus kestab koos lõkke ja söömisega orienteeruvalt 4-5 tundi, olenevalt laste tempost ja võimekusest. Liigume peamiselt mõisapargi radadel või kergliiklusteel. Palume riietuda vastavalt ilmale.
Pärast müsteeriumi lahendamist kõnnime läheduses asuvasse Hirveparki, kus saab RMK platsil lõket teha ja söögi pausi pidada. Õpilastel peaks olema kaasas isiklik veepudel ja midagi söödavat. Looduskooli poolt on grillimiseks viinerid ja vahukommid. Võimalik on tellida programmi ka koos toitlustusega (supp, leib, tee/mahl, saiake). Programm ei sobi erivajadustega õpilastele.

PROGRAMMI HIND: 15 EUROT ÕPILANE
KOOS TOITLUSTUSEGA 20 EUROT ÕPILANE