



# UUR TÄHEIKLUS

LÕBUS INTERNETITURVALISUSE  
RAAMAT LASTELE

AUTORID: INGER KLESMENT, MARIA MURUMAA-MENDEL, KILLI AGUR  
ILLUSTREERINUD: TIJU KITSIK

SUWA

DIGISEIKLUS



# SUURA DIGISEIKLUS

**LÕBUS INTERNETITURVALISUSE  
RAAMAT LASTELE**



**AUTORID:  
INGER KLESMENT,  
MARIA MURUMAA-MENDEL,  
KILLI AGUR**

**ILLUSTREERINUD: TIJU KITSIK**



**Kaasrahastanud  
Euroopa Liit**



**SISEMINISTEERIUM**





## SISUKORD

Jette vanaema sünnipäev **7**

Salasõna Sipelgad **11**

Sõit pilvetaksol **18**

Õhupallipadrik **29**

Petuäri rannas **35**

Võõras või sõber? **42**

Väike Onu kaob ära **49**

Tõsine jutt **57**

Moonutuste maja **62**

Aeg lendab **69**

Töölehed **73**



# JETTE VANAEMA SÜNNIPÄEV

Vanaonu Rein oli kõhuli põrandal. Ta roomas nagu vihmauss mööda elutuba, et teha diivani alla pugunud kassist ilusat pilti. Temast hüppas üle tädi Maarika, kes tuiskas tahvelarvutiga mööda tuba. Ta näitas Kanadas elavale onu Kalmerile, kuidas edenevad sünnipäevapeo ettevalmistused. Kogu see möll tähendas vaid üht – kätte oli jõudnud Jette vanaema sünnipäev! Kuigi suur pere suhtleb iga päev internetis, on ühes majas koos olla ikka hoopis teine tunne.

Kõige selle keskel seisis väike Jette. Ta oli nina vastu akna-klaasi surunud ja puhus aknale uduseid ringe. Ta ootas Väikest Onu, kes on Jette ema vend. Tüdruku arvates on ta maailma kõige pikem mees. Just sellepärast kutsub Jette teda Väikeseks Onuks – on marunaljakas öelda „väike“ kellegi kohta, kes on kõigist teistest pikem ja oma pea vastu laelampi ära lööb. „Siin pole häbeneda midagi! Nalja peab saama!“ armastas onu ikka öelda, kui tal midagi natuke vussi läks.

Vanaema käokell lõi kaks ja peo ettevalmistused olid täies hoos. Väike Onu ei olnud ikka veel kohal! Jette hakkas juba muretsema, et ta ei saagi sünnipäevale tulla. Ja siis kõlas üks eriline koputus! Jette teadis täpselt, kes niimoodi koputab, ja jooksis

kiljudes ukse juurde. „Väike Onu!“  
hõiskas Jette. Ta hüppas onule  
hooga kaela, nii et see  
oleks peaaegu trepist alla  
veerenud. Kõikidest küla-  
listest märgatavalt pikem  
onu haaras tasakaalu hoid-  
miseks uksepiidast ja ütles  
naerdes: „Nonii, mu väike  
sõber! Mida me täna mängime?  
Peitust? Kulli? Pulli?“



„Tule tuppa! Ma näitan sulle oma uut mängu!“ ütles elevil  
Jette ja sikutas Väikest Onu jope varrukast. Nad suundusid Jette  
vanaema arvuti juurde. Jette jooksis veel igaks juhuks vanemate  
juurde ja küsis, kas ta tohib korraks onuga arvutisse minna.  
„Olgu, aga ärge sinna väga kauaks jääge. Vanaema tahab varsti  
elutoas kõigiga koos pilti teha,“ ütles ema.

Jette avas mängu ja ütles elevusega: „Oi, nüüd läheb  
põnevaks!“ Ta käskis esimese asjana Väikesel Onul enda mängu-  
tegelasele välimus, nimi ja parool valida. Väike Onu trükkis ja  
itsitas: „Ma teen ikka sellise enda moodi tegelase, hästi pika ja  
hästi ilusa!“

Kui kõik oli tehtud, küsis Väike Onu: „Mis nüüd edasi saab?“

Tüdruk klõbistas nuppe, võttis Väikesel Onul käest kinni ja  
teatas: „Nüüd algab suur seiklus!“ Äkitselt sähvatas arvutiekraan  
valgeks, kostus kummaline sumin ja tuba muutus nende ümber



uduseks. Jette ja Väike Onu tundsid, kuidas toolid nende alt kadusid ja põrand muutus pehmeks.

Järsku keerlesid nad nagu sokid pesumasinas. Keeris tõmbas neid üha kiiremini mängumaailma suunas. „Hoi minu käest kõvasti kinni! Varsti oleme kohal!“ hõikas Jette Väikesele Onule, endal juuksed tuules lehvimas. Lõpuks potsatasid nad Maagilisse metsa, mis oli arvutimängu alguseks.



## KAS TEAD, ET INTERNETIL JA DIGISEADMETEL ON NII HEAD KUI HALVAD KÜLJED?

Digimaailm on hea, kuna saame sealt kiiresti oma küsimustele vastused. Sealt saab teada palju põnevat nii kosmose kui kookide kohta. Internet annab meile võimaluse suhelda nendega, kes on kaugel, ja leida uusi sõpru. Seal on mängud, mis pakuvad põnevust, naljakad videod ja ise digisisu loomine teeb rõõmu.

Internetis on vahel ka halba. Igaüks võib internetti postitada seda, mis pole tõsi, ja infot tuleb kontrollida. Inimesed võivad üksteise vastu olla kurjad ja öelda teisele halvasti. Mõnikord on ekraan nii värviline, vilkuv ja huvitav, et ei taha üldse nutiseadet käest panna.

Siiski on oluline, et internetikasutus jätaks aega ja jaksu ka kõigeks muuks – söömiseks, uneks, spordiks, sõpradega õues ringi jooksmiseks ja selleks, et saaksid oma kätega katsetada uusi asju ja mõelda oma peaga igasuguseid mõtteid.

Ole ise hoolas ja ära lase digiseadmetel liiga palju oma aega näpata.

## KOOS ARUTAMISEKS

1. Mille jaoks saab digiseadmeid kasutada? Mida su vanemad seal teevad? Mida lapsed seal tavaliselt teevad?
2. Kujuta ette, et sa saad oma sõbraga videokõne abil mängida. Kuidas see erineb sellest, kui sa temaga päriselt mänguväljakul kohtud ja te koos midagi teete?
3. Miks on oluline, et su vanemad teaksid, mida sa internetis teed?

SA TEAD, ET DIGIMAAILM ON AINULT ÜKS OSA ELUST, MITTE KOGU ELU!



# SALASÖNA

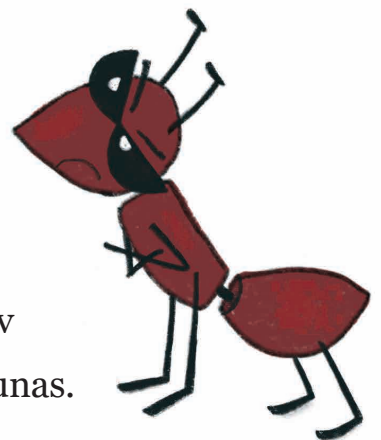
## SIPELGAD

Väike Onu ja Jette tõusid püsti ning vaatasid ringi. Nad olidki arvutimängus sees! Mets nende ümber oli maagiline – kõik puud olid eri värvi. Keegi oleks need nagu guaššvärvidega julgelt üle kallanud. Seal olid erkrohelistes, kuldkollased, erepunased, heledillad ja säravsinised puud.

Puude lehti veidi lähemalt vaadates nägid Jette ja Väike Onu, et need ei olnudki päris tavalised puulehed. Lehtede asemel kiikusid tuules pehmed tutsakad nagu suhkruvatt. Väike Onu sirutas kaela pikaks ja nuusutas üht oranži oksa. „Kuule, see lõhnab nagu karamellikissell! Ja sellel sinisel on mustikamoosi lõhn!“

Jette ei lasknud Väikesel Onul kuigi kaua lehti nuusutada. Juba sikutas ta kaaslast käest ja ütles: „Väike Onu, see ei ole kommipood! Tule nüüd! Me peame kõigepealt sinna mäe otsa ronima ja mängu alustama.“

Jette võttis suuna Maagilises metsas kõrguva mäe poole ja peagi hakkas ta mäest üles rühkima. Väike Onu jäi paigale. Tema ketsi nina ees seisis pisike sipelgas, käed rinnal risti. Näis, et sipelgas pahandas: „Pibi-pipi-piiip-bibibi!“ Pisike piiksuv putukas isegi vehkis hoiatavalt jalaga Väikese Onu suunas.





JEMBU

VONKEL

Väike Onu seisis ehmunult ja nägi, et puude vahelt tuli sipelgaid aina juurde. Tema ümber oli juba terve ring porisevaid ja jalgu trampivaid putukaid. Nad nõudsid midagi oma salakeeles üha korrutades: „Pibiip-bibi-pipipi-bibi-piip!“

Väike Onu ei teadnud, mida teha. Ta naeratas ja lehvitas sipelgatele. Ta proovis neile isegi vastu piiksuda, kuid sipelgad piiksusid veel valjemini. Väikesel Onul ei tulnud rohkem ühtki head mõtet pähe ja ta otsustas lihtsalt joosta. Pikkade jalgade välkudes kihutas ta sinna, kuhu Jette oli läinud.

Sipelgad ei jäänud niisama ootama, vaid marssisid kõik koos Väikesele Onule järele. Nende pisikeste jalgade alt tõusis tolmupilv ja nende hääl kõlas valjult üle metsa: „PIBI-PIIIP, PIBI-PIIP!“

Väike Onu jõudis Jettele poole mäe peal järele ja küsis hingeldades: „Jette! Kes need sipelgad on? Miks nad minuga pahandavad? Kas ma tegin midagi valesti?“

Jette vaatas selja taha ja nägi, et sipelgad olid neile järele jõudmas. Nad vehkisid hoiatavalt oma jalgadega ja piiksusid nõudlikult. „Need on Salasõna Sipelgad,“ ütles Jette. „Nad paistavad päris kurjad! Kas sa panid mängu alustades ikka sellise parooli, mida Salasõna Sipelgad ära arvata ei oska?“

Väike Onu avas suu, et vastata, aga Jette hõikas: „Räägime hiljem! Jookseme ruttu sinna koopasse peitu, et sipelgad meid mängust välja ei viskaks!“

Peaaegu mäe tipus oli väike koobas, mille sissepääsu oli raske märgata. Jette ja Väike Onu pugesisid koopasse. Jette istus maha

ja ütles hinge tõmmates: „Tead, Väike Onu, Salasõna Sipelgad tahavad meid tegelikult kaitsta. Nad on mängus selleks, et keegi ei saaks edasi minna parooliga, mille teised võivad ära arvata. Ma tean, et nad võivad tunduda hirmutavad, aga tegelikult nad tahavad head! Sa panid vist liiga lihtsa parooli ja nad on mures, et keegi võib su mängutegelase ära varastada!“

„Noh, ma panin selle parooli, mida ma alati kasutan – 1234. See sama on ka mu telefonil,“ ütles Väike Onu.

Jette hüppas püsti ja kiljatas: „Väike Onu! Ise ütlesid, et nii lihtsat parooli ei tohi kunagi panna! Isegi lasteaialapsed teavad, et parool peab olema keeruline!“

„Aga see on ju kõigest mäng!“ ütles Väike Onu süüdlaslikult.



„Oled sina alles naljatilk, Väike Onu! Sa oled ju ka lapsena arvutimänge mänginud! Kas sa siis ei mäleta, et ka mängus on tugev parool tähtis? Noh, et keegi ei saaks sinu kontot endale võtta ja nii...“ vangutas Jette pead.

Väike Onu piilus koopast välja ja küsis: „Kuidas me saame Salasõna Sipelgad jälle röömsaks teha? Et nad meid rahule jätaks ja me mängida saaksime?“ Kaugemalt kostis väikeste jalgade trampimist ja krabinat. Salasõna Sipelgad otsisid neid.

„See on lihtne! Nad pööravad kohe otsa ringi, kui ütled neile uue tugeva parooli,“ selgitas Jette oma onule.

Väike Onu mõtles ja ütles: „Hea küll! Paneme ruttu mulle uue salasõna! Mis oleks, kui paneks parooliks RASKEPAROOL? Või äkki paneks oma nime?“

„Ei! Vali ikka midagi keerulist ja pisut naljakat, mida oleks lihtne meeles pidada,“ soovitas Jette. „Näiteks LastevorstLendavLima9,“ ütles Jette ja piilus koopast välja. Salasõna Sipelgad olid koopale juba päris lähedal.

Väike Onu püüdis kiiresti mõelda, kuid sipelgad olidki juba koopa ees ja piiksusid kooris: „PIIP! PIBIIP! BIBIP! BIP!“

Väike Onu astus Salasõna Sipelgate ette ja hüüdis: „Oodake! Oodake! Mul on parem parool!“

Kõige suurem sipelgas, kes seisis kõige ees, pööras pea viltu, vaatas onule otsa ja ütles küsivalt: „BIBIIP?“

Väike Onu sosistas Salasõna Sipelgate pealikule oma uue salasõna kõrva – või vähemalt sinna, kus ta arvas, et sipelga kõrvad võiksid asuda.

VONKEL



Sipelgas seisis hetke liikumatult, seejärel liigutas aeglaselt oma tundlaid ja pani kaks väikest jalga rinnale risti. Ilmselt ta mõtles sügavalt talle sositatu üle järele. Siis vaatas oma pisikeste sipelgasilmadega Väikesele Onule otsa ja hüüdis:

„TUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUT!“ Selle peale hakkasid kõik Salasõna Sipelgad rõõmsalt tantsima ja hüppama. Kuskilt oli üks neist isegi pisikese pasuna välja otsinud, mida ta nüüd pidulikult tuututas.

„Hästi tehtud, Väike Onu! See töötaski!“ hõiskas Jette rõõmsalt ja viskas Väikesele Onule patsi. Ta jooksis koopast välja, kui Salasõna Sipelgad end ringi pöörasid ja hüpeldes üksteise järel tagasi mängu algusesse minema hakkasid.

Väike Onu oli lühikese aja jooksul õppinud, et selles mängumaailmas tasub tal Jettet kuulata ja tähele panna. Ta kargas püsti, et Jettele järgneda, aga lõi pea vastu koopa lage ära. Väike Onu kukkus suure mürtsuga istukile ja hakkas laginal naerma. „Oi jah! See mäng ei lähe mul just kõige paremini. Aga häbeneda pole siin midagi! Nalja peab saama!“ ütles Väike Onu ja kõndis kükakil koopast välja.

## **KAS TEAD, ET SALASÕNA EHK PAROOL ON NAGU SINU ISIKLIK SALAKOOD VÕI VÕTI, MIS AITAB SUL OMA ARVUTIMÄNGU VÕI NUTITELEFONI SISSE PÄÄSEDA?**

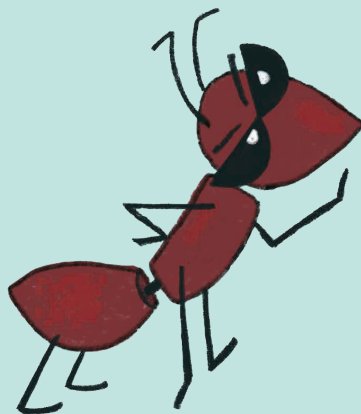
On väga tähtis, et su salasõna oleks võimalikult keeruline. Salasõna peab olema tugev! See tähendab, et selles peaks olema nii suuri tähti (näiteks A), väikeseid tähti (näiteks a) kui ka numbreid (näiteks 1, 2, 3). Kui salasõna on liiga lihtne (näiteks 1234, sinu enda või lemmiklooma nimi), siis võivad teised selle ära arvata.

Pea meeles, et oma salasõna ei tohi öelda kellelegi peale oma vanemate. See on sinu saladus, mis kaitseb sind ja sinu asju internetis.

### **KOOS ARUTAMISEKS**

- 1.** Salasõna Sipelgad olid mures, sest Väikese Onu parool oli liiga lihtne. Miks on oluline, et sinu digitaalsete asjade (näiteks mängude) salasõnad oleksid keerulised?
- 2.** Mis võib juhtuda, kui keegi teine saab sinu salasõna teada?
- 3.** Mida teha, kui sa oma parooli ära unustad?

**PEA MEELES,  
ET OMA SALASÕNA  
EI TOHI ÖELDA  
KELLELEGI PEALE  
OMA VANEMATE.**



# SÕIT

## PILVETAKSOL

Jette ja Väike Onu jõudsid Maagilise metsa kõige kõrgema mäe tippu. Mägi oli nii kõrge, et sealt avanes vaade peaaegu tervele mängumaailmale. Mäe ümbritsesid isegi pehmed pilvepadjad. Väike Onu tõusis kikivarvule ja sirutas end läbi ühe väikese pilve nii, et see jäi tema ümber nagu kohev seelik.

„Vaata, Jette, ma olen pilvebaleriin!“ hüüdis Väike Onu ja tõstis käed pea kohale nagu tantsija. Jette naeris ja ronis suure roosa pilve peale. „See on pilvetakso! Tule ka! Ma näitan, mida siin mängus teha saab!“ kutsus Jette Väikest Onu.

Väike Onu võttis julguse kokku ja hüppas roosale pilvele. Jette surus endale ja Väikesele Onule kiivri pähe ja käsutas: „Hoia nüüd kinni! Käik sisse!“

Pilv köhis end käima: „Puff! Puff! Puff!“ Jette ja Väike Onu hakkasid vaikselt podiseva ja pisikesi roosasid pahvakaid maha



jätva pilvega liikuma. Peagi avanes neile imeline vaade – all laius maakaart, kus paksud tumedad metsad vaheldusid värviliste aasadega, õhupalle täis metsasalu kõrval kulges mõnus liivarand, siin ja seal oli näha kindluseid, kohvikuid, onne ja isegi pilvelõhkujaid.

Väike Onu märkas, et maa peal sibasid ringi mängijad: ühed võitlesid omavahel, teised jooksid ühest paigast teise, kolmandad istusid koos sõpradega ümber lõkketule ja ajasid juttu, neljandad otsisid aardeid, suured kotid seljas. Mängu saab tõesti erinevalt mängida!

Kaugel meres sädeles ja helkis üks saar.

„Mis seal toimub?” küsis Väike Onu osutades näpuga saare suunas.

„See on Kullamägede seikluspark. Seal on finiš, kuhu pääseb siis, kui oled mängu võitnud...” Enne kui Jette jõudis lause lõpetada, hüüdis onu: „Oi, võita mulle meeldib! Lähme kohe sinna!” Ta pani pilvele raginal viimase käigu sisse.

Pilv hakkas aga vales suunas kihutama ja rappus kõvasti. „Otseteed pole!” karjus pilvest kramplikult kinni hoidev Jette. „Väike Onu, otse ei saa sinna minna! Enne tuleb kõik lihtsamad tasemed läbi mängida!”

Pilvetakso laperdas täiel kiirusel edasi. Väikese Onu ja Jette ümber kogunes aina rohkem tigea moega tumedaid pilvi. Ühtäkki purskas pilvedest paduvihma ja ümberringi sähvisid hirmutavad äikesenooled.

Jette ja Väike Onu põiklesid kurjade pilvede ja välgusähvatuuste eest sik-sak-sik-sak siia-sinna. Tormimöllust eemaldudes nägi Väike Onu all süsimusta saart.



VONKEL

JEMBU





„Mis jube koht see veel on?“  
hüüdis Väike Onu ulguvast tuu-  
lest valjemini.

„See on Kurjade Konnade saar!  
Selle tihedates metsades elavad  
suured konnad! Mitte lihtsalt pira-  
kad purakad, nad on suuremad kui  
meie ja isegi puudest suuremad!“  
karjus Jette hirmunud häälel. „Väike  
Onu, hoia nüüd pilvest kõvasti kinni,  
Kurjade Konnade saarele me küll sattuda  
ei taha!“

Aga oli juba hilja. Väike Onu libises pilvelt alla ja  
kukkus Kurjade Konnade saarele. Jette võttis kogu oma julguse  
kokku ja hüppas talle järele.





Põnts! Jette kukkus Väikese Onu kõrvale mudasse. Nad vaatasid üksteisele otsa ja küsisid korraga: „Kas luud-kondid jäid terveks?“ Niimoodi küsis alati vanaema, kui keegi komistas ja kápuli kukkus.

Väike Onu vaatas Jette mudast tilkuvat nägu ja itsitas: „No nalja peab ikka saama, isegi Kurjade Konnade saarel!“ Ta tõmbas endale sõrmedega põse peale mudatriibud. Jette vaatas oma onu triibulist nägu ja ei suutnud samuti naeru tagasi hoida.

Nende naer ei kestnud kaua. Üsna lähedalt kostis kõva „LÄRTS!“ Ja siis veel üks! Mustade puude vahelt ilmus nähtavale Suur Roheline Konn. Elukas oli majasuurune, tilkus limast ja vaatas Jettet ja Väikest Onu ahnel pilgul. Konn sirutas suust välja pika punase keele. Oli selge, et Suurel Rohelisel Konnal on plaan neid ära süüa.



Jette ja Väike Onu pistsid kiiresti jooksu, raginal läbi mustade põõsaste. Hiigelsuur konn järgnes neile pikkade hüpetega, püüdes oma pika keelega põgenejaid tabada. Väike Onu vaatas selja taha, et näha, kui kaugel konn on. Järsku läks kõik pimedaks. Suur Roheline Konn neelas nad alla! Rahulolev elukas tegi võiduka krooksu.

Enne, kui seiklejad üldse midagi mõeldagi jõudsid, olid nad tagasi mängu alguses, Salasõna Sipelgate pesa lähedal Maa-gilises metsas. Päike säras ja linnud laulsid. Justnagu polekski midagi juhtunud.



Väike Onu seisis pisut mudase särgiga keset imeilusat metsa, põlved värisemas ja prillid udused, ning küsis: „Mis just juhtus?“ Tüdruk hakkas laginal naerma ja selgitas: „Kui mängus kaotad, siis liigud lihtsalt mängu algusesse tagasi!“

Väike Onu noogutas aeglaselt ja küsis: „Siin on siis täiesti ohutu riskida?“

„Just! Kui sa oled teiste vastu hea – ei lõhu teiste ehitatud asju, ei ütle kellegi kohta halvasti ega varasta midagi, on see tore koht. Siin saab julgelt katsetada ja ennast proovile panna!“ rääkis Jette õhinal.

Väike Onu noogutas aeglaselt ja oli mõtlik. „See on muidugi väga tore, et siin kukkudes haiget ei saa. Oma ohutundlad tuleb ikkagi püsti hoida. Tead küll! Nii nagu päriseluski!“ ütles Väike Onu ja pani sõrmed kahele poole pead kõrvade juurde püsti nagu tundlad.

„Tundlad aktiveeritud!“ ütles Jette itsitades ja tõstis ka oma sõrmed kõrvade kohale püsti. Ta suunas tundlad väikese tee-  
raja poole ja kutsus Väikest Onu: „Läheme nüüd ettevaatlikult edasi!“



## **KAS TEAD, MILLISED ON MÄNGUVÄLJAKUL JA ARVUTIS MÄNGIMISE SARNASUSED JA ERINEVUSED?**

Mõlemas kohas on lõputult võimalusi aja veetmiseks ja palju erinevaid lapsi. Nii õues kui arvutimängus võid ehitada, seigelda, võistelda või uusi sõpru leida. Samuti on nii õues kui arvutimängus iga laps natuke isemoodi – ühed tahavad võita, teised niisama ringi vaadata ja mängida. Üks erinevus on see, et paljudel tegevustel on mängu-sinu ja päris-sinu jaoks erinevad tagajärjed. Näiteks kui arvutimängus sinu tegelane suurel kiirusel autoga vastu seina sõidab, saad mängu lihtsalt uuesti alustada. Aga õues rattaga kukkudes võid tõsiselt viga saada.

Samuti ei saa paljusid trikke, mida YouTube'i videotest näidatakse, päriselt järgi teha. Neid filmitakse sageli nii, et osa tegevusest on arvutiga juurde tehtud või ära lõigatud, ühte tegevust filmitakse mitu korda või on juures abilised, keda videos ei näe.

Üks asi on sarnane – nii arvutimängus kui mänguväljakul mängides võivad haiget saada meie tunded: kui keegi halvasti ütleb, midagi ära võtab või ei taha koos mängida, võime muutuda kurvaks, kurjaks või tunda hirmu; mõni arvutimängu koletis võib olla nii hirmus, et tuleb isegi ööunne kaasa.

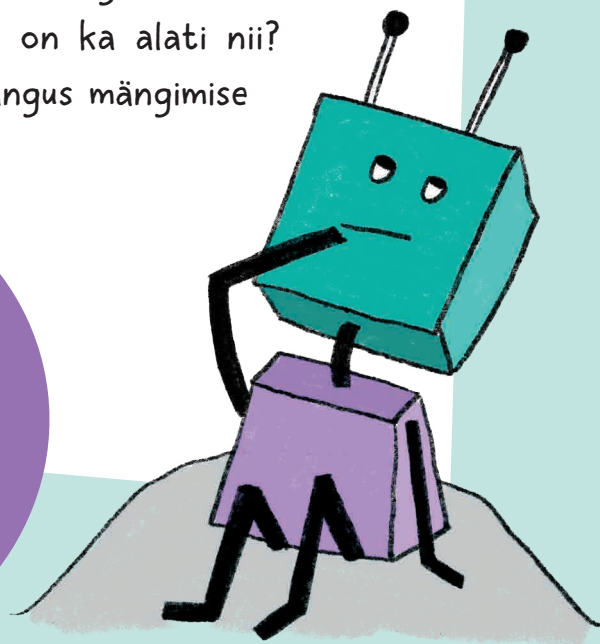
Kuigi arvutimängus ei saa sinikaid ega murdu luud, siis tunded võivad seal küll haiget saada. Kõikide laste tunded on päris ja olulised nii arvutimängus kui mänguväljakul. Seega on tähtis olla teiste vastu hea ja sõbralik nii arvutimängus kui mänguväljakul.

## KOOS ARUTAMISEKS

1. Jette ja Väike Onu nägid mängumaailmas palju erinevaid kohti ja inimesi. Mida sinule arvutimängudes kõige rohkem teha meeldib? Aga mida sulle õues kõige rohkem teha meeldib?
2. Kuidas peaksime käituma teiste inimestega internetis? Aga kuidas peaksime õues mängides käituma?
3. Mängus saab alati uuesti proovida, kui midagi valesti läheb. Kas päriselus, näiteks mänguväljakul, on ka alati nii? Millised on mänguväljakul ja arvutimängus mängimise erinevused?

**KUIDAS  
PEAKSIME KÄITUMA  
TEISTE INIMESTEGA  
INTERNETIS?**

**KUIGI  
ARVUTIMÄNGUS EI  
SAA SINIKAID EGA  
MURDU LUUD, SIIS  
TUNDED VÕIVAD  
SEAL KÜLL HAIGET  
SAADA.**





SIILIKE,  
TULE KELL 12  
TAGAAJAMIST  
MÄNGIMA!

SAUKI!

MINA  
OLEN ÕUNA-  
USSIKENE 123.  
OTSIN MÄNGUSÕPRU!

VONKEL

JEE!

MIS

TEED?

JEMBU

# ÕHUPALLIPADRIK

Teist korda mängu algusest teele asudes olid Jette ja Väike Onu juba targemad. Nad teadsid, et mäe tipust pilvetaksoga sõitmine võib olla ohtlik ja viia ootamatutesse kohtadesse. Seetõttu otsustasid nad kõndida mööda kitsast teerada, mis viis neid Pallipadrikusse. „Pallipadrikust võib endale uusi sõpru leida!“ ütles Jette Väikesele Onule teadja näoga.

„Tohoh! Kuidas see käib?“ küsis Väike Onu.

„Pallipadrik on natuke nagu postkontor. Kui tahad teisele mängijale pilti või sõnumit saata, siis paned selle õhupalli sisse ja lased lendu,“ selgitas Jette.

„Ahhaa, see on siis nagu meie pere vestlusgrupp internetis, kus me üksteisega räägime ja pilte saadame?“ küsis Väike Onu.

„Jah, aga siin saab rääkida ka täiesti võõrastega. Nii põnev!“ vastas Jette.

Väikese Onu kulm tõmbus mõtlikult kortsu. „Kas see ohtlik pole? Niimoodi võõrastele pilte ja sõnumeid saata?“ uuris Väike Onu.

„Eks ikka on! Emme ei luba seal üksi käia. Sinuga koos võime ehk piiluda. Ma tean, et mõned suuremad naabrilapsed on siit endale internetisõpru leidnud,“ ütles Jette.

„Olgu! Piilume, aga oleme väga ettevaatlikud,“ oli Väike Onu pisut kõhklev.

Pallipadrikusse jõudes imetlesid Jette ja Väike Onu lõputuna näivat õhupallide metsa. Iga õhupalli sees oli pilt või sõnum. Jette ja Väike Onu uurisid palle lähemalt. Ühe palli sees oli kollase naerunäo pilt, teise sees kirjake, milles kutsuti Siilikest kell 12 tagaajamist mängima. Paljudes pallides olid pildid mängijatest, kus nad tegid naljakaid nägusid: üks põdrapoiss oli keele suust välja pistnud, üks tüdruk oli oma nina pöidlaga ülespoole tõmmanud ja üks mäger silmad kõõrdi ajanud. Väike Onu ja Jette vaatasid pilte, naersid ja tegid nägusid järgi.

Jette märkas ühe palli sees oma naabritüdruku koera pilti. „Paistab, et Pille on siia oma koerast naljaka pildi ja teate jätnud,“ ütles Jette ja hakkas usinalt sõnumit kokku veerima:

„MINA OLEN ÕUNAUSSIKE123. OTSIN MÄNGUSÕPRU!“

„Oh, Pille on päris targasti teinud, et ei ole oma pärisnime kasutanud!“ kiitis Jette. „Ema ja isa just rääkisid, kui mänguväljakul kellegagi tuttavaks saad, siis tohib enda pärisnime öelda. Sa näed, et ta on laps. Pealegi on vanemad tavaliselt kuskil lähedal. Aga arvutimängus on oma pärisnime kasutamine teinekord lausa ohtlik, sest siin ei tea kunagi, kes sinuga tuttavaks tahab saada,“ teadis Jette.

„No jah, sa ju ei näe teda päriselt,“ mõistis Väike Onu.

Äkitselt märkasid nad, et seisavad pikas järjekorras. „Kas te saaksite palun pisut edasi liikuda?“ küsis ühelt jalalt teisele keksiv nirk ja sättis oma pikka peenikest lipsu sirgeks.

„Oih, vabandust, muidugi,“ ütles Väike Onu ja nad liikusid Jettega järjekorras veidi edasi. „Mis siin toimub? Miks kõik järjekorras seisavad?“ uuris Väike Onu nirgilt.



„Täna on Pallipadrikuks pildistamas fotograaf Orav Otto, kelle fotonurgas saab ilmatuma ilusaid pilte teha!“ seletas nirk vaimustunult ja kohendas lipsu.

Jette ja Väike Onu pidasid aru ning otsustasid, et tahavad ka sellest osa saada. Nad seisis järjekorras edasi.

Lõpuks jõudis järjekord ka Väikese Onu ja Jetteni. Orav Otto küsis, kas nad soovivad ka endast pilte teha. Mõlemad noogutasid. Otto klõpsutas kümme pilti ja pani need osavalt erinevate õhupallide sisse. Iga õhupalli sisse läks väike pilt Jetest ja Väikesest Onust ning sõnum „Tervitusi Pallipadrikust!“.

„Nüüd saate oma ilusaid pilte sõpradele jagada või kodus endale vaatamiseks üles panna,“ ütles Orav Otto õhupallinööre Väikese Onu kätte ulatades. „Kas soovite, et üks pilt ka teistele näha läheks? Saadan selle palliga üles õhku?“ küsis Otto.



„Ei, tänan pakkumast! Me jätame ikka kõik meie pildid endale vaatamiseks,“ vastas Jette.

„Hoidke siis nõõridest kõvasti kinni, et pallid lendu ei pääseks. Kui pallid lendu lähevad, siis saavad kõik mängijad neid näha ja palle enda kätte tagasi saada on väga raske,“ manitses Orav Otto.

Väike Onu teatas enesekindlalt: „Pole vaja muretseda! Minust ettevaatlikumat siin ilmas ei leidu!“ Kohe pärast neid sõnu koperdas ta puutoika otsa ja kõik õhupallid lendasid taevasse.

Seepeale kostis peade kohalt vilistamist ja keegi hüüdis kõva häälega: „Õhupallid lennus! Õhupallid lennus! Kordan – õhupallid lennus!“

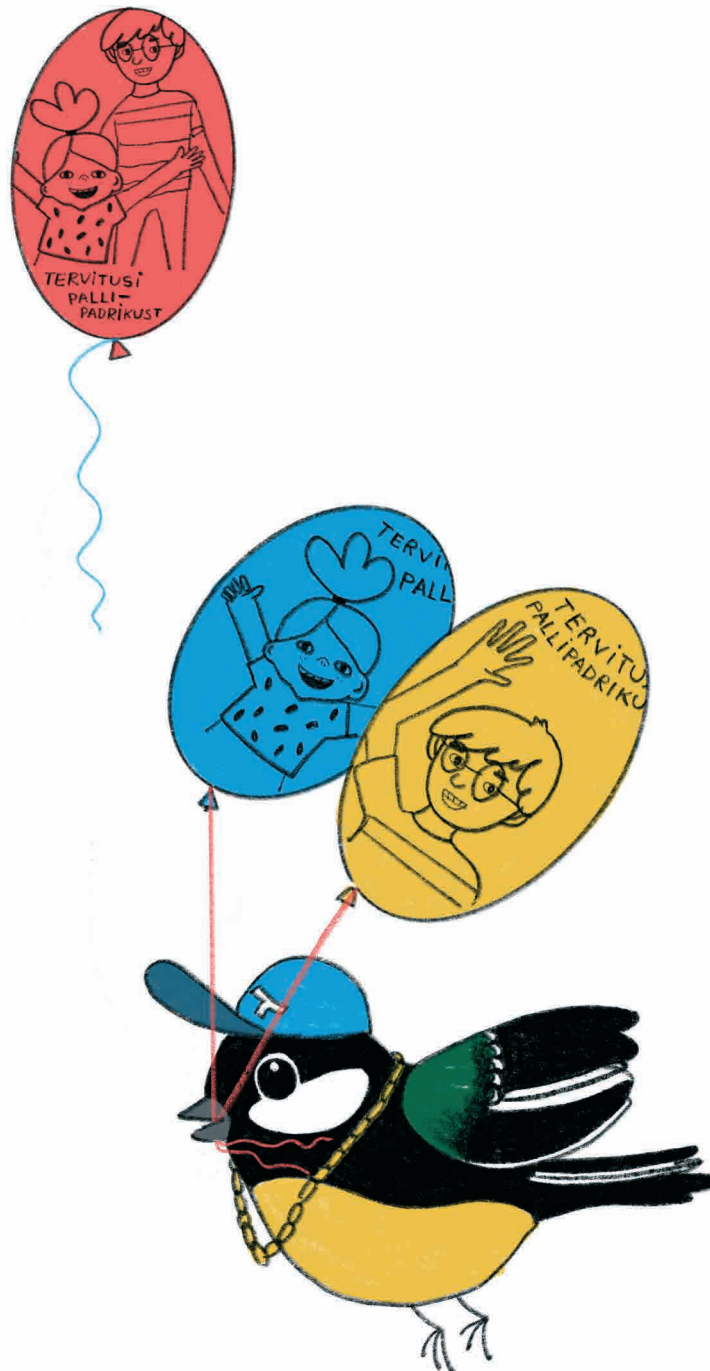
Hüüdjaks oli Pallipadriku vaht Härra Turvatihane. Nokamüt-siga lind lendas kiiresti edasi-tagasi taeva all ja püüdis nokaga kogemata lendu läinud õhupalle. See oligi tema töö. Ta aitas neid, kes kogemata saatsid laia ilma midagi, mis tegelikult sinna minema ei oleks pidanud. Härra Turvatihane püüdis kõigest väest nokaga kinni napsata ka Jette ja Väikese Onu õhupallinõõridest, kuid paar palli pääses siiski minema. Kohkunud Jette vaatas Väikesele Onule otsa ja ütles murelikult: „Emme saab nüüd pahaseks! Ta on ju mitu korda rääkinud, et oma pilte ei tohi kõigile vaatamiseks laiali saata.“

Härra Turvatihane tõi kinni püütud pallid Väikese Onu ja Jette kätte ja lohutas neid: „Mõned pildid lendavad nüüd üle mängumaa. Te võite siiski proovida neil veel sabast kinni saada!“

„Kuhu suunas need õhupallid siis lendavad?“ uuris Väike Onu korraalvur-linnult.

Härra Turvatihane keeras nokka, et määrata tuule suunda ning ütles: „Praegune tuul viib need ranna poole. Kunagi ei tea täpselt, kuhu käest lastud pildid ja sõnumid jõuda võivad. Võite otsima minna, kuid kardan, et kätte te neid enam küll ei saa.“

„Aga proovima peab!“ ütles Jette ja tiris Väikest Onu ranna poole.



## KAS MÄLETAD, KUIDAS JETTE JA VÄIKESE ONU PILDID PALLIPADRIKUS KOGEMATA LENDU LÄKSID?

Sama võib juhtuda ka sinu piltidega internetis. Kui sinu pildid satuvad interneti ja võõrad neid näevad, siis võivad nad sinust liiga palju teada saada. Seepärast on väga oluline enne mõelda, kui sa midagi interneti paned – olgu see pilt või jutt.

**PILTE JA VIDEOID EI TOHI SÕBRA LOATA KELLELEGI EDASI SAATA!**

Kui oled endast kasvõi kogemata kellelegi pildi saatnud, siis räägi sellest kohe emale, isale või mõnele teisele täiskasvanule, keda sa usaldad. Nemad oskavad sind aidata.

Jäta meelde ka üks lihtne reegel! Kui tahad sõpra pildistada või filmida, siis küsi alati temalt luba. Kui sõber ei taha, et sa teda pildistad või filmid, siis ära tee seda. Pilte ja videoid sõbra loata edasi saata on samuti keelatud. Igaühel on õigus ise otsustada, kas ta tahab pildile või videole jääda.

### KOOS ARUTAMISEKS

1. Miks ei tohi võõrastele internetis oma pärisnime või aadressi öelda? Mida oma pärisnime või koduse aadressi asemel öelda võiks?
2. Millised on teie pere reeglid? Kellelega tohib internetis rääkida? Kellele tohib endast pilte ja videoid saata?
3. Kes võiks olla sinu turvatihane, kes sind internetimuredega aitab?



# PETUÄRI RANNAS

Väike Onu ja Jette jõudsid randa. Seal oli palju rahvast – ühed mängisid palli, teised ujusid ja kolmandad jalutasid niisama. Üks ilus paks vares oli oma tiivad liiva peal laiali ajanud ja nautis rõõmsalt kraaksudes päikesevanne. Tema kõrval oli oma rannateki laiali laotanud rebasepere. Rebasekutsikad olid ema peaaegu üleni liiva alla kaevanud. Ainult niiske ninaots paistis veel välja. Vee ääres ehtasid karulapsed suuri liivalosse, kõigil kühvlid ja ämbrikesed käppade vahel.

Väike Onu imestas: „Oo, siin on nii palju rahvast!“

„Jah, ja nad kõik näevad meie pilte,“ ütles Jette õnnetult ja osutas taevas lendavate õhupallide poole. „Kui meil oleks tiivad, saaksime pallid kinni püüda...“

„Tiivad? Kas ma kuulsin, et keegi ütles tiivad? Mina tean tiibadest kõike! Müün kolm tükki ühe hinnaga! Ainult teile, mu sõbrad!“ kostis Väikese Onu ja Jette selja tagant. Seal seisis rannas kaubitseja Pakkumiste Part, kes laotas oma müüdava kraami otsekohe liiva peale laiali. „Noh, võtate kohe kümme paari ehk?“ prääksus ta lootusrikkalt.

Samal ajal sumas veest välja Kauba-Krokodill. Ta hüüdis juba jooksu pealt: „Oot-oot! Minu käest saate veel soodsamalt! Ja rohkem! Ja värvilisi!“



WC

FERVITUS  
PALLI  
PARIKAVI

VONKEL

ZEMBU

ARTIS

HL

Jette ja Väike Onu vaatasid, kuidas igast suunast jooksis nende poole erinevate kaupade müüjaid.

„Mis tiivad? Phäh! Ostke parem minult kuldne mõõk!“

„Mina annan propellerid ära täitsa poolmuidu!“

„Astuge ligi! Vaadake vaid, millised imelised tomanassid! Tomat pluss ananass! Uus toode! Väga odav!“

Isegi kaldast kaugel ujuvad haid karjusid: „Tasuta telefonid! Tasuta telefonid! Ujuge vaid meie juurde ja saate tasuta telefoni kohe kätte!“

Väike Onu kortsutas kulmu ja pomises: „Mis siin ometi toimub?“

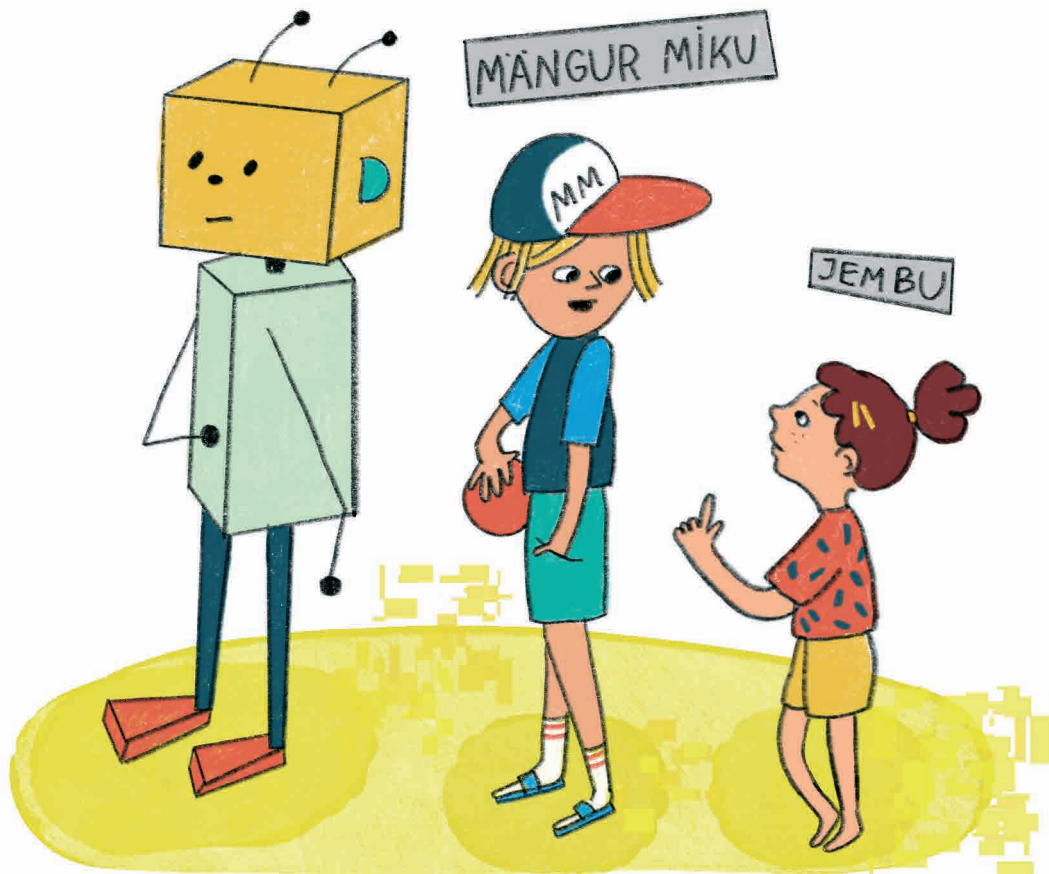
Jette aga kalpsas rõõmsalt ühe müüja juurest teise juurde ja uudistas kõike, mida kaubaks pakuti. Ta proovis värviliste sulgedega kübarat, kauboisapaaid ja mitmeid päikesepille. „Siit saab erinevaid asju osta!“ kilkas Jette.

Mahlakioski juures hakkas Jette erutatult üles-alla hüppama ja ütles Väikesele Onule: „Appike! Ma tean seda poissi seal järjekorras! See on Mängur Miku! Ta teeb alati nii ägedaid videoid YouTube'is! Lähme ja ütleme talle tere!“

Jette astus mahlajärjekorras seisva poisi juurde ja tervitas teda: „Tere, Mängur Miku!“

Poiss pöördus ja ütles laialt naeratades: „Jou-jou! Väike fänn vä?“

„Jaa! Nii tore sind siin näha! Miks sa siit mahla osta tahad? Oma videotest sa jood ja soovivad ju enda Mikumixeri limpsi,“ uuris Jette.



„Kuule, Mikumixer on lihtsalt reklaami pärast. Mulle tegelikult isegi ei meeldi gaasilised joogid! Ma videotes ju teesklen, et joon seda...“ pomises juutuuber kohmetunult.

„Aga miks sa seda siis soovivad? Ja mis asi see reklaam veel on?“ uuris Jette.

„Reklaam on natuke nagu sõbra soovitus, mis aitab sul teada saada, millised asjad on olemas ja miks need võiksid sulle meeldida. See ongi mu töö! Ma reklaamin igasugust kraami, mille eest mulle makstakse. Mõned asjad mulle meeldivad, mõned ei meeldi üldse. Ükskord tahtis üks sibulakasvataja, et ma ta sibulaid oma videos sööks ja kiidaks. Aga ma tegelikult ei söö sibulat ja loopisin neid siis niisama õhku nagu kloun,“ selgitas Mängur Miku oma tööd.

Juutuuberi ja Jette juurde astus Väike Onu, kes tuletas meelde: „Jette, me tegelikult ju otsisime tiibu. Meie pildid lendavad iga minutiga kaugemale.“

Jette vaatas taevasse ja ütles: „Nüüd on vist juba hilja. Ühtegi õhupalli isegi ei paista enam.“

„Ärge heitke meelt!“ kostus põõsaste vahelt kädistamist. Jette ja Väike Onu suundusid põõsaste poole. Sinna okste vahele oli üks harakas oma kauba laiali sättinud. Kaubaks olid erinevad aardekirstud – kuldsed, hõbedased ja pronksivärvi, kõik sädelevate kalliskividega kaunistatud.

Harakas meelitas: „Minul on teile lahendus. See ei maksa peaaegu midagi! Tulge ja veenduge ise! Ma luban, et ühes nendest kirstudest on kõik, mida vaja, et lendu läinud õhupall kinni püüda. Kirstude avamiseks tuleb vaid keerutada õnneratast.“



„Kas täitsa tasuta?“ kahtlustas Väike Onu. „Jette, ma ei tea... see tundub liiga hea, et tõsi olla.“

Jette pani käe õnnerattale, et see keerlema tõmmata, kui harakas teda peatas: „Oota, väike tüdruk! Mitte nii kiiresti! Keerutamiseks on vaja pilet osta!!!“

„Näed! Ma teadsin!“ hüüatas Väike Onu. „Tegu on lihtlabase pettusega. Jäetakse mulje, et midagi antakse tasuta ära, aga tegelikult küsitakse ikkagi raha.“

Väike Onu vaatas Jette kurba nägu ja lohutas teda: „Ega siis kõik ka pettus ole! Vaata, kui toredad lained praegu on. Täitsa ausad ja tasuta lained.“ Väike Onu pakkus välja, et nad võiksid kaubitsejatest kaugemale minna ja hoopis ühe mõnusa supluse teha.

„Väike Onu, sa tegid merele head reklaami. Ujume!“ kilkas Jette rõõmsalt ja jooksis vette.

## KAS TEAD, ET ENNE KUI SA INTERNETIST MIDAGI OSTAD VÕI ALLA LAADID, PEAD ALATI VANEMATELT LUBA KÜSIMA?

Vanemad oskavad kontrollida, kas see on ikka turvaline. Mõnikord võib mäng, mille alla laed, olla täis viiruseid ja teha arvuti katki.

Internetist ostmiseks kasutatakse pärisraha. Mõned toredad asjad on üsna kallid. Vanemad peavad otsustama, kas selle ostmiseks on raha olemas.

Mänguasju ostes võid mõnikord hoopis petta saada. Pettus on see, kui keegi valetab sulle selleks, et ise kasu saada. Näiteks võib keegi sulle pakkuda midagi tasuta, mis tegelikult siiski maksab, või lubada sulle midagi imelist, kuid tal polegi plaanis seda sulle anda või ei ole see asi üldse nii hea kui lubatud.

Jäta meelde! Kui midagi tundub internetis liiga hea, et olla tõsi, siis tõenäoliselt see polegi tõsi. Näiteks ei anna keegi sulle tasuta miljon kuldmünti. Petturid võivad sind tagant kiirustada, et sa teeksid otsuse ruttu. Kui keegi sunnib sind mõtlemata tegutsema, on see ohumärk. Ka see on ohumärk, kui keegi küsib sinu nime, aadressi või telefoninumbrit. Sellisel juhul lõpeta vestlus kohe ja räägi vanematele!

**KUI MIDAGI TUNDUB INTERNETIS LIIGA HEA, ET OLLA TÕSI, SIIS TÕENÄOLISELT SEE POLEGI TÕSI.**

## KOOS ARUTAMISEKS

1. Kas sa oled mängudes näinud selliseid pakkumisi, näiteks reklaame, mis tunduvad väga ahvatlevad? Võib-olla oled isegi kogunud, et reklaamitud asjad polnudki nii head kui näidati?
2. Miks Mängur Miku soovitas jooki, mis talle tegelikult ei maitse? Milliseid sisuloojaid (juutuuberid, striiimerid jne) sina tead? Kas nad on soovitanud oma jälgijatel midagi osta?
3. Miks on oluline küsida alati vanema käest luba, enne kui midagi internetist alla laed või ostad?



# VÖÖRAS VÕI SÖBER?

Väike Onu viskas Jettet meres juba viiendat korda õlgadelt vette.

Järsku tabas teda tohutu jäätiseisu. Väike Onu ei kannatanud enam minutitki oodata, vaid ütles: „Kes viimasena kaldale jõuab, saab redisejäätise!“ „Oi, see sulle maitseb!“ hõikas Jette vastu ja hakkas kiiresti kalda poole ujuma. Väike Onu koperdas kalavõrkudesse, kust välja saamisega oli tal tükk tegemist. Jette ujus Väikesest Onust



rõõmsalt mööda, jõudis kaldale ja jooksis üle liiva jäätiseputka poole.

Poolal teel peatas Jettet üks sinistes ujumisriietes tüdruk. „Tere! Mina olen Elli! Kas sa saaksid minust palun ühe pildi teha?“ küsis ta Jettelt. „Pean selle saatma ühele mängijale nimega Jänkuke585. Ta juba eilsest saadik ootab!“

Väike Onu oli kalavõrkudest välja pääsenud, kaldale jõudnud ja kuulis vestlust pealt. Ta ütles isegi Jette jaoks ebaharilikult tõsise häälega: „Tere! Mina olen Jette onu. Kes see Jänkuke585 on? Kas mõni su sõber päriselust?“

Elli tervitas viisakalt ja ütles: „Ei, päriselt ei ole ma teda kunagi näinud. Oleme siin mängus väga palju rääkinud ja koos seignud. Tegelikult saime sõpradeks tänu Pallipadrikule. Saatsime seal üksteisele naljakaid kirju.“

Jette muutus mõtlikuks. Ta teadis, et juba lendu läinud pilte ja sõnumeid enam tagasi ei saa. Miks peaks keegi tahtma võõrastele endast pilte saata? Jette uuris asja lähemalt: „Miks sa sellele ... Küülik467 või kes ta oligi, miks sa talle endast ujumisriietes pilte saata tahad?“

Elli selgitas, et mängija, kelle kasutajanimi on hoopis Jänkuke585, mitte mingi Küülik, lubas piltide eest palju kuld-münste anda. Münste on Ellil mängus väga vaja, et järgmisele tasemele jõuda.

Väike Onu kuulas laste juttu ja ütles väga tõsisel toonil: „Võõrastele ei tohi endast pilte saata. Eriti selliseid, kus oled ujumisriietes või paljas.“

Sel hetkel kostis taevast kile hüüd: „Kood punane! Kood punane!“ See oli Härra Turvatihane, kes tuiskas otse Väikese Onu õlale istuma. „Huhh! Jõudsin kohale!“ hingeldas valvuri ametit pidav lind. „Aitäh, Väike Onu, et aitad mul tööd teha! Tulingi just lastele ütlema, et endast ei tohi võõrastele pilte saata. Õnneks sa jõudsid minust ette!“ seletas Turvatihane ähkides.

“Aga ta pole ju võõras! Me oleme siin mängus sõbrad,” punnis Elli vastu.

„Olgu! Sõbrad võite ju olla, aga endast pilte ei tohi sellistele inimestele saata, keda sa päriselt näinud pole,“ jäid Väike Onu ja Härra Turvatihane endale kindlaks.

Ka Jette oli nendega nõus ja ütles Ellile: „Pealegi, kust sa tead, et Jänkuke üldse laps on? Äkki on hoopis suur inimene? Või põder? Või krokodill?“

Elli jäi mõtlikuks ja sõnas: „Mingile suvalisele krokodillile ei tahaks ma küll enda rannapilti anda. Ma ei osanud niimoodi mõeldagi.“

Härra Turvatihane pakkus välja, et nad võivad kahekesi läbi vaadata Elli vestlused, mida ta teiste mängijatega on pidanud. Elli punastas ja ütles: „Neid on väga palju.“ „Ära muretse, vaatame üle!“ ütles Härra Turvatihane sõbralikult.

Elli tegi vestluste karbi lahti ja tema pea kohale ilmusid kümned erinevad jutuajamised teiste mängijatega.

„Mina olen mängus teistega suheldes Elevant. Ma ei taha, et nad kohe mu pärisnime teaksid,“ selgitas tüdruk Härra Turvatihasele.

**Elevant:** Tere! Mina olen Ellivant!

**Kass54:** Kus sa elad?

**Elevant:** Puu otsas! 😊

**Lohepoeg:** ma lõpetan töö ära ja siis võime mängida!

**Elevant:** Kassa käid töö!

**Lohepoeg:** aa... ei... ma tahtsin kirjutada, et ma lõpetan VÕÖ ära. ma ... teen siin võöd.

**Elevant:** Mapean praegu äraminema

**Supilusikas78:** minu nimi on Sander. missu nimi on?

**Elevant:** minu nimi on õunauss 😊

**Supilusikas78:** näh, ma küll ütlesin oma pärisnime. ütle sa ka

**Elevant:** õunauss ongi mu pärisnimi

**mCoolBoy90:** kuule kas sa tahad ma aitan sul küldmünte saada?

**Elevant:** jaa täiega

**CoolBoy99:** ütle oma parool, ma aitan sul saada

**Elevant:** ei!!!, oma parooli ma küll ei ütle 😊😊😊

**Jänkuke585:** kas sa küldmünte tahad?

**Elevant:** jaa täiega

**Jänkuke585:** ma ei taha võõraid aidata tgl. saada endast pilt, siis annan sulle miljon küldmünti

**Elevant:** oota

**Leivapuruke:** kuidas sa nii hea selles mängus oled? kas saad mind ka aidata?

**Elevant:** hea meelega. mis abi sul vaja on?

**Leivapuruke:** ma ei saa lv19 edasi, kas oskad üle selle mäe saada?

**Elevant:** jaa, ma õpetan sind

Härra Turvatihane lendas ühe vestluse juurest teise juurde ja luges kõik hoolikalt läbi. Seejärel ütles Ellile: „Sa võid enda üle uhke olla, sest rääkisid kõigiga viisakalt ega öelnud kellelegi, kus sa elad, mis on su pärisnimi või parool. Kahtlased jutuajamised lõpetasid ka kohe ära. Sa aitasid isegi teist mängijat!“

Elli põsed lõid heameelest roosatama. „Mu vanem vend rääkis, mida võib ja ei või mängus enda kohta teistele öelda. Piltide saatmisest me ei rääkinud. Tema on juba suur ja saadab oma sõpradele kogu aeg naljakaid videoid ja pilte. Ma arvasin, et mina tohin ka seda teha,“ ütles Elli.

„Või nii? Jäta meelde! Nii nagu sa ei räägi võõrastele, kus sa elad või mis su pärisnimi on, ei tohi sa ka saata pilte, kus on näha sinu kodu või sina,“ selgitas Härra Turvatihane Ellile.

„Aga miks?“ küsis Elli.

„Sa ei tea iial, kes sinu pilti lõpuks näeb või mida keegi sellega teeb. Isegi kui saadad pildi teisele lapsele, võib tema selle oma-korda edasi saata. Nii võib pilt levida üle kogu maailma. Kahjuks ei ole võimalik saadetud pilte ega videoid mitte kunagi päriselt endale tagasi saada või teistelt ära võtta,“ rääkis Härra Turvatihane.

Härra Turvatihase ja Elli juurde tuli Jette: „Tead, Elli, tegelikult saab kuld-mün-te ka teistmoodi! Meie Väikese Onuga oleme just teel Kullamägede seiklusparki. Seal saab võistlustel kuld-mün-te võita!“ sõnas Jette.

„Kas ma tohin teiega kaasa tulla?“ küsis Elli.

„Muidugi! Lähme koos!“ kutsus Jette Ellit enda ja Väikese Onuga kaasa.

## **KAS TEAD, ET ENNE KUI ENDAST INTERNETIS PILTE VÕI VIDEOID SAADAD, TULEB VANEMATEGA KOKKU LEPPIDA, MIS ON LUBATUD JA MIS MITTE?**

Võõrastele ei tohi endast mitte kunagi pilte saata! Ujumisriietes ja paljaste piltide saatmine on kindlasti keelatud, sest see on väga ohtlik! Need pildid lendavad nagu õhupallid mööda maailma ringi, jõudes võõrasteni, kes neid omakorda veel kaugemale edasi saadavad ilma sinu loata.

Kui keegi lubab sulle anda pildi eest midagi head või hinnalist, siis see on alati pettus! Ära saada mitte kunagi võõrastele endast, oma pereliikmetest ega sõpradest pilte!

Internetis võivad inimesed sind meelitada või ähvardada. Pea meeles! Kui keegi ütleb, et te pole enam sõbrad, kui sa pilti ei saada, siis te polegi tegelikult sõbrad. Sõbrad ei ähvarda! Sa ei pea ka vaatama võõrastelt tulnud pilte, mis sinus ebamugavustunnet tekitavad. Sa ei pea vastama inimestele, kes sind ähvardavad või sind ebamugavalt tundma panevad. Blokeeri sellised inimesed ära ja räägi juhtunust kindlasti usaldusväärsele täiskasvanule.

Kui sa oled internetis kogemata saanud kellelegi midagi, mida sa ei oleks tohtinud saata, siis räägi sellest kohe täiskasvanule, keda usaldad. Pöördu oma ema, isa, õpetaja või mõne teise usaldusväärse täiskasvanu poole. Nad ei pahanda ega pea sind halvaks, vaid aitavad sind. Rääkimine on parim viis ennast kaitsta.

**ÄRA SAADA MITTE  
KUNAGI VÕÕRASTELE  
ENDAST, OMA  
PERELIIKMETEST EGA  
SÕPRADEST PILTE!**



## KOOS ARUTAMISEKS

1. Elli tahtis saata endast pildi võõrale, sest talle lubati tasuta kuldmünte. Miks on väga ohtlik saata endast pilte võõrastele inimestele, isegi kui nad midagi vastu lubavad?
2. Elli arvas, et Jänkuke585 on tema sõber, aga polnud teda kunagi päriselus näinud. Miks ei saa internetis kunagi kindel olla, kes teisel pool ekraani sinuga räägib?
3. Jette ja Väike Onu aitasid Ellil mõista, et endast võõrale pildi saatmine pole turvaline. Kuidas sina saaksid oma sõpra aidata, kui sa näed, et ta teeb internetis midagi ohtlikku?

SA EI PEA VASTAMA  
INIMESTELE, KES SIND  
ÄHVARDAVAD VÕI  
SIND EBAMUGAVALT  
TUNDMA PANEVAD.

KUI KEEGI LUBAB  
SULLE ANDA PILDI  
EEST MIDAGI HEAD  
VÕI HINNALIST,  
SIIS SEE ON ALATI  
PETTUS!



VONKEL



# VÄIKE ONU KAOB ÄRA

Kullamägede seiklusparki jõudmiseks tuli lõbusal seltskonnal läbida põnev takistusrada: nad ujusid delfinidega võidu, püüdsid püsida metsikult kappava üks-sarviku seljas, lasid pepu peal alla vikerkaarest nagu liumäest ja üritasid vulkaani juures laavalilli kasvatada.

See kõik võttis reisiseltskonna täitsa võhmale.

Pärast kõiki neid väljakutseid jõudsid nad Kullamägede seikluspargi väravate ette.

„Olemegi kohal! Ta-daa!“ hõiskas Jette.

Väike Onu vaatas hingeldades ringi ja kurtis: „Nii palav! Nii palju rahvast!“ Ta hakkas istumiseks lähimat kohta otsima ja ütles: „Teie minge vaadake, kui pikk on



järjekord seiklusparki. Ma tõmban siin korraks hinge ja tulen teile varsti järgi.“

Jette haaras Ellil käest ja nad jooksid rahva sekka.

Väike Onu võttis tooli, sikutas selle piletimüügi-  
maja katuse ääre alla ja istus mõnuga ohatas toolile. Siis aga käis kõva praksatus! Tooli jalad murdusid pooleks ja tasakaalu kaotanud Väikese Onu silmad läksid suureks nagu tõllarattad. „Oh sa tuline heeringas!“ jõudis ta veel öelda, enne kui kukkus koos tooliga uperkuuti selja taga olevasse koristuskappi.

Kapis nägi Väike Onu kurja vaeva, et harjavarte, ämbrite ja vanade jopede hunnikust välja pääseda. Küll astus ta kogemata mingi pange sisse, küll võitles põrandamopiga. Riiulist toetuseks kinni haarates kukkus talle pähe puhastuslappide kuhi. Lõpuks, pärast maadlust koristustarvetega, õnnestus Väikesel Onul end siiski vabaks rabeleda. Kapist välja koperdades astus ta veel tagatipuks värvipoti sisse. „Siin pole häbeneda midagi! Nalja peab saama!“ ütles onu muhedalt ja hakkas oma kollasesse värvi kastetud ketsi raputades Jettet otsima.

Samal ajal seisis Jette järjekorras, et pääseda Kullamägede seiklusparki. Järsku avastas Jette, et ka Elli on kadunud kui tina tuhka. „Kus kõik on?“ mõtles ta.



„Järjekorrad on tüütud, eks?“ ütles Jette kõrvale ilmunud poiss sõbralikult.

„On jah! Pealegi kadusid nii mu sõber kui onu korraga ära. Kas sa tead, kui pikalt siin praegu veel seisma peab?“ küsis Jette poisilt.

„Tead, ma tavaliselt ei seisagi siin järjekorras, vaid lähen seiklusparki salaukse kaudu. Muide, mina olen Kris. Tule, Jette, ma näitan, kus salauks on!“ kutsus poiss Jettet kaasa.

„Tore tutvuda, Kris. Aga oota! Kuidas sa minu nime tead? Me ei ole ju varem kohtunud,“ vaatas Jette poissi kahtlustavalt. Ta

tegi võõrale poisile mitu tiiru peale ja vaatas teda põhjalikult. „Midagi on siin mäda,“ sõnas Jette. „Kes sa selline oled?“ küsis tüdruk, ise samal ajal jalaga vastu maad kõpsides.

„Mina? Mina olen su sõber,“ ütles poiss ja ulatas Jettele õhupalli. Õhupalli sees oli pilt Jetest ja Väikesest Onust ning tekst „Tervitusi Pallipadrikust!“.

Enam polnud kahtlustki, et võõras poiss oli neid jälitanud. „Sa püüdsid Pallipadrikus meie pildiga

lendu läinud õhupalli kinni ja

jälitasid meid!“ ei suutnud Jette poisi käitumist uskuda. Poiss tegi nagu ta poleks öeldut kuulnudki, ainult naeratas ja võttis Jettel käest kinni ja hakkas teda eemale sikutama.



Nüüd oli küll ruttu abi vaja! Jette ahmis kopsud õhku täis ja karjus kõigest väest: „VÄIKE ONUUUUUUUUUUU! TULE APPPPIIIII!“

Siis kostis taevast: „Kood punane! Kood punane!“ See oli Härra Turvatihane, kes lendas tiibade vihinal poisi poole. Ta andis poisile nokaga löögi, et see Jetest lahti laseks. Poiss püüdis kätega vehkides lindu eemale ajada ja Jette pääses vabaks. Härra Turvatihane lendas vihaselt ümber poisi: „Mis see olgu! Stopp! Niimoodi ei tohi käituda! Kes sa selline oled? Ja kas sul on mask peas?“

Härra Turvatihane haaras nokaga poisi kõrvade taha kinnitatud kummipaelast, mida enne juuste tagant nähagi polnud. Mask kukkus maha ja nähtavale ilmus hoopis täiskasvanu, kes oli väikest poissi teeselnud.

„Ai-ai! Niimoodi teisi petma!“ säutsus Härra Turvatihane vihaselt. „Oot-oot, las ma kontrollin üle, kes sa selline oled!“ Lind haaras oma sulgede alt põuetaskust väikese tahvelarvuti ja toksis kiiresti nokaga ekraani.

„Ta ütles, et ta nimi on Kris ja ta on siin mitu korda mängimas käinud,“ ütles Jette.

„Nonii! Siit mu turvalogidest on näha, et sa ei ole Kris. Sa oled mängus kasutanud nime Jänkuke585,“ kurjustas Härra Turvatihane ekraani uurides.

Rahvas kogunes nende ümber, et uudistada toimuvat. Kogunenud mängijad vaatasid halvakspanevalt ahhetades last teeselnud täiskasvanu poole. Rahva seast trügis kiirustades läbi Väike Onu koos Elliga.



Väike Onu kükitas, kallistas Jettet, vaatas talle tõsiselt otsa ja ütles: „Anna andeks, Jette! Ma jäin sinna istuma ja mul juhtus väike äpardus. Jette, sa oled vapper tüdruk, et võõraga kaasa ei läinud ja kutsusid kohe abi.“

Jette kallistas oma onu kõvasti.

Elli vaatas last teeselnud täiskasvanut, nutuvõre suu ümber: „Mina olen ju ka sinuga rääkinud! Ma arvasin, et me oleme sõbrad, aga sa valetasid mulle!“

Härra Turvatihane vaatas petturi poole ja lausus: „Siin sinu mäng lõppeb! Mina oma mängus teisi niimoodi petta ei luba!“ Ta vilistas kõrvulukustavalt ja juba mõne hetke pärast lendas kohale Turvatiibade parv. Kaksteist lihaselist tihast haarasid oma tugevate nokkadega petturist kinni ja lennutasid ta mängust välja.

Jette ütles nüüd Ellile: „Ma arvan, et me peame oma vanematele juhtunust rääkima.“

„Sul on õigus! Lähme praegu mängust välja. Aitäh, et sa mind aitasid, Jette!“ ütles Elli.

Jette jättis Elliga hüvasti. Ja järsku olidki nad Väikese Onuga vanaema arvutilaua taga istumas.

## KAS TEAD, ET INTERNETIS PEAD OLEMA ALATI ETTEVAATLIK?

Sa ei näe, kes teisel pool ekraani tegelikult on. Kuigi paljud arvutimängude mängijad on lapsed nagu sinagi, võivad mõned täiskasvanud teeselda, et nad on lapsed. Nad teevad seda selleks, et lapsed neid usaldama hakkaksid ja nendega julgelt räägiksid.

Halvad täiskasvanud, kes valetavad end lapseks, võivad valida enda arvutimängu tegelasele kasutajanime, mis meenutab lapse oma. Sageli räägivad sellised inimesed laste jaoks olulistel teemadel, nagu hobid ja mängimine. Peaaegu võimatu on aru saada, kas uus internetisõber on päriselt laps või hoopis täiskasvanu, kes tahab lapse usaldust võita ja seda kurjasti ära kasutada.

Kui keegi küsib sinu pärisnime, fotosid, videoid või pakub sulle tasuta asju, ole väga ettevaatlik. Samuti on ohtlik, kui keegi kutsub sind mängust välja, et mõnes äpis või veebilehel sinuga salaja rääkida.

Lõpeta vestlus kohe, kui jutustamine arvutimängus tundub sulle kahtlane või keegi küsib sinult midagi, mida sa ei taha jagada. Blokeeri see inimene ära ja räägi juhtunust oma vanematele või mõnele usaldusväärsele täiskasvanule. Nemad saavad sind kaitsta ja aidata!

**LÕPETA VESTLUS  
KOHE, KUI JUTUAJAMINE  
ARVUTIMÄNGUS TUNDUB  
SULLE KAHTLANE VÕI  
KEEGI KÜSIB SINULT  
MIDAGI, MIDA SA EI  
TAHA JAGADA.**



## KOOS ARUTAMISEKS

1. Kullamägede seikluspargi järjekorras tuli Jettega rääkima täiskasvanu, kes oli teda pikka aega jälitanud ja teadis tema nime. Kuidas sa saad ennast kaitsta, et võõrad ei saaks internetis sinu kohta liiga palju teada? Mida ei tohiks internetis jagada?
2. Jette kutsus kohe appi Väikese Onu, kui tundis ohtu. Miks on väga oluline rääkida kohe emale, isale või mõnele teisele usaldusväärsele täiskasvanule, kui internetis juhtub midagi, mis sind hirmutab või murelikuks teeb?
3. Mida sa teed, kui keegi võõras küsib sinult internetis pilte? Kellele sa sellest kohe räägid?

**BLOKEERI SEE  
INIMENE ÄRA JA  
RÄÄGI JUHTUNUST  
OMA VANEMATELE  
VÕI MÕNELE  
USALDUSVÄÄRSELE  
TÄISKASVANULE.**





# TÖSINE JUTT

„Oooo! Te olete juba oma arvutimängust tagasi! Miks te nii tõsiste nägudega olete. Kas te kaotasite?“ uuris isa.

„Ei, me ei jõudnud lõppugi!“ ütles Väike Onu.

Jette lõi silmad maha ja sõnas: „Meil juhtus üks õnnetus.“

„Õnnetus? Mul on plaastreid! Või on kõigepealt vaja antiseptikut? Tule, Jette, ma puhun peale!“ ütles köögist tuppa tormanud vanaema.

„Ei, Jette paistab täitsa ühes tükis olevat,“ ütles isa tüdrukut uurides. „Räägi julgelt, mis juhtus.“

„Me mängisime Väikese Onuga arvutis mu lemmikmängu. Seal on palju teisi mängijaid, nii lapsi kui täiskasvanuid. Noh, nagu mina ja Väike Onu. Me lasime mängu alguses endast pilti teha, aga see pilt lendas kogemata mängus minema,“ rääkis Jette.

Väike Onu lisas: “Tegelikult see minu süü. Ma kogemata vajutasin seal mängus midagi valesti, mu tegelane koperdas ja pildid lendasid minema. Jette ei tahtnud endast üldse pilte jagada.“

Jette jutustas edasi: „Me läksime neid pilte otsima, jõudsimme randa ja kohtusime seal ühe tüdrukuga, kelle nimi on Elli. Mingi võõras inimene oli temalt pilti küsinud ja lubas selle eest vastu saata kuldmünte. Me Väikese Onuga ütlesime Ellile, et

võõrastele ei tohi endast pilte saata. Kutsusin Elli endaga hoopis kaasa mängu, kus saab kuldmünste teenida mängides.“

„Väga õige tegu, Jette! Sa hoidsid ära väga suure õnnetuse,“ ütles isa.

„Jah, aga see pole veel kõik! See täiskasvanu, kes pilti küsis, tuli hoopis minu juurde, kui me jõudsime kuldmüntide mängu juurde. Ta teeskles, et on laps, aga ma sain aru, et ta valetab,“ rääkis Jette.

„Kuidas sa sellest aru said?“ päris isa.

Jette mõtles natuke ja selgitas: „Ta teadis mu nime, kuigi me ei olnud veel tutvunud. Lisaks oli tal kaasas üks õhupall, mille Väike Onu kogemata lendu lasi ja kus oli sees meie pilt. Ma arvan, et ta oli meid juba ammu jälitanud.“

„Mida sa siis tegid?“ uuris isa edasi.

„Kutsusin kohe kõva häälega Väikest Onu appi. Aga selle mängu korraldajaks Herra Turvatihane jõudis esimesena kohale ja viskas petturi mängust välja,“ rääkis Jette.

„See oli väga õige tegu, Jette. Nii see, et sa kohe oma onu kutsusid, kui ka see, et sa mulle sellest rääkisid,“ ütles isa ja kallistas Jettet. „Selliste asjadega ei peagi lapsed üksi hakkama saama.“

Vanaema, kes oli siiani hirmunud näoga juttu kuulanud, küsis: „Kas me ei peaks sellest politseile teatama? Kui täiskasvanu teeskleb last ja küsib neilt pilte, petab ja valetab, siis on see ju väga tõsine asi?“

„Ma annan sellest teada. Kirjutan juhtunust veebipolitseinikele. Sina, Jette, tegid aga väga õigesti, et mulle rääkisid. Nii

saan ma otsustada, kuidas sind kõige paremini kaitsta ja aidata,“ ütles isa.

Vanaema lisas: „Tead, Jette, sa võid alati ka mulle sellistest asjadest rääkida. Ma küll alati ei saa aru, mis mõõkadest ja mün-  
tidest sa seletad, aga ma vähemalt proovin. Igal juhul olen ma sinu jaoks alati olemas.“

Tüdruk hüppas vanaemale kaela ja sosistas talle kõrva: „Mina sinu jaoks ka, mamma! Kui sul on vaja mingit pisikest kirja lugeda või internetist naljakaid videoid leida, siis ma alati aitan.“ Jette süda oli kohe kõvasti kergem – ta teadis, et ei jää kunagi oma muredega üksi.

Just siis kostis teisest toast ema kutse: „Tulge tordileeeeeeeee!“ Külalised hakkasid õue õunapuu alla kogunema. Tädi Maarika tassis ka tahvel-  
arvuti kaudu peol osaleva onu Kalmeri teistega kaasa.

„Meil on veel üks kiire asi teha,“ hõikas Jette emale ja pilgutas Väikesele Onule kavalalt silma.

„Aga tort?“ küsis ema.

„Me kohe tuleme!“ hõikas Jette ja juba nad sukeldusid Väikese Onuga mängu.



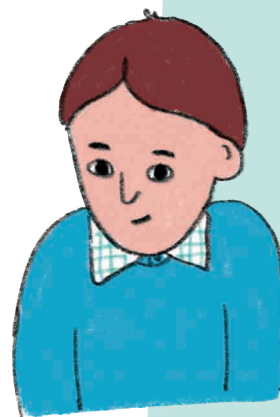
## KAS TEAD, ET KUI SATUD INTERNETIS OLUKORDA, MIS TEKITAB SINUS HALVA TUNDE, ON TÄIESTI NORMAALNE TUNDA HIRMU, SEGADUST VÕI KURBUST?

SA EI PEA  
KUNAGI OMA  
MUREGA ÜKSI  
OLEMA!

Need tunded on häirekellaks sinu sees. See häirekell annab sulle märku, et midagi on valesti, ja on aeg tegutseda.

Sa ei pea kunagi oma murega üksi olema! Mure või tunnete jagamine on väga julge tegu. See näitab, et oled tark. Räägi oma murest usaldusväärsele täiskasvanule, näiteks emale, isale, õpetajale või mõnele teisele lähedasele inimesele. Nad kaitsevad sind ja hoolitsevad selle eest, et sul oleks turvaline. Kui vaja, kutsuvad nad appi politsei, kes aitab nii lapsi kui täiskasvanuid.

MURE VÕI  
TUNNETE  
JAGAMINE ON  
VÄGA JULGE  
TEGU.



### KOOS ARUTAMISEKS

1. Jette rääkis isale väga täpselt kõigest, mis mängus juhtus. Miks on oluline oma vanematega jagada nii head kui ka halba, mis internetis juhtub?
2. Kas sa teadsid, et ka internetis on olemas politseinikud, kes aitavad lapsi ja täiskasvanuid? Kuidas neid kutsutakse? Kuidas nende poole pöörduda saab?
3. Kuidas saad sina oma sõpra aidata, kui ta jagab internetis midagi, mis tundub ohtlik ja võib talle kahju teha?

## PSÜHHOLOOGI SOOVITUSED VANEMATELE/TÄISKASVANULE:

- 1.** Jää rahulikuks ja kuula. Lapsele on oluline teada, et täiskasvanu tuleb saadud infoga toime. Sageli lapsed ei taha oma muredest vanematele rääkida, sest kardavad tekitada lisakoormat või tunnevad, et peavad hakkama ka vanemate tunnete eest hoolitsema.
- 2.** Loo turvaline ruum. Kui märkad, et lapsel on mure, siis arutage privaatsealt – kohas, kus keegi ei sega ega kuule või kuula pealt. Märka ja peegelda lapse emotsioone (näiteks „Sellest rääkimine võib päris keeruline olla“, „See võis küll hirmutav olla“, „Mul on nii kahju, et sa pidid sellega terve nädala üksi olema/seda kogema!“).
- 3.** Kuula aktiivselt ja süüdistamata. Laps peab tundma, et ta saab rääkida ilma, et talle tehakse etteheiteid (näiteks „Miks sa selle pildi siis saatsid?“, „Me oleme sellest ju rääkinud!“). Need tekitavad lapses süütunnet ja takistavad edaspidi murede jagamist.
- 4.** Ära sunni last jagama kõiki detaile. Oluline on teada saada faktid, mis juhtus, kus ja kes oli teine osapool. Vajadusel salvesta vestlus või kogu muud tõendid. Liigne vanemapoolne ülekuulamine võib mõjutada lapse mälu juhtunust, sest mälu on väga vastuvõtlik. Korduv või suunav küsitlemine võib tahtmatult muuta või moonutada lapse mälestusi, mis võib hiljem raskendada politsei uurimistööd või muuta lapse tunnistuse ebausaldusväärseks. Laps võib tunda survet vastata just nii, nagu täiskasvanu ootab.
- 5.** Kinnita lapsele (korduvalt), et tema pole milleski süüdi. Ütle talle selgelt, et ta tegi õigesti, kui pöördus täiskasvanu poole. Lapsele peab jääma tunne, et tegemist ei ole tema veaga ega süüga.
- 6.** Ära keela lapsele interneti kasutamist täielikult. Selle asemel aruta temaga, kuidas olla tulevikus ettevaatlikum, kuidas tunda ära ohtlikke olukordi ja millal abi paluda.
- 7.** Pöördu politsei poole, kui on kahtlus, et toime on pandud kuritegu.

# MOONUTUSTE

## MAJA

Jette ja Väike Onu jõudsid tagasi arvutimängu, Kullamägede seikluspargi järjekorra lõppu. „Ära muretse, siin peab tavaliselt ainult kaks minutit ootama. Mõnikord viis või kümme. Ükskord ootasin ma tegelikult lausa terve tunni,“ ütles Jette. Ta hüppas iga sõna järel õhku, et üle teiste peade näha, kui pikk järjekord veel on.

„Äkki paneme mängu siiski kinni?“ küsis Väike Onu. „See võtab nii kaua aega.“

„Ei, ootame ikka ära! Palun! Palun!“ punnis tüdruk vastu.

Äkitselt kostis taevast vali sahin ja linnuhääled. Need olid Härra Turvatihane ja tema musklitega sõbrad. „Kangelased! Kangelased!“ hüüdsid nad ja maandusid otse Väikese Onu ja Jette jalgade ette.

„Tere tulemast tagasi, kangelased!“ säutsus Härra Turvatihane. „Te päästsite mängu ja paljastasite kurikaela. Tänutäheks viime teid ise seiklusparki. Sirutage käed välja!“ ütles Härra Turvatihane.

Väike Onu polnud pärast roosa pilve pealt alla kukkumist lendamise ideest just kuigi vaimustuses. „Oled kindel, et me alla ei kuku? Kas te suudate meid lendamise ajal kinni hoida? Äkki sööb Suur Konn meid jälle ära?“ küsis ta kõhklevalt.

„Luban, et teiega ei juhtu midagi halba! Turvatihase ausõna!“ lõi Härra Turvatihane selja sirgu.

Jette ja Väike Onu ronisid lindudele selga ja nad tõusid lendu. Väike Jette sulges hetkeks silmad, naeratas ja nautis linnuna taevalaotuses lendamist. Kõrgelt paistsid kõik järjekorras seisvad inimesed imepisikestena, just nagu Salasõna Sipelgad. Väike Onu aga pigistas silmad kõvasti kinni ja ootas, et see õudus juba lõppeks.

Peagi jõudis reisiseltskond seiklusparki. Jette ja Väike Onu tänasid linde ning tõttasid tüdruku lemmikpaika – Moonutuste majja. Seal oli palju erinevaid peegleid, mis muutsid inimeste ja asjade välimust.

Moonutuste majas näis olevat tuhandeid mängijaid. Tegelikult polnud seal peale Jette ja Väikese Onu kedagi. Suur ringikujuline ruum oli täis erilisi peegleid. Need olid kõverpeeglid, mis venitasid, pressisid kokku, väänasid ja pöörasid kõike, mis nende ees seisis. Mõni peegel moonutas selle ees seisjat nii, et see sai endale hiire näo, mõni muutis inimese klouniks. Jette naeris laginal, kui nägi end ühest peeglist sama pika kaelaga nagu kaelkirjakul. Teise peegli ees paisus ta nagu õhupall, kolmandast vaatas vastu suu ja silmadega sulanud vahukomm. „Mõttele, kui me oleksimegi sellised!“ kilkas Jette, vaadates peeglit, mis muutis nad





JEMBU

VONKEL



pisikeseks. „Siis me oleksime paras paar,“ naeris Väike Onu, kes nägi välja nagu päkapikk.

„Aga olemegi ju!“ ütles Jette ja lippas järgmisesse ruumi.

Seal olid seinad täis pilte. Alguses tundus, et need on lihtsalt tavalised fotod, kuid lähemalt uurides märkas Väike Onu, et see pole nii. Ühel pildil oli siil, kelle huuled olid punased ja väga pruntis. Teisel pildil poseeris uhkelt taksikoer, kellel olid pikad ja peenikesed jalad. Kõikidel piltidel nägid loomad ja inimesed välja veidi teistsugused kui tavaliselt.

„Need pildid on vist kõverpeeglite ees tehtud. Kõik näevad kuidagi teistsugused välja,“ ütles Jette.

Äkitselt märkasid nad poissi, kes silmitses kurvalt üht pilti. Jette uuris poisilt: „Miks sa nii toredas kohas nii kurb oled?“

„Ma tahaksin ka selline olla,“ ütles poiss ja näitas näpuga pildi suunas, kus temaga sama vana laps pingutas suuri muskleid. Poiss vaatas enda käsi, näpistas käsivarre nahka ja ütles: „Ma käin korvpallitrennis ja jooksen palju õues, aga ikka ei ole mul nii suuri muskleid.“

„Tahad selline olla?“ küsis Jette poisilt. „Tule, ma näitan sulle midagi!“

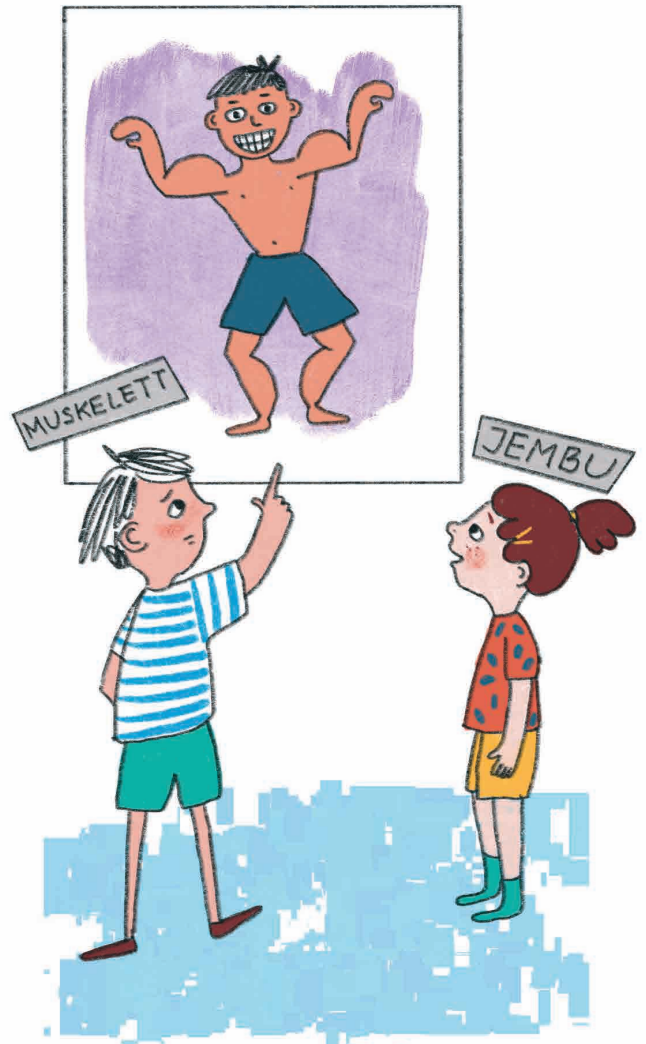
Jette viis poisi kõverpeegli- tega tупpa. „Ta-daaa! Siin saad sekundiga samasuguseks muskli- meheks muutuda,“ ütles Jette ja vedas poissi ühe peegli eest teise ette.

Poiss silmitses end erinevatest kõverpeeglitest. Iga sammu järel muutus tema peegelpilt – kord oli ta pikk nagu Luunja kurk, siis ümar nagu tomat ja siis peenike kui nuudel. Viimaks jõudis ta peegli ette, mis muutis ta tõeliseks muskli- mäeks. Ta vaatas end ühe ja teise külje pealt ning uuris: „Kas see musklitega poisi pilt oli ka niimoodi tehtud? See polnudki siis päris?“

„Ei usu,“ ütles Jette. „Tead, mängust ja tegelikult kogu inter- netist leitud pildid võivad olla väga palju muudetud. Tegelikult pole ju vaja muuta! Enda moodi olla on ikka kõige parem. Ära usu kõike, mida internetis näed,“ selgitas tüdruk.

„Ma ei teadnud seda,“ ütles poiss punastades.

Väike Onu pistis kõrvalt toast pea ukse vahelt sisse ja hüüdis lõbusalt: „Häbeneda pole siin midagi! Nalja peab ikka saama!“



Väike Onu, Jette ja poisid sättisid end koos ühe suure peegli ette, mis muutis nad hiiglaslikeks porganditeks. Nad tantsisid ja hüppasid peegli ees, kuni kõhulihased olid krampis. Väike Onu kukkus suurest naerust suisa pikali ja see ajas lapsed jälle naerma. Peeglist paistis onu asemel pikk oranž porgand, mis maas ringi rullis.

Äkki kuulis Jette kõva korinat. „Väike Onu, kas sinu sees on mootor?“ küsis ta. Väike Onu ajas end püsti, haaras kätega kõhust ja ütles: „Mul läks kõht väga tühjaks. Ei tea, kui kaua me siin mänginud oleme? Äkki lõpetame tänaseks ja läheme vaatame, mida vanaema peolaual pakutakse!“

„Ah, tort!“ hüüdis Jette ehmatusena. Tal oli vahepeal täiesti unustanud, et nad pidid vanaema sünnipäevatorti sööma minema.

Väike Onu ja Jette lehvitasid poisile ning läksid arvuti-  
mängust välja.



## KAS TEAD, ET INTERNETIS JA ARVUTIMÄNGUDES EI NÄITA INIMESSED END ALATI PÄRIS SELLISENA, NAGU NAD TEGELIKULT ON?

Sotsiaalmeedias jagavad paljud inimesed endast pilte, mis on kas natuke või päris palju muudetud. Ära usu kõike, mida näed!

Mõned inimesed tahavad, et nende internetielu tunduks üli-huvitav ja nad ise näeksid välja nagu muinasjututegelased. Päriselu on tegelikult palju huvitavam ja parem kui filtrite maailm. Tõeline ilu on hoopis selles, et me oleme kõik erinevad ja erilised. Sa ei pea muutma oma välimust, et olla ilus.

**ÄRA USU  
KÕIKE, MIDA  
INTERNETIS  
NÄED!**

### KOOS ARUTAMISEKS

1. Jettel, Väiksel Onul ja poisil sai Moonutuste maja kõverpeeglite ees kõvasti nalja. Kas teiste välimuse üle naermine on õige? Aga enda? Millal see võib teisele haiget teha, millal mitte?
2. Millised me tahame paista internetis ja millised oleme päriselus?
3. Miks on vahva, et me oleme kõik erinevad? Mis teeb iga inimese eriliseks?



## AEG LENDAB

Jette ja Väike Onu tõusid arvutilaua tagant püsti ja ruttasid õue, et sünnipäevatoriti süüa.

„Aitäh, et sa minuga mängisid, Väike Onu! Suured inimesed ei taha tavaliselt minuga arvutimänge mängida. Mul oli sinuga nii tore!“ ütles Jette.

Väike Onu jäi seisma, vaatas Jettele otsa ja vastas: „Minul oli sinuga ka väga lõbus!“

Õues laua juures avastasid nad suure ehmatusega, et tordist oli järel ainult natuke puru tordilabida kõrval.

„Kas me jääme tordist ilma?“ küsis Jette kurvalt.

Väike Onu kraapis tordilabidaga vanaema hõbedase vaagna põhja ja ütles sama kurva häälega: „Paistab küll nii.“

Jette läks arglikult vanaema juurde ja lausus: „Kallis vanaema, mul on nii kahju, et me Väikese Onuga sinu sünnipäevatoridi söömise ajaks kohale ei jõudnud. Me mängisime arvutimängu ja ei pannud tähelegi, mis kell on.“

„Oh, armas laps! Sellest pole midagi. Ma mõistan küll. Mäng võib olla nii põnev, et aeg lausa lendab. Eks minulgi kadus lapsena mõne mängu ajal ajataju ja jõudsin tuppa alles täitsa pimedas,“ lohutas vanaema Jettet. Ta paitas tüdruku pead ja lisas: „Õnneks



on suvi alles ees ja saame veel palju toredaid asju koos teha, ka torti süüa, ja äkki õpetad mullegi seda vahvat arvutimängu?“

„Aga enne, kui mängima hakkame, pean ma sulle mõned tähtsad reeglid selgeks tegema,“ ütles Jette.





# TÖÖLEHT „SALASÖNA SIPELGAD“

JETTE JA VÄIKE ONU SATUVAD MAAGILISSE METSA, KUS NEID PEATAVAD SALASÖNA SIPELGAD. VÄIKESED VALVURID EI LASE KEDAGI EDASI LIIGA LIHTSA SALASÖNAGA.

MIDA JETTE JA VÄIKE ONU SALASÖNA KOHTA ÕPPISID?

1. MEENUTA, MIS ON SALASÖNA EHK PAROOL!

2. VII JOONEGA ÕIGE SÖNA SOBIVASSE LÜNKA!

NALJAKAS

LIHTNE

TUGEVI

KEERULINE

SALASÖNA PEAB OLEMA \_ \_ \_ \_ \_ JA \_ \_ \_ \_ \_ .

SEE EI TOHI OLLA TEISTELE \_ \_ \_ \_ \_ ÄRA ARVATA.

1. SALASÖNA EHK PAROOL ON NAGU SINU ISIKLIK SALAKOOD VÕI  
VÕTI, MIS AITAB SUL OMA ARVUTIMÄNGU VÕI NUTITELEFONI  
SISSE PÄASEDA.  
2. KEERULINE, TUGEVI, LIHTNE.

3. AITA SALASÕNA SIPELGAL TUGEVA SALASÕNAD ÜLES LEIDA! ÜHENDA JOONEGA SALASÕNA SIPELGAS JA TUGEVA SALASÕNAD.



4. AITA SALASÕNA SIPELGAL VÄLJA UURIDA, MIS TEEB SALASÕNA TUGEVAKS. OTSI RÄGASTIKUST ÜLES PAREMAL OLEVAD SÕNAD. KIRJUTA ALLES JÄÄNUD TÄHED MULLIDESSE NII, ET SAAD TEADA TUGEVA SALASÕNA OMADUSED.

N	P	K	O	N	S	O	O	L	U
S	A	L	A	S	Õ	N	A	A	M
B	R	R	E	I	N	D	R	P	S
U	O	U	R	I	U	V	V	T	Y
K	O	N	T	O	M	A	U	O	O
K	L	I	M	I	I	T	T	P	U
L	I	K	E	W	I	F	I	S	T
A	A	D	R	E	S	S	E	I	U
H	T	E	L	E	F	O	N	D	B
V	I	D	E	O	M	A	N	G	E

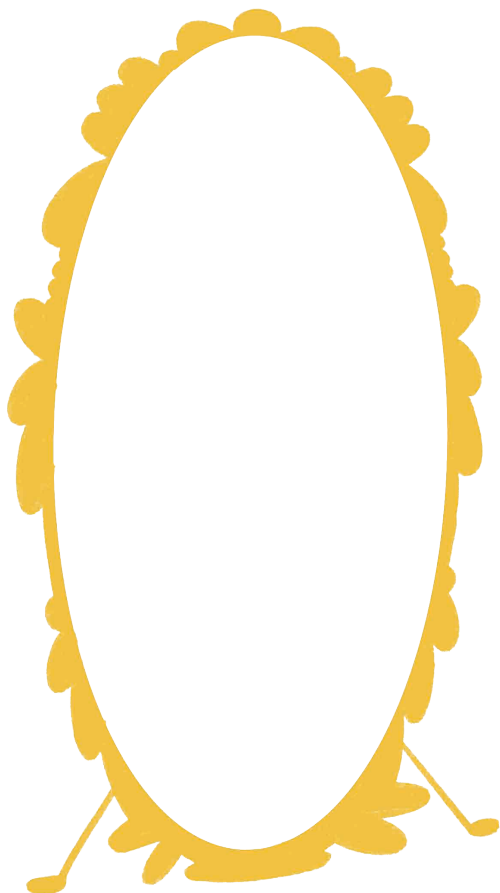
SÕNUM	LAPTOP
SALASÕNA	ADDRESS
KONTO	LIMIIT
VIDEOMÄNG	WIFI
ARVUTI	
YOUTUBE	
KLAHV	
TELEFON	
KONSOOL	
PAROOL	

TUGEV PAROOL ON SELLINE, MIS SISALDAB ○○○○○○,  
○○○○○ JA ○○○○○○ TÄHTI.

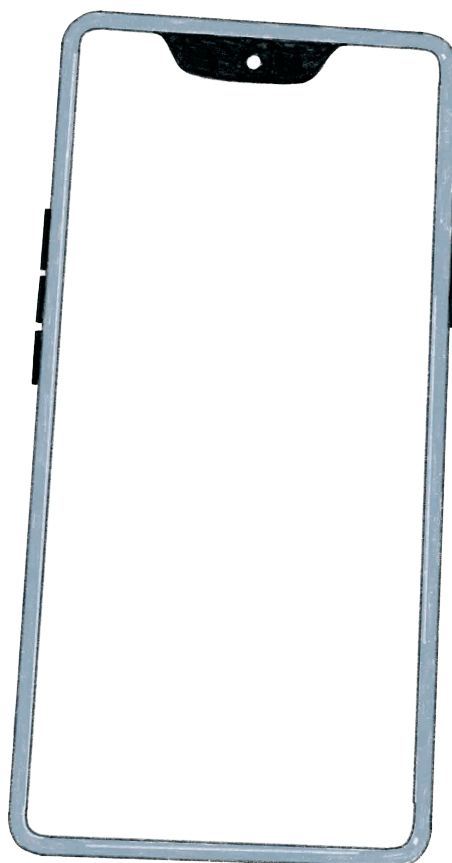
# TÖÖLEHT „SÕIT PILVETAKSOL“

1. JOONISTA PEEGLISSE PÄRIS SINA JA ARVUTIEKRAANI SISSE INTERNETI SINA!

PÄRIS MINA  
NIMI: \_\_\_\_\_



INTERNETI MINA  
NIMI: \_\_\_\_\_



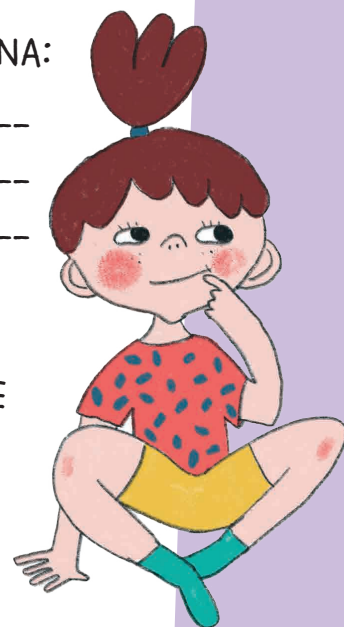
KIRJUTA KOLM SIND  
ISELOOMUSTAVAT SÕNA:

-----  
-----  
-----

KIRJUTA KOLM SIND  
ISELOOMUSTAVAT SÕNA:

-----  
-----  
-----

2. MÖTLE! MILLE POOLEST ON ARVUTIMÄNGU SINA  
JA PÄRISELU SINA SARNASED? MILLISED ON NENDE  
ERINEVUSED?



3. VAATA PILTI, KUIDAS TEHAKSE YOUTUBE'I VIDEO. JOONISTA RUUT SELLE ÜMBER, MIDA SINA PÄRAST YOUTUBE'IS NÄED! LOENDA KOKKU, MITU INIMEST JÄÄVAD VIDEOST VÄLJA!



4. MIDA SAAD TEHA ÕUES? MIDA SAAD TEHA ARVUTIS? KAS MIDAGI SAAB TEHA MÕLEMAS? ÜHENDA SÕNAD ÕIGETE PILTIDEGA!

ÕPIN

LENDAN  
PILVEGA

HINGAN  
VÄRSKET  
ÕHKU

NAERAN



KASVATAN  
SARVED



AMPSAN  
ÕUNA

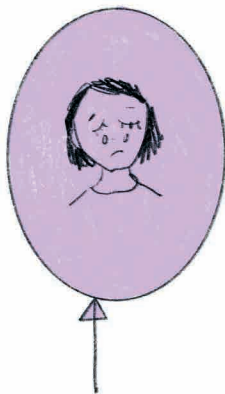
SOLVUN

RÕÖMUSTAN

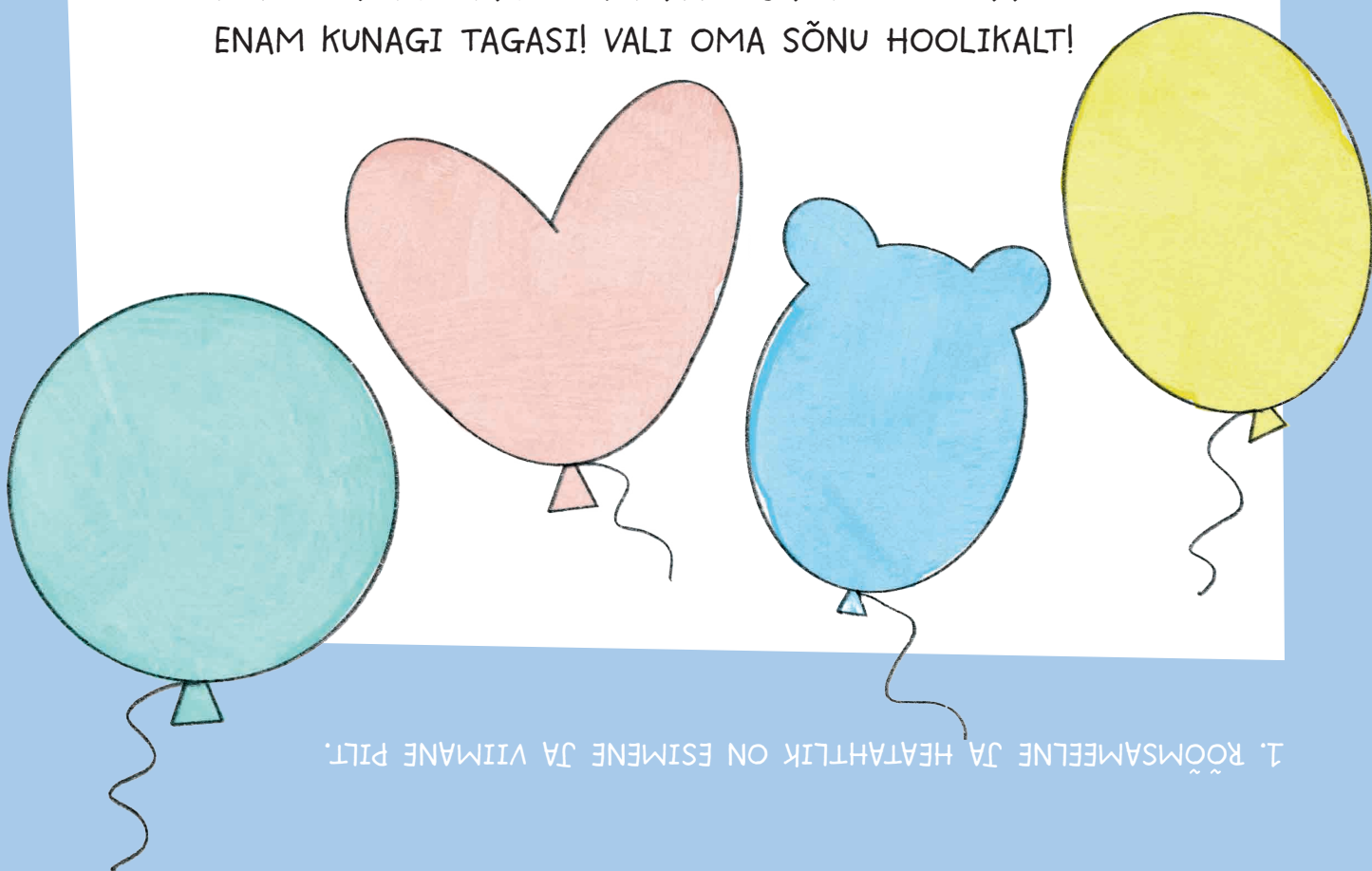
3. RUUT ON AINULT MÄNGUR MIKU JA MIKUMIXERI ÜMBER.  
4. ÕUES: HINGAN VÄRSKET ÕHKU, AMPSAN ÕUNA, ARVUTIS: LENDAN PILVEGA,  
KASVATAN SARVED, MÕLEMAS: RÕÖMUSTAN, NAERAN, SOLVUN, ÕPIN.

# TÖÖLEHT „ÕHUPALLIPADRIK“

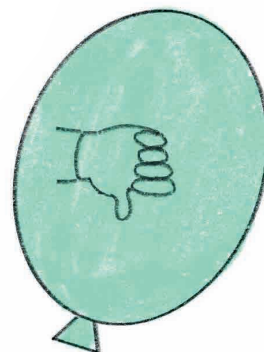
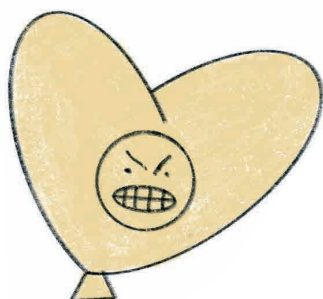
1. TÕMBA RING ÜMBER ÕHUPALLIDELE, MIS ON RÕÕMSAMEELSESED JA HEATAHTLIKUD.



2. ARUTAGE KOOS! MIKS TE JUST NENDELE PILTIDELE RINGID ÜMBER TÕMBASITE?
3. JOONISTA VÕI KIRJUTA ÕHUPALLI SISSE SÕNUMEID, MIDA SAADAKSID SÕPRADELE!  
PEA MEELES! INTERNETIS LENDAVALD SÕNUMID JA PILDID RINGI NAGU ÕHUPALLID JA NEID EI SAA ENAM KUNAGI TAGASI! VALI OMA SÕNU HOOLIKALT!



4. AITA HÄRRA TURVATIHASEL KINNI PÜÜDA ÕHUPALLID, MILLE SEES ON HALVUSTAVAD SÕNUMID. NEID EI TOHI INTERNETIS KELLELEGI SAATA!



5. ARUTAGE KOOS!

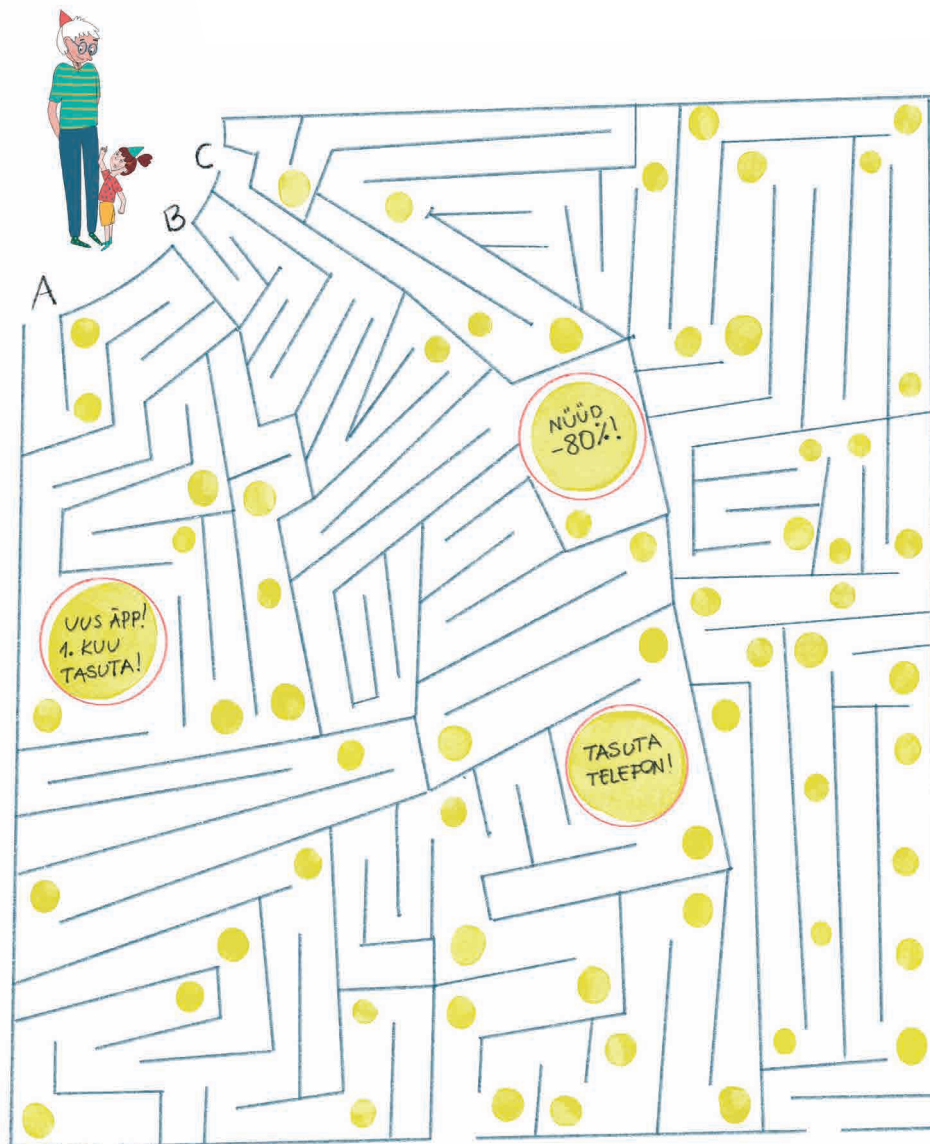
MIKS EI TOHI INTERNETIS ENDAST EGA TEISTEST VÕÖRASTELE PILTE SAATA? MIDA TEHA, KUI OLED KOGEMATA VÕÖRALE PILDI VÕI VIDEO SAATNUD?



4. KÕIK ÕHUPALLID ON HALVUSTAVATE SÕNUMITEGA. 5. VÕÖRASTELE EI TOHI ENDAST KUNAGI PILTE SAATA! UJUMISRIIETES VÕI ALASTI PILTIDE SAATMINE ON KEELATUD, SEST SEE ON VÄGA OHTLIK! INTERNETIS LIIGVAD PILDID NAGU TAEVASSE LENNANUD ÕHUPALLID. PILDID VÕIVAD JÕUDA VÕÖRASTENI, KES SAADAVAD NEID OMAKORDA EDASI ILMA SINU LOATA. KUI SA OLED KOGEMATA SAATNUD KELLELEGI PILDI VÕI VIDEO, MIDA EI OLEKS TOHTINUD SAATA, SIIS RÄÄGI SELLEST KOHE INIMESELE, KEDA TÄISKASVANULE. TÄISKASVANU EI PAHANDA EGA PEA SIND HALVAKS, VAID AITAB SIND. RÄÄKIMINE ON PARIM VIIS ENNAST KAITSTA.

# TÖÖLEHT „PETUÄRI RANNAS“

## 1. JÕUA FINIŠISSE ILMA RAHA KULUTAMATA!



TEA, ET PALJUD MÄNGUD MEELITAVAD MEID SELLEGA, ET NEED ON ALGUSES TASUTA, KUID HILJEM PEAB HAKKAMA MÄNGU EEST MAKSMATA. KUI OLED NÄDAL AEGA TASUTA MÄNGINUD, VÕIB MÄNG HAKATA SULLE MEELDIMA. SA OLED KOGUNUD AUHINDU JA ASJU, MIS ON MÄNGIMISEKS OLULISED JA TEEVAD MÄNGU PÕNEVAKS. SEETÕTTU ON SUL RASKE MÄNGUST LOOBUDA JA NII OLEDKI NÕUS MAKSMATA HAKKAMA.

INTERNETIS LUBATAKSE VAHEL TASUTA TELEFONE JA MUID KALLIMASID VÕI ODAVAMASID ASJU. TEGELIKULT EI ANTA NEID ASJU KUNAGI PÄRIS TASUTA. KINDLASTI EI ANTA TASUTA ÄRA HINNALISI ASJU.

2. MÕNIKORD NÄITAVAD INIMESED YOUTUBE'I VIDEOTES ASJU NII, ET SA EI SAA ARUGI, ET NAD REKLAAMIVAD MIDAGI. MIDA REKLAAMIB JUUTUUBER MÄNGUR MIKU? TÕMBA REKLAAMILE RING ÜMBER!

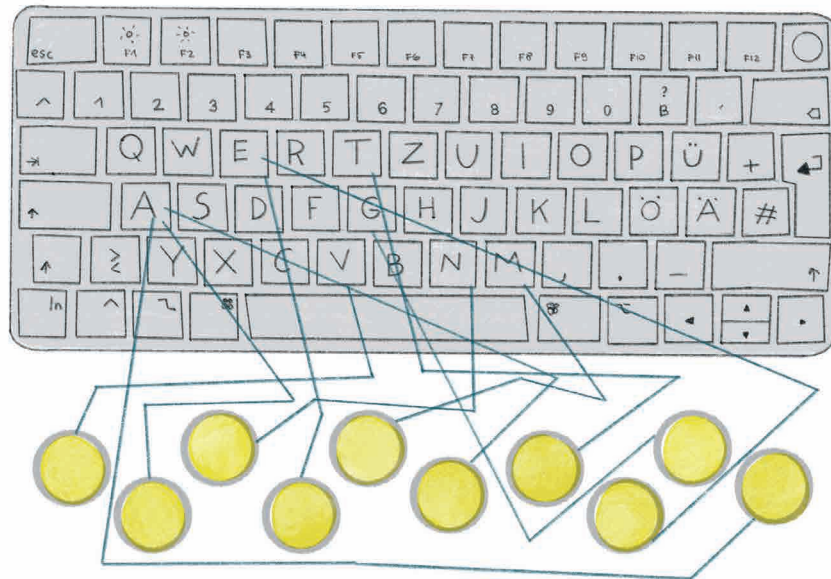


3. ARUTAGE KOOS! MIKS ON OLULINE TÄISKASVANULT LUBA KÜSIDA, KUI TAHAD ARVUTIMÄNGUS MIDAGI OSTA?

2. KOMMIPOMM NOKAMÜTS, MIKE T-SÄRK, MIKU MIXER JOOK, PK KÕRVAKLAPID, ARVUTI  
3. KAS TEAD, ET ENNE KUI SA INTERNETIST MIDAGI OSTAD VÕI ALLA LAADID, PEAD ALATI VANEMATELT LUBA KÜSIMA? VANEMAD OSKAVAD KONTROLLIDA, KAS VIRRUSEID JA TEHA ARVUTI KATKI. INTERNETIST OSTMISEKS KASUTATAKSE PÄRISRAHA. MÕNED TOREDAD ASJAD ON ÜSNAL KALLID. VANEMAD OTSUSTAVAD, KAS SELLE OSTMISEKS ON RAHA.

# TÖÖLEHT „VÕÖRAS VÕI SÕBER“

1. AITA TURVATIHASEL KIRJUTADA LAUSESSE ÕIGE SÕNA!  
ENNE, KUI SA SAADAD INTERNETIS KELLELEGI ENDAST  
PILTE VÕI VIDEOID, RÄÄGI \_\_\_\_\_  
LÄBI, MIS ON LUBATUD JA MIS MITTE.



2. INTERNETIS EI SAA KUNAGI KINDEL OLLA, KELLEGA SA  
TEGELIKULT RÄÄGID VÕI MÄNGID. VAATA PILTI JA LEIA  
PILDILT INIMENE, KES TEESKLEB KEDAGI TEIST. TÕMBA  
TALLE RING ÜMBER!

1.



2.



3.



4.



5.



3. AITA HÄRRA TURVATIHASEL OTSUSTADA, MILLISED INTERNETIVESTLUSED ON TURVALISED JA MILLISED MITTE. VÄRVI TURVALISTE JUTUAJAMISTE TAUST ROHELISEKS!

1.



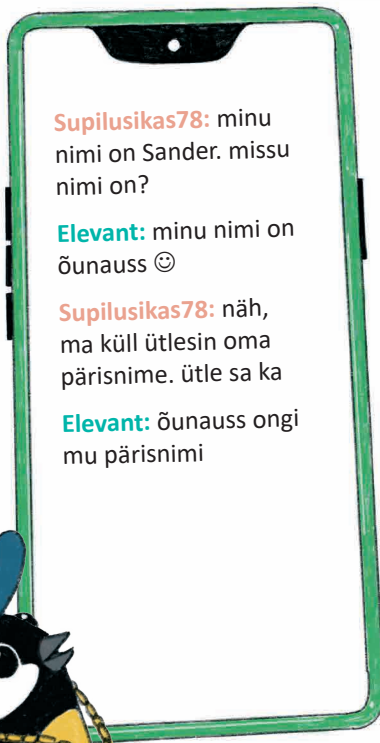
2.



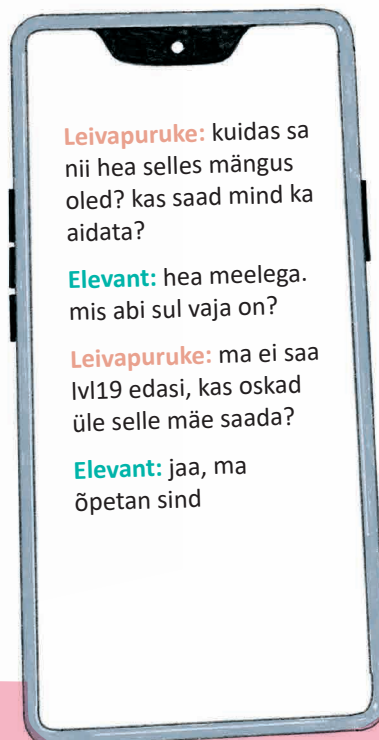
3.



4.



5.

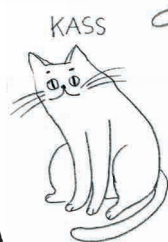
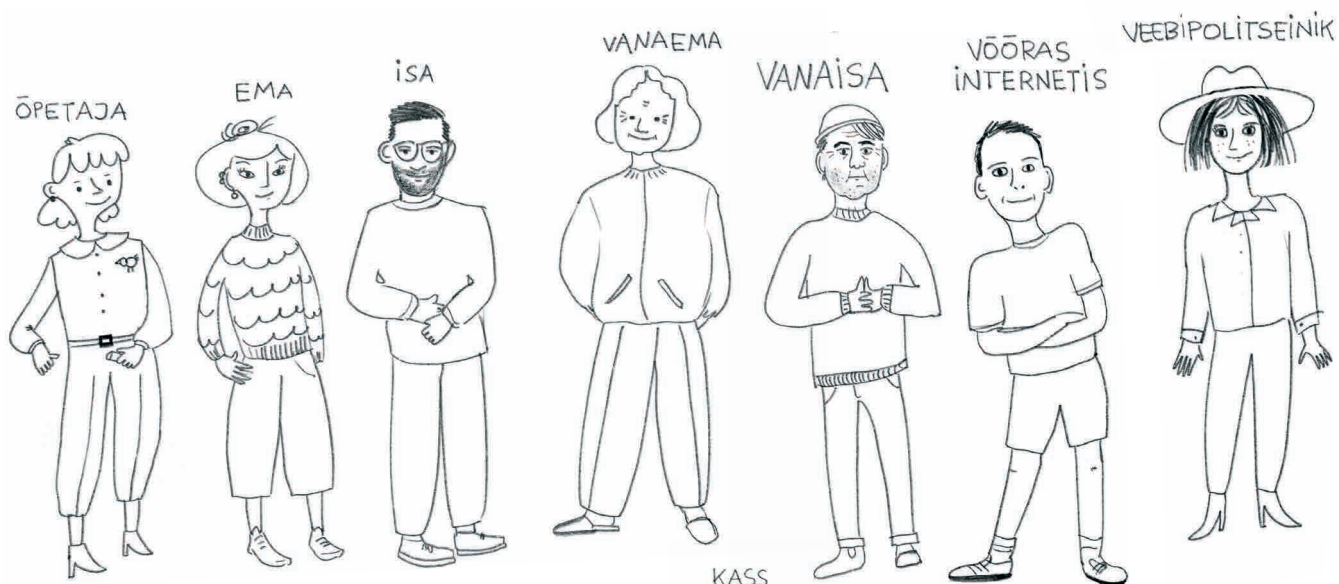


6.



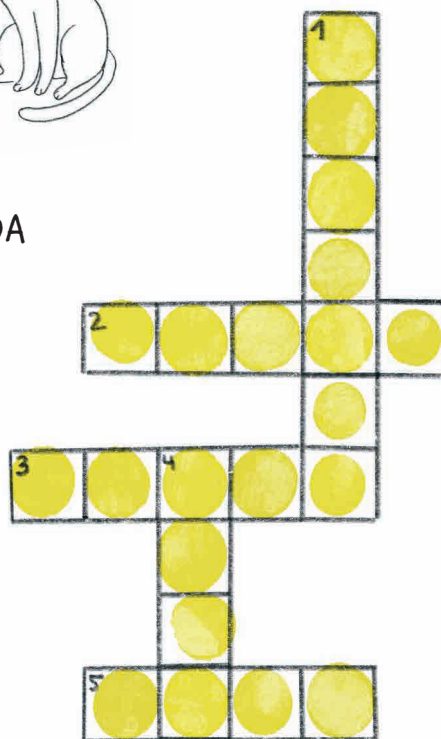
# TÖÖLEHT „VÄIKE ONU KAOS ÄRA“

1. VÄRVI ÄRA INIMESED, KES SAAKSID JETTET JA ELLIT AIDATA, KUI NAD TUNNEVAD INTERNETIS HIRMU VÕI MURET!



2. MILLIST İNFOT EI TOHI ENDA KOHTA İNTERNETIS JAGADA? PANE TAHED ÕİGESSE JÄRJEKORDA JA PAİGUTA SAADUD SÕNAD ÕİGETESSE RUUTUDESSE!

- ARSEDSA
- DOEVI
- LITP
- NUVAS
- İMNI

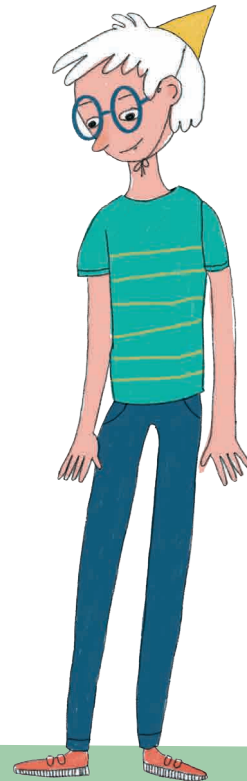


1. ÕPETAJA, EMA, İSA, VANAEEMA, VANAIŠA, VEEBİPOLİTSEİNIK.  
2. AADRESS, VİDEO, PİLT, VANUS, NİMİ.

3. OTSI VASAKPOOLSELT PILDILT TÄHTI JA KIRJUTA NEED PAREMPOOLSETELE RUUTUDELE. NII SAAD TEADA, MIDA TEHA, KUI VÕÕRAS KÜSIB INTERNETIS SINUST PILTI.



4. ARUTAGE KOOS! MIKS ON OLULINE KOHE RÄÄKIDA USALDUSVÄÄRSE TÄISKASVANUGA, KUI INTERNETIS JUHTUB MIDAGI, MIS PANEB SIND END HALVASTI TUNDMA VÕI HIRMUTAB?



3. BLOKEERIN.  
4. LÕPETA VESTLUS KOHE, KUI JUTUAJAMINE ARVUTIMÄNGUS TUNDOB SULLE  
KAITLANE VÕI KEEGI KÜSIB MIDAGI, MIDA SA EI TAHA JÄGADA VÕI TEHA.  
BLOKEERI SEE INIMENE ÄRA JA RÄÄGI JUHTUNUST OMA VANEMATELE VÕI MÕNELE  
USALDUSVÄÄRSELE TÄISKASVANULE. NEMAD OSKAVAD SIND KAITSTA JA AIDATA!

# TÖÖLEHT „TÕSINE JUTT“

1. ÜKS JETTE TURVAISIKUTEST ON TEMA ISA. JETTE RÄÄGIB ISALE ALATI OMA MUREDEST. VÄRVI PILT JA KIRJUTA JUTUMULLIDESSE, MILLEST NAD RÄÄGIVAD!



2. MÕTLE, KES ON TÄISKASVANU, KEDA SINA USALDAD. KELLELE SA SAAD INTERNETIS JUHTUNUD ASJADEST RÄÄKIDA? JOONISTA SEE INIMENE!

3. ÕPIME, KUIDAS TÄISKASVANULE OMA MUREST MÄRKU ANDA. VAATAME, KUIDAS TÄISKASVANU VÕIKS SULLE VASTATA. ÜHENDA LAPSE LAUSED TÄISKASVANU ÕIGETE VASTUSEGA!

MUL ON ÜKS MURE.

MUL ON MUREST  
NATUKE RASKE  
RÄÄKIDA.

MA TUNNEN  
ENNASTI HALVASTI.

MA TAHAN RÄÄKIDA.

MUL ON TÄHTIS JUTT.

TAHAD SA PRAEGU  
RÄÄKIDA VÕI NATUKE  
HILJEM?

KAS TAHAD JUTUSTADA  
VÕI HOOPIŠ JONNISTADA?

AITÄH, ET SA MULLE  
MÄRKU ANDSID.

SA EI PEA ÜKSI OLEMA,  
ME MÖTLEME KOOS.

MUL ON HEA MEEL, ET  
SA TAHAD MULLE RÄÄKIDA.

4. ÜHENDA VEEBIPOLITSEINIK TEMA TÖÖGA SEOTUD PILTIDEGA!

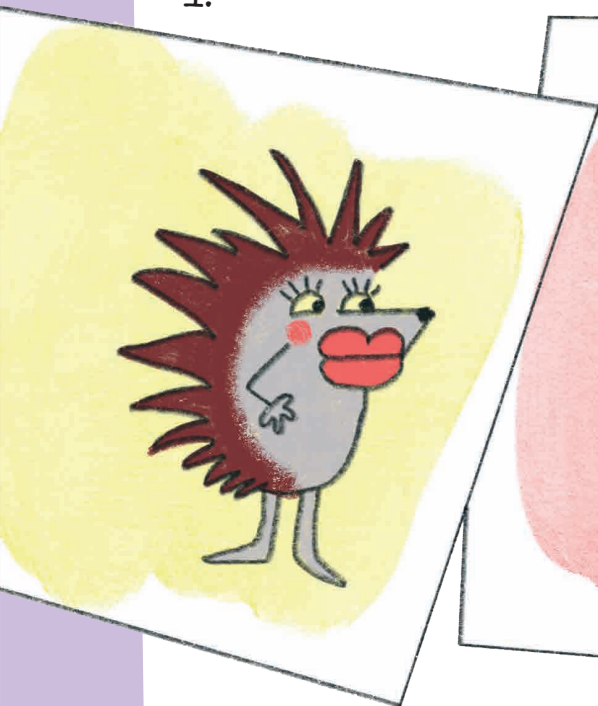


3. KÕIK VASTUSED SOBIVAD KÕIKIDE LAUSETEGA.  
4. ARVUTIGA MEES MASKIS, POLITSEIAUTO, KÄRAVAD

# TÖÖLEHT „MOONUTUSTE MAJA“

1. LEIA PILDID, MIS ON MOONUTUSTE MAJAS  
KÕVERPEEGLITEGA MUUDETUD!

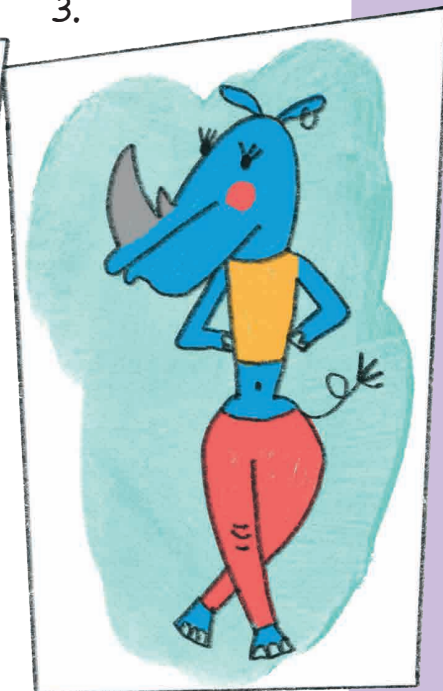
1.



2.



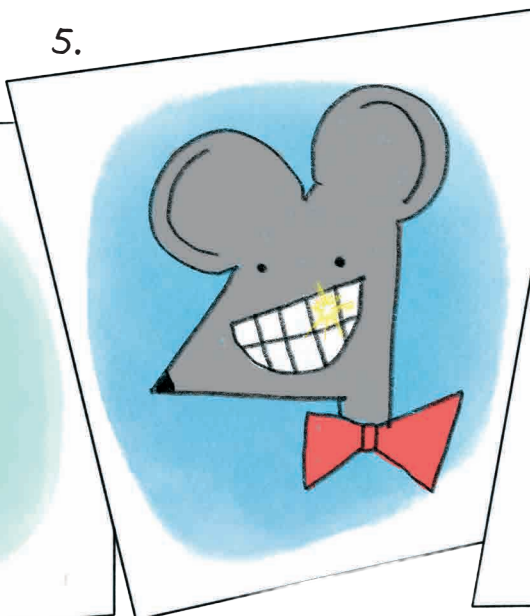
3.



4.



5.



6.








# LOOD, MIS INNUSTAVAD LAPSI JA TÄISKASVANUID DIGIMAAILMA TEEMADEL RÄÄKIMA

Jette ja tema üüratult pikk onu, keda kutsutakse Väikeseks Onuks, lähevad arvutimängu seiklema. Seal kohtavad nad nii imetoremaid kui ka väga jubedaid tegelasi. Nad õpivad elu ja interneti kohta ning – mis kõige tähtsam – tegutsevad alati koos ja üksteist aidates. Salasõna Sipelgad, Turvatihane ja tema musklis lindude tiim, juutuuber Miku ning palju teisi värvikaid tegelasi aitavad lastel täiskasvanutega ühist keelt leida ja digielu reeglites kokku leppida.



Materjalid on loonud Tartu Ülikooli digimeediauuringute eksperdid Inger Klesment, Maria Murumaa-Mengel ja Killi Agur koostöös psühholoog Mirjam Lannoga. Selleks, et materjalid saaksid võimalikult head, kaasati nende välja töötamise algusest peale rohkem kui 20 lasteaiaõpetajat ning -rühma.

