

# LAUAMÄNGU JUHEND



Mängijate arv: 2–5

Ajakulu: 30 minutit



Komplekti kuuluvad: tegelaste kaardid (Jette, Väike Onu, Salasõna Sipelgas ja Turvatihane), täring, mängualus, mängunupud (5 tk)

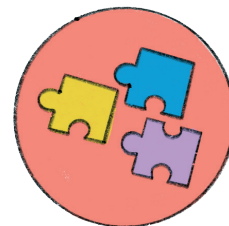
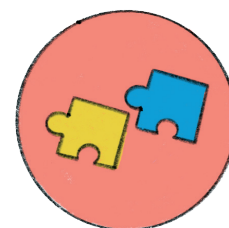
## Ettevalmistused mänguks

- Lapsed istuvad ümber mängulaua ja valivad liikumiseks nupud.
- Iga mängija ette asetatakse tegelaste kaardid, pilt pealpool. Soovitame koolieelikutele anda neli ja noorematele lastele kaks erinevat kaarti.
- Mängu eesmärk on koguda oma tegelaste kaartidele sobivad pusletükid. Võidab mängija, kes saab esimesena kokku tema kaartidel olevate tegelaste pildid.

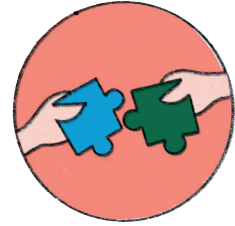


## Mängu käik

- Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja liiguvad mängulaual ringiratast.
- Pusleruudule astudes võtab mängija kotist nii mitu tükki, kui ruudul näidatud, ja asetab need oma tegelaste kaartidele.



- Kui mängijal on mõni tükk juba olemas, siis paneb ta selle enda ette lauale.
- Vahtamisruudul võib mängija vahetada ühe endale mittevajaliku tüki mõne teise mängijaga talle vajaliku tüki vastu.
- Mängu võidab see, kes saab kõik oma mängukaartidel olevad tegelased esimesena kokku.



### **Pärast mängu**

Kui võitja on selgunud, valib iga mängija oma kaartidest ühe tegelase (Jette, Väike Onu, Salasõna Sipelgas või Turvatihane) ja keerab selle ümber. Seejärel loevad mängijad oma kaardi tagaküljel olevad õpetussõnad läbi ning arutlevad õpetaja abil digiturvalisuse teemadel.



**LAUAMÄNGU KAARTE  
SAAB KASUTADA KA  
VESTLUSKAARTIDENA!**

