

Lauamäng „Reis Internetis“ on vahva mäng, mis sobib mängimiseks nii lastele kui täiskasvanutele. Kuna mängijate arv ei ole limiteeritud, siis saab mängida nii väikeste meeskondadena kui ka individuaalselt. Sobib ka üksi mängimiseks. Mängu loomisel on silmas peetud eelkõige mängijaid vanuses 8 - 15 aastat.

MÄNGU LÄBIMISEKS ON VAJALIK INTERNETIÜHENDUSEGA NUTISEADE! Mängimiseks piisab ühest seadmest kõikide mängijate peale. Vajalik on seadmesse eelnevalt laadida QR-koodi lugeja.

Mängu komplekti kuuluvad: mängulaud, küsimus- või teemakaardid:

Rohelised juhtumikaardid

Oranžid alias –kaardid

Kollased ikoonikaardid

Punased küsimuskaardid

*palume mängule juurde võtta täring ja mängunupud, QR-koodi lugejaga telefon, vajalik on internetiühendus

Mängu käik

Rullige lahti mängu alus (põrandamäng või lauamängu alus), asetage 4 erinevasse hunnikusse värvide järgi teemakaardid, kaardiselg ülespoole.

Mäng algab „Algus“ platsilt, kuhu kõik mängijad seavad oma mängunupu (põrandamängu puhul on mängunuppudeks mängijad ise või võistkonniti mängides -1 võistkonna esindaja). Mäng algab, kui esimene mängija veeretab täringut ja astub liigub mängulaual edasi vastavalt veeretatud silmade arvule. Sattudes rohelisele, oranžile, kollasele või punasele ringile, loeb mängijatest viimati veeretanu/eelmine mängija ette vastavat värvi kaardil oleva küsimuse või ülesande.

Küsimusele või väitele õigesti vastates saab mängija õiguse järgmise mänguringi ajal täringut veeretada ja saadud silmade arvu võrra mängulaual edasi liikuda. Valesti vastates jääb mängija või meeskond järgmisel veeretamisvoorul 1 korra vahele.

Ikoonikaardi puhul peab ülesannet täitev mängija ära tundma kaardil oleva ettevõtte logo/tunnuse ja selle nimetama.

Alias- kaardi puhul peab ülesannet täitev mängija miimika abil seletama kas oma meeskonnakaaslastele või individuaalselt mängides kaasmängijatele, kaardile kirjutatud sõna. Ikoonikaardile või alias-kaardile vastamise aeg on 30 sekundit.

Alias-kaardile või ikooni-kaardile õigesti vastates saab mängija õiguse järgmise mänguringi ajal täringut veeretada ja saadud silmade arvu võrra mängulaual edasi liikuda. Valesti vastates jääb mängija või meeskond järgmisel veeretamisvoorul 1 korra vahele.

Sattudes sinisele ringile, täidab mängija või meeskonda ringi sisse kirjutatud ülesande ja saab järgmisel mängukorral õiguse täringut veeretada. QR-koodiga mänguruudule jõudes skaneerib mängija nutiseadme abil QR-koodi ja vastab sealtoodud küsimusele. QR-koodi küsimusele tuleb vastus anda 30 sekundi jooksul! Õigesti vastates on mängijal õigus järgmisel veeretamiskorral edasi liikuda, valesti vastates jääb mängija/meeskond 1 korra vahele.

Mäng lõpeb, kui mängija jõuab platsil „Mängu lõpp“ ringile. Keskmine mängu läbimise aeg on 25-30 minutit.

Lauamäng „Reis Internetis“ on valminud Targalt internetis projekti raames. Mäng on loodud 2013/2014 õppeaastal läbiviidud õpilasvõistlusele „Targalt internetis võistlusmäng“ esitatud ideede põhjal. Mänguideed on pärit Lähte Ühisgümnaasiumi, Haanja Kooli ja Kristiine Gümnaasiumi õpilaste loodud lauamängudest.

Projekti „Targalt internetis“ viivad ellu koostöös Lastekaitse Liit, Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus, Lasteabitelefoni 116 111 ja Politsei- ja Piirivalveamet. Lähemalt projektist ja selle tegevustest leiate aadressil: www.targaltinternetis.ee