



Ahoi! Oled Admiral Alpa. Sinu eesmärk on vastata rahatarkuse küsimustele, osta ja müüa turul tooteid (kuld, hõbe, teemandid), vältida merereisil ohte ning lõpuks võimalikult palju mänguraha koguda. Mängu võidab see, kes saab esimesena kokku 100 eurot!

Komplekti kuuluvad:

- mängualus ja spinner
- 4 mängunuppu
- 1 täring
- 4 komplekti kaarte
- päästerõnga-žetoonid (4 tk)
- tootežetoonid (3 erisugust toodet, kõiki 4 tk)
- mänguraha-kupüürid:
5 eurot (30 tk), 10 eurot (25 tk),
20 eurot (15 tk), 50 eurot (8 tk)

Alustamine ja liikumine

- Vali endale mängunupp ja aseta see oma vabalt valitud alpakale.
- Aseta kõik kaardid värvi järgi nelja erinevasse hunnikusse ja enne igat mängu sega kõik hunnikud uuesti läbi
- Iga mängija saab alustuseks 5 eurot mänguraha.
- Alustab kõige noorem mängija.
- Mängija veeretab täringut ja liigub vastavalt saadud silmade arvule edasi.
- Mängu jooksul võib liikuda vabalt valitud suunas. Liikuda võib ainult edasi. Tuldud teed mööda tagasi liikuda ei tohi.
- Mängukord liigub edasi päripäeva. Kui mängija käigu lõpetab, veeretab täringut temast vasakule jääv mängija.

Märgid



Ankrumärk. Merel on torm. Pead oma laeva ankrusse jätma. Jääd ühe korra vahele.



Piraadimärk. Piraat püüdis su kinni. Pead panema mänguraha (10 eurot) tagasi ühiskassasse. Kui sul ei ole 10 eurot, siis pane nii palju kui on. Kui mänguraha üldse ei ole, siis ei pane midagi.



Tuulemärk. Tugev tuul lükkab su laeva kiiresti edasi. Liigu kaks sammu edasi.



Päästerõngamärk. Kui jõudsid päästerõngamärgile, siis võta endale üks päästerõnga-žetoon. Hoia see alles! Kui järgmine kord piraadimärgile satud, näita kõikidele mängijatele päästerõngamärki. See päästab sind piraadi käest. Sa ei pea siis kümnet eurot maksma. Päästerõngamärki saad kasutada vaid üks kord. Pärast kasutamist pane see lauamängu juurde tagasi.



Küsimusemärk. Keeruta mängualal olevat spinnerit ja võta seda värvi küsimuste kaart, kuhu spinnerinool osutab. Kui vastad õigesti, saad preemiaks kaardile märgitud rahasumma. Kui vastad valesti, siis seekord raha ei saa ja pead panema kaardi tagasi kaardipaki alla.



Värvilise ringi märk. Vaata, mis värvi ringil oled ja võta vastavat värvi küsimuste kaart. Kui vastad küsimuse õigesti, saad preemiaks kaardile märgitud rahasumma. Kui vastad valesti, siis seekord raha ei saa ja pead panema kaardi kaardipaki alla.



Turumärk. Turule jõudes saad osta tooteid – hõbedat, kulda ja teemante. Korraga saad osta vaid ühe toote. Kui sul ei ole piisavalt raha, siis midagi osta ei saa ja mängukäik läheb järgmisele mängijale. Kui sa midagi ostad, võta ostetud toote žetoon enda kätte. Järgmine kord turumärgile jõudes pead toote maha müüma, teenides sellega raha. Kohe uut toodet osta ei saa – selleks pead järgmisele turumärgile jõudma.



Tootežetoonid. Saad turul osta ja müüa kas kulda, hõbedat või teemante. Vasakul olev hind on see, millega saad midagi osta ja paremal see, millega saad müüa.

Küsimusekaardid

Küsimuse loeb kaardilt ette mängijast vasakul istuv mängija (vajaduse korral täiskasvanu). Kui mängija vastab õigesti, saab ta kaardil märgitud rahasumma (5 eurot, 10 eurot või 20 eurot)

- 5 euro küsimus on kõige kergem
- 10 euro küsimus on keskmise raskusega
- 20 euro küsimus on kõige keerulisem.

Kaardid on jagatud nelja värvi teemarühmadesse:

1. Kulutamisharjumuste rühm (kompassil roheline värv): Kui sulle satuvad mängu ajal kulutamisharjumise küsimused ja vastad kõikidele õigesti, siis oled KAVAL KULUTAJA.

2. Asjade väärtuse rühm (kompassil sinine värv):

Kui sulle satuvad mängu ajal asjade väärtuse küsimused ja vastad kõikidele õigesti, siis oled VÕIDUKAS VÄÄRTUSTAJA.

3. Soovide ja vajaduste rühm (kompassil lilla värv): Kui sulle satuvad mängu ajal soovide ja vajaduste eristamise küsimused ja vastad kõikidele õigesti, siis oled VAPPER VALIJA.

4. Kogumise rühm (kompassil kollane värv):

Kui sulle satuvad mängu ajal kogumise küsimused ja vastad kõikidele õigesti, siis oled KINDEL KOGUJA.

Mäng lõpeb, kui esimene mängija on kokku saanud 100 eurot!

Soovitused juhendajale

Kogutava raha hulka võib mängu alguses muuta.

Mängida võib ka hoopis aja peale – nt kes kogub 30 minutiga rohkem raha. Kui vaja, võib mängu lihtsustada, võttes kaardipakist välja keerulisemad (20 euro) küsimused.

Soovitame suunata lapsi arutlema. “Miks sa nii arvad? Kas sa oled sellises olukorras olnud? Mida sa oleksid võinud selles olukorras teisiti teha?”

Mõisted

Lastega mängides tasub tähelepanu juhtida mängus kasutatud mõistetele.

Koguma: hilisemaks kasutuseks kõrvale panema. Näiteks võib koguda raha, aga ka merekarpe, kivikesi jm.

Laenama: ajutiseks kasutuseks võtma või saama (kohustusega pärast tagasi anda). Näiteks võib sõbralt laenata mänguasja või raha, kuid see tuleb hiljem tagastada.

Laenutama: korduvalt, pidevalt klientidele ajutiselt kasutada andma. Raamatukogust laenutatakse raamatuid, treeningsaalist spordivahendeid jne.

Rentima: tasu eest laenutama, kohustusega pärast tagasi anda. Rentida võib tõukeratast, sõidukit jmt.

Soodne: võrdluses odav, aga ka hea, kasulik.

Soodushind: tavapärasest odavam hind.

Soov ja vajadus: vajadus tähendab, et mingi asi on normaalseks eluks oluline (toit, soe tuba, uni) või et ilma selle asjata on halb ja ebamugav. Soov tähendab, et miski oleks tore, kuid selle olemasolu ei ole hädavajalik.

Võrdlema: samalaadseid olendeid, esemeid või nähtusi kõrvutama, et nende sarnasust/erinevust esile tuua. Oluline on rõhutada, et võrrelda saab vaid ühetaolist, näiteks kilohinda.

Ideid lastega arutlemiseks

Soovid ja vajadused.

Mis need on? Mis vahe neil on? Millised on laste soovid ja vajadused?

Laenamine, laenutamine.

Mis on laenamine? Miks tuleb laenatud/laenutatud ese tagastada? Mida tuleb tähele panna? (Ese peab olema niisama heas seisukorras kui see saadi.) Kuidas lapsed ise tahaksid, et nende asju laenataks? Millised on laenamise ohud?

Raha kogumine.

Miks tuleks raha koguda? Mille jaoks lapsed koguvad? Kuidas koguda?

Tark tarbimine.

Mida selle all mõista? Kuidas poes tooteid omavahel võrrelda? Millal osta midagi ja millal kõrvale panna?

Omavalmistatud toodete müümine.

Mida arvestada? (Teatud kulutused, valmistamisele ja müümisele kulutatud aeg.) Kuidas erinevad teenitud tulu ja teenitud kasum?

