



TASKURAHA

lauamäng

TASKURAHA lauamäng võitis Finantsinspektsiooni ja Teeviida koostöös korraldatud üle-eestilise laua- ja kaardimängude **konkursi RAHAPADA**. Mängu autorid on Ülenurme Gümnaasiumi õpilased Deisy Kukk, Kristofer-Robin Anniko ja Ardi Vaher, keda juhendas Kätlin Tamm.

Kellele? Taskuraha lauamäng sobib algkoolilastele, lasteaedade vanematele rühmadele ja miks mitte tervele perele. Hariv ja lõbus mäng aitab kinnistada teadmisi raha olemusest, ärgitab mõtlema ja arutlema raha kogumise ja kulutamise üle ning arendab kriitilist mõtlemist ja otsustusvõimet. Mängijad peavad langetama taskurahaga finantsotsuseid – kas kulutada või säästa, koguda pangas intressi või teha midagi muud. Lisaks arendab mäng arvutamisoskust ning õpetab märkama oma tegude ja nende tagajärgede seoseid.

Õpetajad saavad kasutada mängu **koolis**: see sobib esimeses kooliastmes **õppevahendina** nii eesti keele, matemaatika kui ka ühiskonnaõpetuse tundidesse. Lauamänguga käivad kaasas **töölehed** (teeviit.ee/lauamang). Matemaatikatunnis saab õppida rahaühikuid ja teha rahaga lihtsamaid tehteid. Ühiskonnaõpetuses õpivad lapsed lauamängu mängides üldisemaid majandusmõisteid: töö, palk, säästmine, kulutamine ja intress. Lisaks tutvuvad nad vastutustundliku rahakasutuse ja tarbimise põhimõtetega. Eesti keele tunnis aitab lauamäng lugeda ja õppida uut sõnavara, arutleda ja kuulata ning keeleoskust arendada. Kunstiõpetuses saab mänguga kaasas käivaid töölehti kasutada laste käeliste oskuste ja loovuse toetamiseks.

Kuidas mängida?

Mäng koosneb mängualusest, mille juures on eri värvi hoiupõrsad, täring, neli erivärvilist pörsakujulist mängunuppu ning 1- ja 2-euroste müntide mängulised koopiad. Korraga saab mängida kuni neli inimest. Iga võistleja valib endale sobiva värvusega pörsanupu – kas roosa, roheline, sinise või kollase. Kui nupp valitud, valib nupuomanik endale sama värvi hoiupõrsa, kuhu hakkab koguma taskurahaks saadud münte. Alustades on igal mängijal taskurahaks kaks 1-eurost. Mängulaual liigutakse numbritel 1–99 täringuga veeretatud silmade järgi. Alustab see, kes saab esimese viskena suurima numbri. Mäng algab alalt „ALGUS“ ja liigub alale „LÕPP“. Täringut veeretatakse kordamööda. Kui veeretad kuue, saad uuesti veeretada.

Mängulaual on erivärvilised nummerdatud ringid. Punasele ringile sattudes jääd taskurahast ilma, rohelisel ringil peatudes aga saad taskuraha juurde. Edasi ja tagasi liikumised on tähistatud nooltega. Mõnes kohas pead langetama valiku ja sellest oleneb, kas kaotad raha või mitte. Euromündid, mida kassasse kogud, on mängulaual ühiskassas. Koos varuga on nii 1-euroseid kui ka 2-euroseid kumbagi 25 tükki. Mäng lõpeb, kui vähemalt kolm mängijat on jõudnud alale „LÕPP“ ja nad on kogunud vähemalt ühe euro jagu euromünt. Kui mängijal pole mängu lõppu jõudes vähemalt ühte eurot hoiupõrsas, **siis liigub ta tagasi numbrile 76**.

NB!

- Kui mängulaual on kirjas, et saad 2 eurot, siis võid ise otsustada, kas võtad ühe 2-eurose või kaks 1-eurost münti.
- Kui pead mängus oma taskuraha loovutama, aga sul ei ole hoiupõrsas piisavalt raha, siis jääb sinu mängukord vahele nii mitu korda, kui mitu eurot sul puudu jäi. Kui puudu jäi näiteks 1 euro, siis jääd vahele ühe korra.