

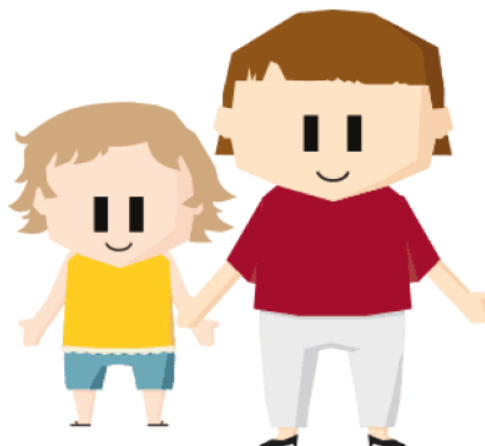
# SPOOFY JUHEND ÕPETAJALE JA KOOLITAJALE

Käesolev juhend on mõeldud õpetajatele ja koolitajatele. Siit leiab infot mängu kohta, ülevaated erinevatest maailmadest, lisaülesanded tunnis kasutamiseks ja muud lisainfot.

## ÜLEVAATE MÄNGUST

Spoofy on küberturvalisuse mäng, mille eesmärk on õpetada lastele internetiohtusid, veebis käitumist ja muid nutiseadmetega seotud küsimusi. Mängu raames käiakse läbi erinevad stsenaariumid ja mängijad saavad koguda lemmikloomi ja teha muid toredaid asju.

Mängu sihtgrupp on nooremad kooliealised lapsed ja koos täiskasvanuga ka eelkooliealised. Avatud maailmu saab mängida eraldi ja mis tahes järjekorras. Kooli- ja sünnipäevamaailmad on lühemad ja lihtsamad ning käsitlevad ainult lastele sobivaid teemasid, kuid park on veidi keerukam. Kui kõik need neli maailma on läbi mängitud, on kübermasin koos ja väiksemad lapsed võivad siin mängu lõpetada või teisi maailmu uuesti mängida. Ent nüüd avaneb ka natuke suurematele lastele mõeldud viies maailm, mis on raskem ja vajab kindlasti lugemisoskust. Koos täiskasvanutega saavad kõiki maailmu mängida igas vanuses lapsed.



## ÜLDISED REEGLID MÄNGIMISEKS JA RINGI LIIKUMISEKS

Mängus saab mängida viies eri maailmas ning liikuda maailma ja kosmoselaeva vahel. Neli maailma on avatud kohe, kuid viies maailm avaneb siis, kui eelmised neli on läbitud. Igas maailmas on konkreetsed ülesanded: küberprobleemide lahendamine või asjade kogumine. Ülesannete lahendamisel saavad mängijad juurde „kogemust,“ mis annab juurde energiatähti. Kui on kogutud 3 tähte, saab vabastada lemmikloomi, kellele saab panna prille ja mütse.

Ringi kõndides saab koguda erinevaid asju, need võivad olla maas, laual või annavad maailmade tegelased. Mõningaid asju saab üles võtta alles pärast vastava ülesande täitmist. Esemed lähevad lattu ja jaotuvad kaheks: vajalikud esemed ja kantavad esemed. Kantavad esemed on märgitud torukübaraga, muud asjad tuleks alles hoida kuni neid küsitakse. Kantavad esemed võib panna peale endale, mõnele tegelasele või loomale. Neid võib hiljem ära võtta. Mõningad kantavad esemed ilmuvad hiljem, mängu tasub läbi mängida mitu korda. Kui kübermasin on koos, lähtestatakse kõik ülesanded ja ülesandeid saab teha uuesti. Edaspidi lähtestatakse maailmad iga kord, kui need on läbitud.

## MÄNGU FOKUS

Küberturvalisus on oluline teema kõigile, sealhulgas ka lastele. Nutiseadmed on paljudel lastel, arvuti ja interneti kasutamist õpitakse ka koolis. Kuigi paljud internetileheküljed eeldavad, et kasutajad on vähemalt 13 aastat vanad, on lapsed tihti seal varem. Lisaks mängitakse erinevaid internetimänge, kasutatakse koolifoorumeid ja muud meediat. Seega on oluline lastele juba väga noorelt selgitada, mis on internetis käitumise reeglid ja millised on sealsed ohud. Seepärast keskendub mäng kolmele väga olulisele aspektile.

**Internet ei ole päriselust eraldi.** Sotsiaalmeedia postitused ja internetis käitumine laiemalt mõjutavad ka inimeste tavaelu. Internetis kulutatud raha on päris raha, seal öeldud ja postitatud sõnumid mõjutavad inimesi päriselt ning interneti kaudu on võimalik päriselt kurja teha. Küberturvalisuse alla kuulub siin ka see, et lapsed mõistaks oma tegevuste mõju ja oskaksid arvestada tagajärgedega: sõber saab haiget, levib ebameeldiv info või satutakse kurjategijate ohvriks.

**Internetis ei ole kõik sõbrad.** Lapsed puutuvad internetis kokku erinevate inimestega, neist paljud on vanad või uued sõbrad, kuid oluline on õpetada, et võib olla ka halbu inimesi, kes tihti ei paista kohe välja. Seega tuleb olla ettevaatlik, kui võtad vastu sõbrakutseid, aga teada ka laiemalt, et internetis on kurjategijaid. Kuigi lapsed ise häkkimise ja internetipettustega tõenäoliselt kokku ei puutu, on siiski hea, kui need teemad on juba teadvustatud.

**Küsi abi täiskasvanult.** Lapsed tihti ei oska või julge täiskasvanutelt abi küsida. Võib-olla vanem ei oska konkreetset digiprobleemi lahendada, kuid tema oskab edasi otsida. Lapsed kogevad internetis erinevaid asju, mida nemad veel ei oska seletada ja selleks on vanemate abi vajalik.



## ESIMENE MAAILM – KOOL

Koolimaailmas peab küberkangelane aitama lapsi ja täiskasvanuid koolis ja selle ümbruses. Maailma põhiline fookus on internetis käitumisel. Maailmas on maas palju korjatavaid asju (kõrvaklapid, mängujänes, kantavad esemed), viis väiksemat ja üks suur ülesanne. Maailm on lühike ning ei vaja väga palju planeerimist.

### KOOLIMAAILMA ÜLESANDED JA NENDE EESMÄRGID

- Maailma esimesed kolm ülesannet on õues ja lahkavad neid kolme teemat: teiste pilte ei tohi internetti postitada, internetis tuleb viisakalt suhelda ja eksisteerivad võõrad profiilid. Õuest saab ka vajalikke asju, et minna tagasi kooli.
- Koolis on järgmised kolm ülesannet, mis keskenduvad jällegi peamiselt internetis suhtlemisele, aga leiab üles ka võltsprofiili osad. Ühe ülesande sõnum on ka, et tuleb alati täiskasvanuga rääkida, kui on probleem.
- Viimane ülesanne on taas õues, võltsprofiili lahendamine. Eesmärk on õpetada, et võõraste inimeste sõbrakutseid ei tohi vastu võtta.

### IISAÜLESANDED KLASSIS

Koolimaailma põhiline teema on internetisuhtlus, seega on ruumi mitmeteks aruteludeks, mis keskenduvad laste endi kogemusele ja viisakusreeglitele. Näiteks küsimused:

- 1) Mis vahe on internetis ja näost näkku suhtlemisel?
- 2) Kas lapsed võivad panna õpetaja pilti internetti?
  - a. Siinkohal rõhutada, et pildi autor on selle tegija, aga ei tohiks pilti jagada ka ilma pildil oleva inimese nõusolekuta
- 3) Mida teha, kui internetis kiusatakse?
- 4) Mis võib juhtuda, kui võõra inimese sõbraks võtad?
  - a. Võõras inimene võib kiusata, võib sinu infot jagada, võib osutada hoopis kriminaaliks

Kuna suhtlemise küsimus tuleb ka teistes maailmades, siis võib keskenduda kahele teisele maailma olulisele teemale: kiusamine ja võltsprofiilid.

- 5) Ülesande idee: lapsed kirjutavad koos plaani, mida teha, kui kedagi neist internetis kiusatakse. Võib tegutseda rühmades või paarides. Koos õpetajaga arutatakse läbi: kellega rääkida, kuidas ise käituda.
- 6) Ülesanne: mis võiks olla need viisid, kuidas kindlaks teha, et sõbrakutse on õige?
  - a. Kas pilt on tuttav? Nimi on tuttav?
  - b. Kas on võimalik näha ühiseid sõpru? Küsi nende käest, kas nad päriselt tunnevad seda inimest?
  - c. Küsi abi mõnelt täiskasvanult



## TEINE MAAILM – PARK

Pargimaailmas peab küberkangelane aitama peamiselt täiskasvanuid ja fookuses on küberturvalisus. Pargimaailmas on maas mitmeid korratavaid asju, aga võimalik on ka kohe alustada ülesannete lahendamisega. Ülesanded otseselt ei kordu, kuid küberturvalisus läbib peaaegu kõike. Maailm on pikem esimesest ja mitu ülesannet vajavad mitme inimesega rääkimist ja osad ülesanded avanevad alles pärast teisi.

### PARGIMAAILMA ÜLESANDED JA NENDE EESMÄRGID

- Alguses on võimalik teha kohe kolme ülesannet, kõik mängu ülaosas. Eesmärkideks on privaatsus: millist infot pildil jagada, kuidas seadet turvata ja üks ülesanne ka häkkimisest. Viimase eesmärk on eelkõige lapsi teavitada, et selline asi on olemas.
- Läbi maailma on üks olulisemaid ülesandeid raha kasutus, mille eesmärk on õpetada, et vanemate raha ei tohi luba küsimata kasutada.
- Üks kaheosaline ülesanne tegeleb taas enda ja teiste piltide jagamisega – mida tohib ja kes tohib. Ülesanne vaatab piltide jagamist nii siis, kui ise oled pildi autor ja pildi peal, aga ka siis, kui tegemist kellegi teise pildiga.

### LISAÜLESANDED KLASSIS

Pargimaailma põhiline teema on turvalisus, seega saab arutada natuke täiskasvanulikematel teemadel.

- 1) Millised pildid sobivad interneti?
  - a. Pildi autori ja pildi peal oleva inimese nõusolek

- b. Pilt peaks kõigile osalistele meeldima
- 2) Miks peab olema seadmel parool? Milline on hea parool?
  - a. Mida pikem, seda parem. Hea parool on vähemalt 12 tähemärki pikk.
  - b. Keerukus on ka hea: tähed, numbrid, erinevad märgid
  - c. Paroole ei tohi teistele öelda
  - d. Erinevatel seadmetel ja erinevatel kontodel peaks olema erinev parool. Miks?
- 3) Internetis ostlemine – kelle raha eest?
  - a. Asjade ostmine
  - b. Raha kulutamine mängudes
- 4) Mis on privaatsus?
- 5) Mis on häkkimine? Kas häkkimine on hea või halb?

Lisaülesanded, mida võiks veel teha

- 6) Ülesande idee: lapsed teevad nimekirja kontodest, mis neil on ja kodus muudavad kõik paroolid erinevaks. Individuaalülesanne.



## KOLMAS MAAILM – VANAEMA JUURES

Vanaema maja maailmas keskendub internetis levivatele pettustele ja kriminaalsele tegevusele. Maailma ülesanded ei ole väga pikad, aga on täiskasvanulikumad, kui esimeses kahes maailmas. Maailma teemad on ehk pisut keerulised eelkooliealistele, kuid tasub siiski läbi mängida. Maailma tegevused on pikemad, läbi mängimiseks kulub 15–20 minutit.

### VANAEMA MAAILMA ÜLESANDED JA NENDE EESMÄRGID

- Maailma alguses on õues kohe kaks ülesannet, millest üks on läbiv ja saab alguses internetti pandud pildist. Teine ülesanne räägib rämpsosti jagamisest.
- Maja sees on kaks ülesannet: vanaema ja vanaisa. Esimene teist tegeleb sõbrakutsetega, aga vanaisa ülesandel on kaks võimalust: võib valida kohe õige variandi ja osta kallim ja lihtsam redel või osta vale variandi ning odavamalt. Esimene viib mängu edasi, kuid teine variant avab lisäülesande seoses internetiviirusega. Ka viirusülesandel on kaks erinevat lahendust: kui klikata õigesti, annab mees haamri, aga

kui valesti, siis tuleb arvutisse viirus ja tuleb toast tuua antiviirus ja alles siis annab mees haamri. Lastega tasub läbi proovida erinevad variandid.

- Maailma põhiülesanne on kadunud hane ja muna leidmine ning kriminaali politseile toimetamine. Hane leidmine ei ole otseselt maailma läbimiseks vajalik, aga annab lisapunkte. Üks ülesanne on kriminaalist pildi tegemine. Siinkohal tasub lastega läbi arutada, et kuidas mäng erineb päriselust.

## LISAÜLESANDED KLASSIS

Vanaema maja maailma fookus on väga täiskasvanulik, kuid mitmed teemad on sellised, mis lastele on olulised. Kuna mitmed teemad, mis on siin maailmas, mujal ei ole, siis tasub rääkida läbi kõige olulisemad asjad.

- 1) Mida halba võib internetis juhtuda?
  - a. Pettused, kriminaalid, viirused
- 2) Mida teha, et sinuga ei juhtuks internetis halba?
  - a. Viirusetõrje, võõraste kutseid vastu ei võta, ei pane isikliku infoga pilte internetti, oled ettevaatlik
  - b. NB! Kindlasti selgitada, et kõigiga võib juhtuda, see ei ole häbiasi, aga tuleb olla ettevaatlik.
- 3) Mida teha, kui juhtus?
  - a. Rääkida täiskasvanuga: vanema, õpetajaga.
  - b. Tutvustada veebipolitseid
- 4) Internetis ostlemine
  - a. Millal ja mida osta?
  - b. Rõhutada täiskasvanu kaasamist, aga ka enda kriitilist meelt

Lisaülesanded teemade kinnistamiseks

- 5) Ülesanne arvutiklassis: kuidas ma tean, et see arvuti on turvaline? Otsida üles viirusetõrje jne.
- 6) Ülesanne internetis ostmise kohta: teha nimekiri asjadest, et mida silmas pidada, kui hakkad midagi ostma. Paaristöö, grupitöö
  - a. Mis lehekülg on, kui palju maksab, mis pildil on jne.

## NELJAS MAAILM – SÜNNIPÄEV

Sünnipäeva maailm eelkõige kordab mitut teemat, mis on varasemalt läbi käinud: paroolid ja seadmete turvalisus, piltide panemine internetti, internetist ostmine. Maailm ei ole keerulisem ega raskem, kui teised, pigem on lapselikum, sarnaneb koolimaailmaga. Maailm on lühike ja sobib hästi ka noorematele lastele.

## SÜNNIPÄEVA MAAILMA ÜLESANDED JA NENDE EESMÄRGID

- Maailma alguses on õues mitu ülesannet, mis kordavad varasemaid teemasid. Kui viia müts väravas seisvale poisile, saab alguse ülesanne, mis viib küberkangelase tuppa.

- Toas on üks ülesanne internetist ostmise teemal ja fookus on sel korral tasuta vs tasulised asjad. Eesmärk on hoiatada lapsi, et tasuta asjad ei ole alati sobivad.



## LISAÜLESANDED KLASSIS

Maailma fookus on sobilik kõigile lastele ja diskusioone saab pidada vastavalt nende tasemele.

- 1) Miks peab olema seadmel parool? Milline on hea parool?
  - a. Mida pikem, seda parem. Hea parool on vähemalt 12 tähemärki pikk.
  - b. Keerukus on ka hea: tähed, numbrid, erinevad märgid
  - c. Paroole ei tohi teistele öelda
  - d. Erinevatel seadmetel ja kontodel peab olema erinev parool
- 2) Internetis ostlemine – tasuta või tasuline?
  - a. Miks tasuta asjad pole tihti head?
  - b. Mida silmas pidada ostlemisel?
- 3) Seadmete eest hoolitsemine
  - a. Kuidas tuleb oma arvutite, tahvlite ja telefonide eest hoolitseda?

Lisaülesanded teemade kinnistamiseks

- 4) Ülesanne endale: mida ma peaks tegema, et minu seadmed katki ei läheks. Grupitöö, individuaaltöö.
- 5) Ülesanne internetis ostmise kohta: teha nimekiri asjadest, et mida silmas pidada, kui hakkad midagi internetist alla tõmbama. Paaristöö, grupitöö
  - a. Mis see maksab? Mis lehekülg see on?

## VIIES MAAILM – TÄNAV

Tänavamaailm avaneb alles siis, kui teised maailmad on läbi mängitud. See ei ole mängu kohustuslik osa, sest see nõuab kindlasti lugemisoskust. Maailma põhiteemaks on internetis levivad pettused ja valeinfo. Lisaks käsitletakse teemasid nagu vigased rakendused, WiFi kasutamine, kontode kaitsmine paroolidega ja internetist kopeerimine.

## TÄNAVA MAAILMA ÜLESANDED JA NENDE EESMÄRGID

- Maailmas on mitmeid ülesandeid, mis käsitlevad internetipettusi: tegelased saavad petusõnumeid ja –meile, samuti on veebis üleval vigased rakendused.



- Üks olulisemaid teemasid on enda kaitsmine: kuidas valida õige rakendus, kuidas valida õige WiFi-võrk ja kuidas kaitsta oma kontosid. Kõik need ülesanded on osa maailma põhiülesannete jadast.
- Üks ülesanne käsitleb ka internetist kopeerimist: miks tuleks seda vältida ja miks ei ole õige kasutada ka tehisintellekti, kui see pole just lubatud.



## LISAÜLESANDED KLASSIS

Maailmas on mitu teemat, mis seonduvad varasemate maailmade ülesannetega, aga on ka uued küsimused, mida võiks klassis arutada.

- 1) Mida peaks jälgima, kui internetist rakendust alla laadida?
  - a. Vaata, et sul on täpselt õige rakenduse (äpi) nimi, mida sa otsid.
  - b. Rakendused peaksid olema kõrgelt hinnatud, paljude hinnangutega ja regulaarselt uuendatud.
- 2) Millist Wifi-võrku kasutada?
  - a. Turvatud võrk on parem kui turvamata.
  - b. Oluline on teada, kelle võrku sa kasutad.
  - c. Kas see on õige, kui lähed kohvikusse vaid WiFi-t kasutama? Sellel teemal võib korraldada ka pikema vestluse.
- 3) Kuidas tunda ära petukirja?
  - a. Kes mulle kirjutab? Kuidas ma teada saan? Kas saatja aadress/telefoninumber on needsamad, mis mul varem kirjas olid?
  - b. Kas ma peaks kohe tegutsema? Sellised kirjad on kahtlased.
  - c. Mis infot saatja soovib/jagab? Kas see on kahtlane?
  - d. Kuidas ma saan saadetud info üle kontrollida?
- 4) Kuidas koolitöid kiiremini ära teha?
  - a. Internetist kopeerimine on pettus.
  - b. Ka natuke on vale.
  - c. Veebist leitud materjal võib olla ka valeinfo. Alati tuleb ise üle kontrollida.
  - d. Tehisintellekti kasutamine ei ole lubatud, kui nii pole just märgitud.



Lisaülesanded teemade kinnistamiseks

- 5) Ülesanne: tee korda kõikide oma kontode paroolid, võimalusel lisa mitmefaktoriline autentimine.
- 6) Uuringuülesanne: mis on mitmefaktoriline autentimine ja kus seda saab kasutada?



## MÄNGU OLULISEMAD TEEMAD

Spoofy põhieesmärk on panna lapsi mõtlema erinevatel küberhügieeniga seotud teemadel ja anda juhiseid, kuidas teatud keerulistes olukordades käituda. Mängus on mitu erinevat ülesannet, aga ka teemasid, mis läbivad mitmeid maailmu ning mida võiks lastega koolis ja kodus arutada.

### PILTIDE JAGAMINE

Piltide tegemisel ja jagamisel on oluline, et lapsed peaksid silmas:

- 1) Kellest nad pilti teevad ja kas see inimene teab seda;
- 2) Teistest tehtud pilte ei tohiks internetti panna, eriti kui need on piinlikud;
- 3) Piltidel ei tohiks kunagi olla isiklikku infot: nime, telefoninumbrit, aadressi jne. Samuti ei tohiks panna üles pilte, kus on vargaid meelitavat infot või keegi on näiteks paljas.

Eraldi tasuks rääkida sellest, et lapsed ei tohi kunagi saata endast pilte, kus on seljas vähe riideid või ollakse paljas. Samuti ei tohi saata selliseid pilte teistest, ei lastest ega täiskasvanutest. Võõrastele ei tohiks endast ka muidu pilte saata ja piltide saatmise osas tuleks rääkida kindlasti täiskasvanuga. Internetis on palju kahtlasi inimesi, kes koguvad lastest pilte, korraldavad „modellivõistlusi“ või saadavad endast pilte vastu. Ka vastu saadetud piltidest tuleks mõnda täiskasvanut teavitada.

### SÕBRAKUTSED

Inimesed saavad internetis palju sõbrakutseid, samuti lapsed. Seega on oluline, et nad oskaks kriitiliselt mõelda, et milliseid vastu võtta. Valede inimeste sõbraks lisamine võib anda neile lisainfot, lisaks juurdepääsu lapsele. Seega tuleb alati rõhutada, et inimest peab ka päriselt tundma, kas siis päriselus või pikaajaseks kuskil mängus. Kui pildil ja nime taga on tuttav inimene, aga profiil tundub veider, peaks samuti olema ettevaatlik ja küsima lisaküsimusi, internetis on palju libakontosid.

Internetisõpradega kokku saamisel peab kindlasti teavitama täiskasvanut ja kui „sõber“ ütleb, et ära kellelegi räägi, tuleb kindlasti rääkida.

### TASUTA ASJAD

Internetis on palju tasuta asju, reklaame ja häid pakkumisi. Paljud neist ei ole õiged asjad.

- 1) Tasuta asjadega kaasnevad tihti viirused või muu pahavara. Kui asi ei peaks olema tasuta (näiteks film) ja kuskil mujal küsitakse selle eest raha, on see kahtlane.
- 2) „saada edasi ja võid võita“ on tavaliselt pettus. Isegi, kui ei ole võit, vaid antakse asju kohe kätte, on need asjad, mida jagatakse, kahtlased.
- 3) Kui midagi tundub liiga hea, et olla tõsi, siis tavaliselt see ka nii on.

## INTERNETIS SUHTLEMINE

Internetis suhtlemine ei erine tavamaailmas suhtlemisest, tuleb olla viisakas. Lisaks on vaja mõelda tagajärgedele ka laiemalt, seega lapsed peavad meeles pidama järgnevat:

- 1) Internetti kirjutades ja pilte üles pannes jääb kõigest jälg;
- 2) Internetis öeldud sõnad mõjuvad sarnaselt päriseluga ehk internetisolvang ei ole kergem;
- 3) Internetis jagatud infot ei saa kontrollida, tuleb olla ettevaatlik, et mida üles pannakse ja kellega jagatakse, aga tuleb arvestada, et teised võivad sinu infot edasi jagada;

## PAROOLID JA MITMEFAKTORILINE AUTENTIMINE

Kõikidel seadmetel ja kontodel peaksid olema paroolid. Tuleb meeles pidada kolme asja:

- 1) Kõik paroolid peavad olema erinevad ehk igal kontol peab olema oma parool;
- 2) Paroolid peavad olema pikad ja keerulised
  - a. Vähemalt 12 tähemärki
  - b. Tähed, numbrid ja muud sümbolid
  - c. Ei tohiks kasutada midagi kergelt ära tuntavat nagu oma nimi, pereliikme nimi jne.
- 3) Paroole ei tohi kellelegi öelda, võib-olla vaid oma vanematele.
- 4) Üks viis oma kontot kaitsta on kasutada mitmeastmelist või mitmefaktorilist autentimist. See tähendab, et peale parooli on vaja ka midagi muud, nt saadetakse sõnum telefonile või on vaja midagi füüsilist (nt ID-kaart, Smart-ID jne) või bioloogilist (nt sõrmejalg). Sel viisil kaitstud kontot on palju raskem lahti murda.

## INTERNETIPETTUSED

Pettused on internetiohtude seas esikohal. See tähendab tihti õngitsuskirju ja sõnumeid või valeinfo levitamist. Igas vanuses on kõige olulisem olla tähelepanelik ja pidada meeles olulisi küberhügieeni reegleid.

- 1) Ole WiFi-võrku valides, rakendusi alla laadides ja kirjadele reageerides ettevaatlik.
- 2) Petusõnumid võivad tulla meiliga, SMSiga, sõnumirakenduste kaudu või isegi telefonikõnena.
- 3) Alati on oluline saadetud info enne reageerimist mingi muu kanali kaudu üle kontrollida.
- 4) Pettuste puhul on tavalised ohumärgid:
  - a. üllatav saatja
  - b. erinevad aadressid/telefoninumbrid, mis peaks viitama samale inimesele
  - c. vajadus kiiresti reageerida
  - d. üksikasjade umbmäärasus
- 5) Ära kunagi saada vastuseks kohe raha!

- 6) Lapsed peaks alati kõik kahtlased sõnumid vanematega läbi arutama, eriti kui küsitakse andmeid või raha.

## HÄKKIMINE

Häkkimine on igasugune arvuti kasutamine, et saada juurdepääs kellegi arvutisse või süsteemi. Häkkerid võivad olla eetiliste eesmärkidega, aga tihti on tegemist pahatahtliku tegevusega. Häkkimine nõuab tavaliselt arvutiteadmisi ja oskusi, aga on ka neid, kes ostavad internetist valmis vahendid ja kasutavad neid oma eesmärkide saavutamiseks. Häkkimine on üldiselt ka ebaseaduslik ehk häkkerite ukse taha jõuab tihti politsei ja häkkereid peetakse kurjategijateks.



## MÄNG – KUS, MIS, MIDA?

Siin on ülevaade, et kuhu peaks mängu mängides minema ja kuhu vajutama. Vastab kõikidele küsimustele, mis lastel võib mängides tekkida ja kui ei tea, kuhu minna.

## KOSMOSELAEV

Mängu alguses õpib mängija selgeks olulisemad tegevused. Robot juhendab paneeli kasutamise, esemete korjamise ja pähe panemise. Juhtpaneeliga saab valida küberkangelase, valida maailma, muuta keelt ja hääletugevust ja hiljem osta küberloomi. Juhtpaneelist saab ka lähtestada kogu mängu uuesti, kui soovitakse algusest alustada.

## KOOLIMAAILM

- 1) Esimeses klassis on kõrvaklapid, mis on vaja viia kõrvaklassi poisile.
- 2) Järgmine tegevus on õues, kuhu pääseb ekraani allpool olevast uksest.
- 3) Kooli ees paremal on tüdruk pilditeemalise ülesandega.
- 4) Tee ääres on kojamees netisuhtluse ülesandega. Kojamees annab võtme, millega saab avada kinnise klassiruumi.
- 5) Kiige juures on poiss, kes annab suurendusklaasi ja ülesande, mille lahendus on toas.
- 6) Kiige juures on ka jänes, mis on vaja viia kooli poisile.
- 7) Võti avab ekraani ülaosas oleva ukse, mille taga on direktor suhtlusülesandega. Direktor annab ka mütsi, mida saab kanda.
- 8) Suurendusklaasi ülesanne on parempoolses klassiruumis. Ülesande lõpplahenduseks on saadud juuksed vaja viia tagasi õue poisile.
- 9) Kübermasina osa on esimeses klassiruumis ja seal saab ka maailma lõpetada.
- 10) Maailmas on erinevaid prille, mütse ja vuntse, mida saab leida ja kanda. Mõned ilmuvad mängu jooksul.

## PARGIMAAILM

- 1) Jäätisemüüja juures on naine, kellel on internetis kulutamise ülesanne, mille lahendusel on neli sammu:
  - a. Karuga tüdruk laudade juures. Ta annab riided ja jääb ootama lehvi.
  - b. Riided viia mängu ülaosas ootavale naisele, kes annab raha
  - c. Raha viia tagasi naisele jäätisemüüja juures. Naine annab lilled.
  - d. Lehvi saab lahendades tahvli omaniku ülesande.
- 2) Mängu ülaosas on ratastoolis mees, kellel on omanikuta tahvelarvuti. Omaniku leiab seadmes olevate koerapiltide järgi ja omanik on mängu paremal pool. Tahvli omanikul on parooli seadistamise ülesanne. Naine annab edasiseks ülesandeks mütsi ja tüdrukule lehvi.
- 3) Mängu ülaosas on ülesanne internetti sobiva pildi leidmise teemal. Ülesanne annab šokolaadi.
- 4) Mängu paremal pool on pöösas stoppmärk, mis on vaja viia all vasakul ootavale teetöölisele, kellel on häkkimisega seotud ülesanne.
- 5) Karuga tüdruk annab lehvi eest jäätise.
- 6) Jäätise ja mütsi peab viima fotokabiini juures ootavatele naistele, kellel on fotodega seotud ülesanne ja kui see täidetud, tuleb silma peal hoida noormehel, kes naiste ära visatud foto üles korjab, sest seal on viimane ülesanne. Selle ülesande lahenduse eest saab kaunistuse.
- 7) Šokolaad, kaunistus ja lilled tuleb viia linnapeale, kes ootab suure tordi juures ja kelle käest saab kübermasina osa ja sellega on maailm ka lõppenud.
- 8) Maailmas on mütse, mida saab leida ja kanda.

## VANAEMA MAAILM

- 1) Maailma pikk ülesanne algab tühja kuudi juurest, kus on foto ülesanne, aga on vaja leida ka muna ja hani.
- 2) Pärast kuuti tuleks rääkida politseinikuga, kes on sealsamas lähedal, kes annab kaamera ja edasised juhised. Enne ülesande lahendamist on vaja lahendada mõned ülesanded maja sees ja aias.
- 3) All vasakul nurgas on grupp lapsi, kellel on spämmiga seotud ülesanne ja lahenduse eest saab taskulambi.
- 4) Laste juures pöösas on ka kadunud hani.
- 5) Maja sees on vanaemal sõbrakutsega seotud ülesanne, mille lahendamisel saab võtme.
- 6) Võtit, taskulampi ja kaamerat on vaja varga leidmiseks. Kui kõik kolm asja on olemas, tuleb minna õues allpool paremal oleva kuuri juurde. Selle sees on varas, kellest tuleb teha pilti, mis tuleb viia politseinikule. Kuuris on ka reha, mida on pärast vaja.
- 7) Politseinik annab muna, mis koos hanega saab nüüd omanikule tagastada. See samm ei ole maailma läbimiseks tingimata vajalik.
- 8) Majas on vanaisal internetist ostmise ülesanne, millel on kaks erinevat lahendust.
  - a. Kui osta kallim ja igavam redel, on ülesanne täidetud ja küberkangelane saab redeli ja maailma lõpetada.
  - b. Kui osta odavam ja säravam redel, on see katki ja vaja on haamrit.
  - c. Haamri ülesanne on kuuri juures ootaval mehel, sel korral on taas kaks lahendust:

- i. Kui reklaamid kinni panna, saab mehelt haamri.
  - ii. Kui reklaamidele klikkida, tuleb arvutisse viirus ja peab tooma antiiviiruse.
  - iii. Antiiviirus on toas vanaisa juures ja kui see on mehele viidud, saab haamri.
  - d. Haamri vastu saab vanaisalt redeli.
- 9) Redeli ja reha peab viima õues puu juurde, et saada selle otsast kätte kübermasina tükk.
- 10) Maailmast saab peakatteid ja näosalli, ülesannete lahendusena ja leiab ka maast.

## SÜNNIPÄEVAPEO MAAILM

- 1) Esimesed ülesanded on õues kingituste ja tordi juures. Tordi ülesanne on piltide jagamise teemal ja annab šokolaadi.
- 2) Sünnipäevalapsel on parooli ülesanne, mis annab peomütsi, mis tuleks viia väravas seisvale lapsele, kellel on seadmete kaotamise ja turvalisusega seotud ülesanne. Tasuks saab popkorni.
- 3) Majas on arvuti juures poiss, kellel on allalaadimise ülesanne, mille õigel lahendamisel on vaja kutsuda köögist ema, kes aga vajab omakorda popkorni ja käekotti, mis on magamistoas. Ema annab piletid ja voldiku.
- 4) Piletid, voldik ja šokolaad lähevad õues kalamängu juures ootavale mehele, kes annab vastu õnge.
- 5) Õngega tuleb minna maja vasakule poole, kust saab kätte kübermasina osa.

Nüüd on esimesed neli maailma läbitud ning nooremad lapsed võivad minna ja mängida vanu maailmu uuesti. Ent avaneb ka uus maailm, mis on mõeldud eelkõige üle 10-aastastele lastele.

## TÄNAVAMAAILM

- 1) Maailma läbiv ülesanne on seifi avamine. Esmalt tuleb rääkida politseinikuga, kes saadab kõigepealt elektriku juurde ja seejärel tuletõrjuja juurde. Kui mõlemad ülesanded on lahendatud, annab politseinik mängijale seifi.
- 2) Elektrik vajab ülesande lahendamiseks lendlehte, mille saab noorelt inimeselt, kes seisab vasakus ülanurgas tööriistapoe kõrval.
- 3) Seif on vaja korda teha ja avada. Parandamiseks tuleb lahendada poeomaniku ülesanne (tööriistapood on mängumaailma tagumises osas vasakul pool), kes annab mängijale kruvikeeraja. Seifi saab avada kalliskiviga, mille annab seifi lähedal seisev neiu. Mõlemad ülesanded on võimalik ära teha juba enne seifi kättesaamist.
- 4) Tööriistapoes on ka vanem naine, kes annab pettustega seotud ülesande eest kantava eseme.
- 5) Pargi alumises osas on noor neiu, kellel on plagiaadi ja tehisintellektiga seotud ülesanne ning kes annab samuti kantava eseme.
- 6) Kui seif on avatud, tuleb sealt välja koodikaart, mille mängija saab viia tagasi kosmoselaeva.

Nüüd on kõik maailmad läbi mängitud. Maailmu saab ka uuesti mängida, erinevad ülesanded annavad uusi kantavaid esemeid.

