

Lisajuhend õpetajale

1. Reeglina toimub mängu ülesannete kontrollimine automaatselt – õige lahenduse korral liigub mängija järgmisele mängu lehele. Erandid:

A. Ülesannete „Soomusmasinate teekond“ (kaitseliitlane), „Balti kett“ (koolidirektor) ja „Koosta kõne“ (koolidirektor) lahendused kuvatakse tegelaskuju juures viimasel lehel.

B. Loominguliste ülesannete „T-särgi kujundamine“ (üliõpilane), „Plakatid“ (partorg) ja „Loosung“ (koolidirektor) puhul soovitame õpilastel tulemus maha pildistada või teha kuvapilt ning esitada kontrollimiseks õpetajale.

2. „Sukkpüksid“ (perenaine) üks võimalik lahenduskäik:

	I VAHETUS	II VAHETUS	III VAHETUS	IV VAHETUS
ANNAN	KELLELE: Jüri MIDA: ravimid	KELLELE: Rita MIDA: bensiin	KELLELE: Juta MIDA: Soome TV kavad	KELLELE: Mari MIDA: Soome (kirja)sõber
SAAN	bensiin	Soome TV kavad	Soome (kirja)sõber	sukkpüksid