



Ajaveetmisrobot

Anna Mia Arvisto, Lisandra Raidma ja Margaret Loodus

Leiutise kirjeldus:

Milline on lahendust vajav probleem?

1. Vanematel pole aega sinuga mängida.
2. Sa tahad mängida lauamängu aga sul pole mängu.
3. Sa sooviksid endale mängukaaslast aga sul pole õde ega venda.

Kuidas leiutis aitab probleemi lahendada?

1. Kui emal ja isal pole aega on temal alati aega.
2. Robot saab sulle anda mis tahes mängu.
3. Robot on sulle alati tore mängukaaslane nagu õde või vend.

Milline on leiutise tööpõhimõte?

1. Ta aitab sul aega veeta kui sul pole kellegagi seda veeta.
2. Kui sul pole mängu saad talt alati küsida.
3. Teeb inimesed rõõmsaks.

Kelle jaoks see leiutis vajalik on?

1. See leiutis on vajalik lastele kellel pole õdesid ega vendi.
2. Lastele kelle vanemad töötavad väga palju.
3. Üksikutele täiskasvanutele.

Vaata pilti järgmisel lehel »

5. ROBOT ON
KA TORE KASLANE,
SEST TA MOTIVEERIB
SIND RASKETE ASJADE-
GA EDASI MINENA.

4. KAIB LAHTI NAGU
SANTEL
SEE ON
ELEKTRONILINE
MÄNGU LAUD.

TERE
MIDA OLEN
AJA VEETNIS-
ROBOT. KAS
TAHAKSID
MIDAGI MÄNGI-
DA?

VÕIME
MÄNGIDA
MOT

MONOPOLY?

1. KUI ROBOT KUVLEB SÕNA
"HALB" SIIS TA SAAB ARU,
ET SUL ON MIDAGi HAL-
ASTI LÄINUD JA TA TEEB
SULLE PAI

JAH
AGA MIDA?

TAHAKSID
MIDAGI
MÄNGI

JAA!

3. EKRAANILT
SAAB VALIDA ERI-
NEVATE MÄNGUDE
VAHEL, MÄNGVALI-
TUD SIIS TULEB
MÄNGU LAUD LAHTI
NAGU SANTLINA.

2. ROBOT ON
KA ÜHENDATUD
INTERNETIGA,
ET TA OSKAS
VASTATA KÕIGILE
SINU KÜSIMUSTELE.

