

Mäng "Eesti looduse memori"

Hannah Kivisild

mäng kahele kuni neljale mängijale
alates kaheksandast eluaastast

Antud memorimäng on loodud mängimiseks nii pimedatele, vaegnägijatele kui ka nägijatele. Mängu loomisel arvestasin sellega, et nimetatud isikud saavad ka üksteisega koos mängida nii, et ühelgi ei ole olulist eelist teise ees. Seepärast on motiivid ühevärvilised ja kogetavad peamiselt kompimismeele kaudu.

Motiivide valikul inspireeris mind minu koduaknast avanev vaade kevadisele aiale. Lisandusid mälestused suvistest jalutuskäikudest looduses. Samuti soovisin kajastada eesti rahvusmotiive nagu tammepuu leht ja suitsupääsuke. Kaartidel leiduvad motiivid on mängijatele tuttavad, mõned neist on laps ehk ise varem käes hoidnud (näiteks viljapea või hernekaun) ja suudab luua koheselt paralleele. Kuid reaalsuses väga väikesed taimed ja loomad nagu näiteks ristikehin ja lepatriinu, on seni jäänud ehk puuduva nägemisvõime tõttu avastamata ja selge ettekujutus neist puudub. Puutekaartidel saab lepatriinu täppe ja ristikehina lehe kuju aga põhjalikult uurida. Sama kehtib lindude kohta (suitsupääsuke ja öökull), kes on muidu looduses kättesaamatus kauguses. Ka nende omaseid vorme saab kaartidel kombata ja meelde jätta ning seeläbi ümbritsevat maailma tükikese võrra paremini mõista.

Puutekaartidega memorimängu ülesehitus ja reeglid erinevad tavalisest memorimängust üsna palju. Mängu juurde kuulub süvendatud ruuludega koordinaatteljestik, millele asetatakse kaarte. See süsteem aitab kaarte mängu alguses õigestesse kohtadesse paigutada ning aitab vaegnägijal ja pimedal mängijal kogu mänguaja vältel mänguväljal orienteeruda. Kaartide asukohtade meelde jätmine on ju määrava tähtsusega. Samuti nõuab puutememori mängimine palju rohkem kommunikatsioonimängijate vahel, sest enda valitud kaartide asukohad tuleb alati ka kaasmängijatele suulise kõne kaudu teatavaks teha.

Kui mängijad soovivad kohandada memorimängu raskust, siis on selleks mitmeid võimalusi. Võimalik on vähendada kaardipaaride arvu kaheksalt näiteks kuuele või neljale paarile. Samuti muutub nägijast mängija jaoks raskustase olulisel määral, kui ta silmad suleb. Samuti ei pea mängu mängima üksteisega võisteldes. Kaarte võib ka lihtsalt kombata ja teha neist äraarvamismäng, mis kinnistab või loob seoseid meid ümbritseva loodusega.

Mäng on loodud minu kodust leiduvatest paberijääkidest ja vanapaberist valmistatud taaskasutuskartongist. Tegemist on vastupidava ja loodusliku materjaliga.

Puutememori arendab mälu, keskendumis- ja mõtteliste kaartide/süsteemide loomise võimet veel enam kui tavamemori. Intellektuaalse väljakutse kõrval soovib memori pakkuda ka rõõmu puudutavate motiivide avastamisest ja äratundmisest.

Eesti Pimedate Liidu esindaja Priit Kasepalu hinnang [Hannah Kivisilla](#) koostatud mängule:

Kartongkarbis on reljeefne volditav mängulaud ja 16 väikest kartongist noalõiketehnikas valmistatud reljeefset pilti. Need on üsna vahvad ja üksteisest eristatavad, aga neil olevad kujundid vajavad eelnevalt nägija selgitust, millele mängujuhise kohaselt on ka mõeldud. Piltidel on näiteks hernekaun, lepatriinu, tammeleht, öökull, vihmasadu, neile tuleb leida paarilised. Võidab see, kellel on kõige rohkem pildipaare. Lisatud on punktkirjas mängujuhis.

Kokkuvõtteks – mäng õpetab eesti loodust tundma ja treenib osalejate mälu ning tähelepanuvõimet. Mängu süsteem ja kasutajate sihtgrupid on detailselt läbi mõeldud, valitud kujundite valik põhjendatud. Tegemist on kartongmaterjali noalõikelise teostusega äärmiselt esteetilise ja puhta tööga. Puuteraamatutes teistest erinev tehnoloogia ilma tekstiile kasutamata (lõikan-liimin meetodil). Ka värvivalik ja kontrastsuse valik on teadlikult põhjendatud. Suurepärane teostus ja põhjalik mõttetöö!

Märkusena - Mängulaua on 16 ruutu. Ridu märgivad enda poolt alates punktkirjas tähed a, b, d, e. Priidu sõnutsi oleks ta ise pannud tähed teistpidi – a endast kõige kaugemale, et märkida ülemist rida.