



MIS SEAL TOIMUB?

Rollimäng noortele

ÜLEVAADE

Allegoorilises rollimängus "Mis seal toimub?" uuritakse Eesti mütoloogia tegelaste kaudu põlevkivi kaevandamise ümber käivat arutelu

Lea Pullerits ja Ederi Ojasoo

MIS SEAL TOIMUB?

Rollimäng noortele

Lea Pullerits (Valge Karp) koostöös Ederi Ojasooga (Peipsi Koostöö Keskus)

Erinevad tegelased Eesti mütoloogiast – näkid, kratid, metsahaldjad, maa-alused ja libahundid – on kogunenud nõupidamisele, et otsustada Eesti saatus. Sügaval maapõues varjab end Eesti kuld, mida mitmed kätte saada tahavad või juba kaevandavadki, selleks, et teha maagiat. Teised arvavad, et maagiat saaks püüda hoopis päiksekiirtest ja tuulest. Metsa all kokku tulnud kogukonnal on palju saladusi ja omavahelisi sidemeid, ka suurimad sõbrad võivad teineteist reeta, tulihingeliselt erinevate seisukohtade eest seisjaidki võib siduda armastus... Mida toob endaga kaasa kulla kaevandamine? Kas ja kuidas saab seda muuta? Kelle seast leida sinu liitlased? Allegoorilises rollimängus "Mis seal toimub?" uuritakse Eesti mütoloogia tegelaste kaudu põlvkivi kaevandamise ümber käivat arutelu

Tartu 2019

*Ettevõtmist toetas Tartu linn, Euroopa Liit ning on kaasfinantseeritud Bridge 47 poolt ja
Välisministeeriumi arengu- ja humanitaarabi vahenditest.*



Co-funded by
the European Union



Peipsi
Koostöö
Keskus



Käesolev töötoa programm on loodud Euroopa Liidu rahalise abiga. Sisu eest vastutab ainult Peipsi Koostöö Keskus ja see ei peegelda mitte mingil juhul Euroopa Liidu seisukohta.

This document has been produced with the financial assistance of the European Union. The content of this document is the sole responsibility of Peipsi Center for Transboundary Cooperation and can under no circumstances be regarded as a reflecting the position of the European Union.

Ülevaade

Mängu teemad ja eesmärk. Mängu eesmärk on tutvustada osalejatele põlevkivi kaevandamise olukorda Eestis. Allegoorilises mängus uurivad mängijad Eesti mütoloogia tegelaste kaudu põlevkivi kaevandamisega seotud kohalike olukorda, meedia rolli, erinevate huvigruppide motiive ning keskkonnahoiu organisatsioonide seisukohti.

Mängu stiil. Mütoloogilised tegelaskujud ning maagia lisavad mängule kergust ja põnevust ning mäng on pigem humoorikas. Mängujuhi üks ülesanne on jälgida, et elevuse käigus ei läheks kaduma mängu tõsisem teema - põlevkivi kaevandamine.

Mängumaailm. Mängumaailm on pigem vanem aeg - inimesed ei mängi looduses nii suurt rolli. Mütoloogilised olendid hoolivad omavahelistes vestlustes üksteise mitte inimeste tegevusest.

Mängujuhi ülesanded. Mängujuht peab end kurssi viima mängu stsenaariumiga, jaotama tegelased, valmistama mänguks ette osalejad ning mänguala. Mängu ajal peab mängujuht pidama tutvustava kõne, vajadusel aitama osalejatel teostada erinevaid sündmusi ning lõpetama mängu mängusisese kokkuvõttega. Pärast mängu peab mängujuht viima läbi refleksiooni, mõtestama mängu Eesti praeguse põlevkivikaevandamise kontekstis ning kokku pakkima mänguala.

Mängu läbiviimine

❖ Ettevalmistused - u 20 min

Koht. Mängukohaks sobib ala, kus osalejatel on võimalik ringi liikuda, omavahel vestelda, asju peita ning leida. Näiteks üks suurem ruum (suur klassiruum, aula, spordisaal), mitu väikest klassiruumi, hea ilma puhul õueala, õueala+ruum.

Võimalusel võib siseruumid kaunistada, nagu oleks tegemist loodusega - roheline kangas, valgustus, metsahääled jms.

Rekvisiidid ja muud vahendid.

Teadetepost	Suur paber
	Märkmepaberid
	Pastakad/pliiaatsid
	Markerid
Kaevandus:	Nöör
	Kuld (u 30tk)
Mängijatele töötoas:	Tekid/riidetükid (5 värvi)
	Kostüümijupid/keebid
	Näovärv
Mängijatele kohe:	Kuld
	Ampull "Puhas vesi", sees kassinaeriõie tee (Juht-näkile), sinine muutub happega roosaks
	Kauplemiseks 5 eri "kaupa" (kodualale)
	Plakatid - paber pulga otsas (nt söögipult+A4)+markerid (loodushoidjatele)
	Lendlehed (loodushoidjatele)
Mängijatele mängu jooksul:	Metsavana kiri
	Kaevandajatele kiri
Mängualal:	Päikese/tuule plaan
	Kaevandaja kiri
	Ampull "Kaevanduse vesi" - Sidrunimahlaga
Mängujuhil:	Metsavana kostüüm, kolli mask (soovi korral)

Kostüüm. Võimaluse korral võtab mängujuht kaasa mängijatele vahendeid, millega eristada oma tegelast. Näiteks näovärvid (täpp, kriips), erinevad kostüümijupid (suvalised seelikud, sallid, mütsid, ehted, muud aksessuaarid jms), eri värvi peapaelad vms ning asetab need välja lauale/tekile mängijatele võtmiseks.

Mängijate ettevalmistus. Soovi korral võib rollid osalejatele saata enne mängu, kuid need võib jagada ka kohapeal. Mängijate ettevalmistamiseks viib mängujuht läbi töötoa.

Mängujuht. Mängujuht mängib mängus tegelast Metsavana: nii saab ta mängu jälgida ja kas mänguväliselt või oma tegelase kaudu mängu kulule kaasa aidata.

❖ Töötuba - 45 min

Tutvumine. 5min

Tervitus, enda tutvustus.

Nende tutvustusring.

Tutvumiseks, jäälõhkumiseks mäng: ringi käimine ja tervitamine eri olendite/ametitena. (Juhid-tähtsad, väarikad, Kaevurid - väsinud, Teatajad - kirjutavad ja uurivad. Kratid- sibavad kiirelt, Näkid-voogavad ja eleantsed, Metsahaldjad-kerged ja häbelikud, Libahundid-hundilikud, metsikud, Maa-alused-raskel sammul).

Sissejuhatus. 3min

Mis on larp (küside mõtteid, kas keegi on mänginud enne rollimänge) - Mängime tegelasi ja lugu ja püüame siis koos teeselda isegi kui teame et see pole päris. Nagu pätt-politseid jms.

Kokkulepped: Mäng on mäng - ei kiusa ja solva, solvu. Mänguväline jutt on paha-väldime seda sest siis see lõhub meie mängu ära. Eesmärk et kõigil oleks tore. Ärge varjake saladusi!

Põlevkivi. 10min

Video.

Mängu lugu ja olendid. 5min

Täna mängime mäng "Mis seal toimub?", mäng põlevkivist ja mängime mütoloogilisi olendeid. Mõtted: mis teavad mütoloogilistest olenditest.

Mängus on toimunud suur õnnetus kaevanduste tõttu ning mängu käigus teie paljastate veel probleeme ja lahendusi ja püüate neid kriise lahendada ning arutades ja hääletades jõuda kokkulepeteni, mis on kõigile parimad.

Olendid kaevandavad kulda, et saada maagiat - maagia on metsaolenditele vajalik elamiseks.

Tegelased. 10min

Kõik saavad tegelasekaardid ning mõned minutid, et seda lugeda. Kostüüm+näovärv.

Olendigruppides kodu loomine - panevad kuhugi lähetele oma teki (kodud peaksid olema üksteise lähedal, et mängujuht saab algusteksti ette lugeda nii, et kõik on oma kohal) ja kaubad (hea kui kõik u ringis kaevanduse ümber, aga mitte liiga lähedal). Tutvustavad üksteist.

Huvigruppides koos tutvumine ja üks stseen - minevikust, midagi halba on juhtunud ja te saate kokku, et seda lahendada.

Nt:

- kaevandajatel kukkus kaevandusekäik kokku
- loodushoidjatel suur reostus
- juhtidel ründavad koletised

- teatajatel suur skandaal
- tarkadel uus teadmine, mis muudab kõike
- kohalikel ühe kaevanduse sulgemine ja kullapuuduse probleemid.

Oma kontaktide leidmine ja kiire tutvumine.

Vajalikud reeglid. 10min

Kuld=maagia. Mängu alguses saavad kõik kulda. Juhid: 2, kaevandajad: 4, teised: 1

Eri olendite loitsud. Näkid-sõprus, metsahaldjad-tõde, kratid-vaikus, libahundid-hirm, maa-alused-kivikuju.

Kaevandamine - kaevanduses töötavad tegelased saavad tuua kaevandusest kuni kolm kulda. Kaevanduse töötajad saavad nõuda kaevanduse omanikelt iga kaevanduskorra eest ühe kulla töötasuna. Kauplemine - kõigil mingi vara. 2 kaupa = 1 kuld, aga kullaomanik ei ole kohustatud müüma, peab kauplema.

Teadetepost - Koht kuhu teatajad anevad uudised, intervjuud, säutsud. Kasulik kõigil vahepeal vaadata. Samuti jälgib ohutaset. Samuti märgivad tegelasgrupid postile täpi oma koduga (vt veetase näidispilet).

Protest - looduskaitstjad teevad mängu keskel kaevanduse juures meelevalduse.

Kodu hävimine - mängu käigus muutub olukord tõsisemaks ning võib viia kodude hävimiseni. Kui mängujuht tuleb võtab teie kodu ei saa seda takistada. Mängu ajal võimalik välja mõelda, mis paneb kodusid hävima.

Alguse meditatsioon. Kõik leiavad endale mugava sobiva koha oma olendi grupiga. Mängujuht loeb ette numbrid koos tekstiga seitsmest nullini, nulli peal algab mäng.

7 - Lebad metsa all, sinu ümber niiske sambla lõhn.

6 - Sinu ümber on teised - sinu hõimlased või need, kellega sind seob töö

5 - Te kõik vajate maagiat. Seni olete kaevandanud kulda ja nii maagiat saanud.

4 - Oled kuulnud erinevaid jutte - koletised, veereostus, varingud...

3 - Kas kaevandamist peaks jätkama?

2 - Ja mis saaks kui kaevandusi poleks? Kust saaksid kohalikud kulda? Kas uue maagiaaialika leidmine üldse tähendaks kaevandamise lõppu?

1 - Ühiselt peate nende küsimuste osas vastu võtma otsused

0 - On aeg koguneda kodudesse, et alustada uut päeva.

Kui mängijad silmad avavad on mäng alanud - esimese asjana peaks iga grupp suunduma oma koju ning jagama üksteisele kauba.

❖ Mäng - 1h - 1h 20min

Mängu alguses on olendid oma kodudesse (tekid igale olendirühmale) ning jaotavad oma "kaupa" ning kaunistavad kodu. U viie minuti pärast toimetatakse igale grupile **kiri Metsavanalt** (mängujuht mängib teate toojat), milles räägitakse suurest õnnetusest, mida ka sõnumitooja toonitab. Koos sõnumitoojaga on ilma kodutu mängija (tegelane nr 4), kellega õnnetus juhtub ning samuti räägib oma murest. Kirjas saab iga grupp juhiseid tegutsemiseks ning kogunemiseks 45 minuti pärast.

Seejärel saavad mängijad ise tegutseda. Mängujuht peab mängu jälgima ning võib sekkuda, kui mängijad käituvad mänguväliselt, et meelde tuletada nende rolli ja eesmärke. Kui tundub, et tegelased on mängusiseselt nõutud ning ei oska midagi teha, võib mängujuht neile Metsavana tegelase kaudu nõu anda, lähtuvalt nende tegelasgrupist ja mütoloogilisest tegelasest, või jagada vihjeid mängualale peidetud saladuste kohta.

Mängijate abistamiseks ja juhendamiseks vaata täpsemat infot huvigruppide ja mütoloogiliste olendite kohta.

Mängu ajal on planeeritud kaks sündmust.

1. Uus info kaevuritele - u mängu keskel (või kui tundub, et mängus on aeglane moment) toob sõnumitooja **teate kaevandajatele** ning loeb selle ka teistele ette.
2. Protestiaktsioon kaevanduse juures - korraldavad Loodushoidjad (kui on tagasihoidlikud mängijad, siis võivad vajada julgustamist ja abi) u mängu keskel.

Lisaks:

- Iga 15min tagant ilmub kaevandusse kulda (6-10tk, u 1/3 mängijate arvust). (Lisab mängujuht)
- Kulda saab kaevandada (kõndida sinna ja võtta kuni 3tk (kaevanduses töötajad))
- Iga 2-3 kullatükk, mis kaevandatakse, toob juurde kolle - 1 koll iga 2-3 tüki kohta. Mängu alguses on kolm kolli. Kui tekib järgmised kolm (kuus, üheksa jne), siis hävitavad kollid ühe kodu. (Mängujuht tuleb, soovi korral kolli maskiga, ning võtab ära ühe "teki"-kodu).

Kulda saavad tegelased mängu alguses, kaevandades (kaevandajad), palka saades (kaevandajad) või kaubeldes (2 grupi kauba eest ühe kulla).

U 20 minutit enne mängu lõppu peaksid mängijad hakkama kogunema ühisele nõupidamisele, sõnumitooja käib ringi ning kutsub kõiki. Lõpus ühisel kogunemisel mängib mängujuht Metsavana, kes palub igaühel (või 15+ mängijate arvu juures grupiti) esitada oma arvamus ja leiud. Seejärel hääletatakse eri teemadel:

- Kaevandada kulda edasi VÕI lõpetada kulla kaevandamine.

- Hakata veel rohkem kulda kaevandama VÕI kaevandada sama palju kui praegu.
- Hakata koguma maagiat õhust ja päikesest
- Ettepanekud kohalikele valuraha maksmise osas
- Ettepanekud veetõusu ja CO2 kollide osas

+Mängu käigus/lõpus saavad mängijad pakkuda ka ise valikuid hääletamiseks (mängujuht saab välja jätta ettepanekud, mis on tehtud lihtsalt nalja pärast jms).

Mäng lõpeb hääletamisega, kus kõik huvigrupid peavad lühikese kõne ning siis toimub hääletus. Metsavana loeb iga ettepaneku ette ning mängijad liiguvad ühele või teisele poole, et otsustada.

Näide:

Metsavana ütleb "Kas me kaevandamine kulda edasi? Jah paremale, ei vasakule."

6 mängijat liigub paremale, 10 mängijat vasakule. Metsavana: "Otsustati kaevandamine lõpetada."

Mäng lõpeb sellega, et Metsavana (mängujuht) peab kõne, kus ütleb kokkuvõtlikult, mis otsustati, kuidas on seis kodude, veetõusu ja kollidega ning teatab, et sellega on mäng lõppenud.

Pärast mängu toimub debriif ja refleksioon.

❖ Debriif, refleksioon - 15 min

Kogu osalejad kokku ühte ringi. Mängujuht tänab osalejaid mängu eest ning palub kõigil ühe-kahe lausega öelda, kuidas nad ennast praegu tunnevad. Osalejad võivad selle peale vastata ka muud, näiteks, kuidas neile meeldis, mis on nende esimesed muljed ja mõtted. Refleksiooni läbiviija ülesanne on kuulata, julgustada kõiki midagi ütlema. Eesmärk on, et vähemalt ühe korra saavad kõik sõna.

NB! Sõltuvalt grupist, edasistest plaanidest jms võib mängujuht otsustada, et grupp on liiga väsinud pikaks aruteluks. Võib kasutada ka kiireid meetodeid - näiteks igaüks ütleb vaid ühe sõna või näitavad kõik korruga käte või sõrmedega, kui palju tegevus neile meeldis.

Edasi võib arutelu käia kas väiksemates gruppides, või soovijad võtavad sõna.

Valik küsimusi, mida refleksioonis kasutada:

- Mis oli sinu jaoks üks meeldejääv hetk? Miks?
- Mis oli sinu tegelase eesmärk? Kas see õnnestus tal?
- Kas tegelane oli sinu sarnane või sinust erinev?
- Mis loos toimus, mida märkasite?
- Kellel oli sinu arvates õigus?
- Mis tundus loos tõeline ja mis mitte?

- Kas sa tahaks, et miski oleks teisiti läinud?

LÕPP. Pärast debriifi ja refleksiooni lõpetamist peab mängujuht mängijatelt kokku koguma kostüümijupid, tegelase rinnamärgid, mängualale viidud vahendid ja Teadeteposti.

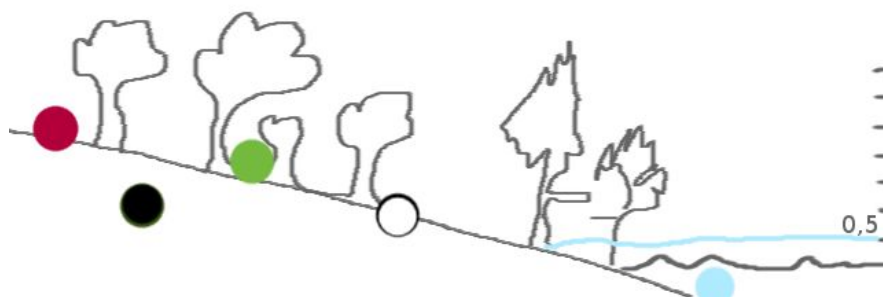
Meetodid ja reeglid

Teadetepost - teadetepost on suur paber, kuhu Teatajaid mängivad tegelased saavad kirjutada uudiseid, intervjuusid ja säutse (lühiteateid) ning teised mängijaid neid lugeda ja info põhjal tegutseda. Mängujuht peaks jälgima (või määrama mõne vastutustundliku noore jälgima), et teadetepostile ei pandaks sobimatu sisuga teateid.

- Kaevandamise kõrval efektina tekivad koletised (CO₂) ja veetaseme tõuseb.

Veetaseme tõus on märgitud Teadetepostile pidevalt muutuva skeemina. Mängu jooksul saavad Teatajad näkkidelt teateid veetaseme tõusu kohta u iga 15 minuti järel (0,5m, 1m, 1,5m, 1,5m). Teate võib Metsavana anda otse Teatajatele või näkkidest tegelastele, paludes need Teatajatele edastada.

Näide: (täpid on kodud)



- Samamoodi saabuavad teated tekkivatest kollidest: kaks-kolm kaevandatud kullatükki lisab ühe kolli.



Majad - igal grupil on oma "kodu", mida võis tähistada üks nende värvi riidetükk. See on koht, kus nad alustavad mängu, seal on nende vara ja kogunemispäik (näkkide riie tähistab järve, maa-aluste oma koobastikku).

Majade hävimine - kolm kolli koos hävitavad ühe kodu. Mängu jooksul võiks hävida 1-3 kodu, et aktiveerida mängijaid ning ärgitada neid tegutsema.

Hääletamine - hääletamiseks loeb kõigepealt Metsavana (mängujuht) ette teema, millel hääletatakse ning seejärel jagunevad poolt ja vastu hääletajad paremale ja vasakule.

Maagia - kulla abil (kullavärvi kivid või muu sobiv) saavad tegelased teha maagiat. Maagia on kirjeldatud tegelasgruppide juures.

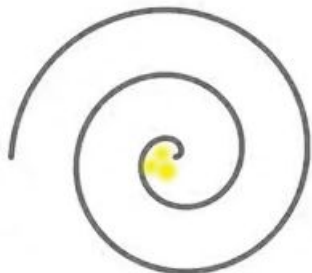
Loodushoidjate aktsioon - keskkonnaaktivistide eesmärk on mängu jooksul korraldada protest kaevanduste vastu, näiteks allkirju kogudes (petitsioon) või meeleavaldusega (plakatid ja skandeerimine).

Kauplemine - igal mütoloogilisel tegelaste grupil on midagi temaatilist kauplemiseks (näkid - kalad, kratid - ehted, libahundid - hambad, luud, maa-alused - juurikad, metsahaldjad - pähklid, lilled), mille eest nad saavad vahetada kulda, 2 nende kaupa = 1 kuld.

Reostus - Kaevandamisest tuleneva reostuse mõõtmine. Mängijatel on ampull puhta vee ja kaevanduse veega - ühes kassinaeri tee, teises sidrun. *Kassinaeri tee: Sinine tee läheb roosaks sidruniga*

Kaevandus - nähtavale keskele alala tuleb teha "kaevandus" - spiraalina nõörist rada ning selle keskel kuld. Kuld tuleb u iga 15min tagant 5tk 10 mängija kohta ning seda saavad kaevandada kaevanduses töötavad tegelased.

Näide:



Kontaktinfo

Mängu kohta käivate küsimuste puhul võite võtta ühendust:

Valge Karp MTÜ, valgekarp@gmail.com

Lisainfo saamiseks põlevkivi kaevandamise ning mängujärgsete tegevuste kohta võite võtta ühendust:

Peipsi Koostöö Keskus, ederi.ojasoo@gmail.com

Mängu materjalid

Ülevaade mütoloogilistest olenditest, erinevatest huvigruppidest, tegelased, mängusisesed tekstid (saladused ja plaanid), mängujuhi abileht (lühikokkuvõte kõigest olulisest), lisamaterjal mängu ja teema seostamiseks.

❖ Mütoloogilised olendid

Ülevaatlik tabel:

Mütoloogiline olend	Tugevus	Nõrkus	Iseloomustus	Värv (kostüümi/ näovärvi jaoks)
Näkid	Sõpruse loits	Edevus	Elavad vees, edevad, enesekindlad ja enesekesksed, kaunid. Kulla kaevamine teeb vee mustaks, samas nad kahtlevad ka mujalt saadavas maagias.	Sinine
Kratid	Vaikus	Käsitäitmine	Väsimatud ja töökad. Pooldavad kaevandamist, kuna nii saab kõige kiiremini kulla kätte.	Punane
Metsahaldjad	Tõeloits	Metsakaitse	Loodusega harmoonias, kaitsevad metsa . Heatahtlikud ja rõõmsameelsed. Kulla kaevandamine on halb metsaelanikele, kahtlevad päikesest, tuulest maagia saamisest.	Roheline
Maa-alused	Kivikuju loits	Ahnus	Rahulikud ja mõtlevad asjade üle tükk aega järele. Tahaksid kogu sellest maagiast kasu saada, aga kardavad ka, et kaevandamine hävitab nende kodu.	Must
Libahundid	Hirm	Metsikus	Metsikud, tugevad ja ettearvamatud. Kuld on vajalik ja kui kaevandades on kõige lihtsam viis seda saada, siis tuleks kaevandada.	Valge

NÄKID

Värv: Sinine

Elavad erinevates veekogudes, on edevad, enesekindlad ja enesekesksed. Väga kaunid või vähemalt oskavad panna teisi arvama, et nad on.

Sõpruse loits - ühe kullatüki eest saad panna ohvrit 5 minutiks arvama, et sa oled tema hea sõber

Edevad - kui keegi sind meelitab, teeb komplimente ja kiidab, oled sellest nii meelitatud, et suhtud neisse paar minutit eriti sõbralikult ja lahkelt.

KRATID

Värv: Punane

Kratid on väsimatud ja töökad. Nad oskavad ringi lennata tulejoana ning käivad vahel inimeste teenistuses tööd tegemas.

Vaikus - ühe kullatükiga saad muuta kellegi kõnevõimetuks 10 sekundiks.

Käsutäitmine - ühe kullatüki eest võib ükskõik kes anda sulle ühe käsu (aga kui käsk on halvasti sõnastatud, siis võid seda näiteks endale sobivalt tõlgendada). Kullatüki saad endale.

METSAHALDJAD

Värv: Roheline

Metsahaldjad elavad loodusega harmoonias ning kaitsevad metsa ja kõike selles elavat. Heatahtlikud ja rõõmsameelsed.

Tõeloits - ühe kullatüki eest saad sundida kedagi paar lauset tõtt rääkima või kontrollida kas just tema öeldu vastab tõele.

Metsakaitse - mida rohkem on kahjulikke efekte, seda kallim on kasutada tõelitsu. Pluss 1 kuld iga veetõusu ja iga 2 kolli kohta.

MAA-ALUSED

Värv: must

Maa-alused on väike rahvas, kes elab maa all, kus neil on oma käigud ja kombed. Maa-alused on rahulikud ja mõtlevad asjade üle tükk aega järele.

Kivikuju loits - ühe kullatüki eest saad panna ohvrit 10 sekundiks kivikujuks muutuma.

Ahned - olete kergesti mõjutatavad maisest varast - kui keegi teile midagi pakub, siis tahate seda väga ja olete paljuskski valmis.

LIBAHUNDID

Värv: valge

Libahundid on metsikud, tugevad ja ettearvamatud. Nad käivad nii inimeste seas kui jooksevad metsades koos huntidega.

Hirm - ühe kullatüki eest muutud hundikujule ja hirmutad kedagi, 10 sekundit kardavad nad sind ja peavad püüdma kas põgeneda, sind vältida vms.

Metsik - pärast hundikujule muutumist oled 2min metsik ja üliemotsionaalne.

❖ Huvigrupid

JUHT

Juhiks on tõusnud kuidagi oma tarkuse, julguse või usaldusväarsusega silma paistnud olendid, kes käivad ringi üle Eesti ja hoolitsevad kõigi olendite käekäigu eest.

KAEVANDAJA

Kaevandajad on need, kes kaevandavad maa seest kulda, millest siis tehakse maagiat, mis on vajalik kõigile Eesti maagilistele olenditele. Allesjäänud kullapuru vahetatakse teistele.

KOHALIK

Kohalikud elanikud on põhiliste kullakaevanduste piirkonnas elavad olendid, kes kas kaevandavad kulda või on sellest kuidagi mõjutatud.

TARK

Targad teavad palju asju metsa ja maagia kohta, nende sõnu tasub kuulata, nad on palju kuulnud ja näinud ja mõelnud.

TEATAJA

Teatajad on uudishimulikud ja terased, jälgivad, mis metsas toimub ja jagavad uudiseid ka teistele.

LOODUSEHOIDJA

Loodusehoidjad märkavad, mis looduses on valesti, kaitsevad tasakaalu ja neid, kes kannatavad. Nad võitlevad väsimatult ja avavad ka teiste silmi ebaõiglusele.

❖ Mängusisesed tekstid

Kiri Metsavanalt mängu alguses:

KALLIS METSARAHVAS!

ON JUHTUNUD SUUR ÕNNETUS - ÜKS MEIE SEAST ON KAOTANUD KODU! KAEVANDUS UURISTAS TEMA KÄIKUDE ALT NING NOOD KUKKUSID KOKKU! KUULDUSED ON, ET KA TEISTEL ON MÜRESID:

NÄKID, KAS ON PROBLEEME VEEGA? MAA-ALUSED, KAS TEE KÄIKUDES ON KÕIK KORRAS? LIBAHUNDID, KAS OLETE NÄINUD VEEL MINGEID OHTE? METSHALDJAD, KUIDAS MÕJUB KAEVANDAMINE METSA TERVISELE? KRATID, KAS KULLA-MAAGIAGA SAAME TEHTUD KAHJUT PARANDADA?

KOGUNEME KOLMVEERAND TUNNI PÄRAST, ET OTSUSTADA ENDA JA EESTI SAATUS.

TEIL ON AEGA JAGADA OMA VAATENURKI JA LEIDA TÕENDEID. KOGUNEMISEL PEAME KÕNED JA HÄÄLETAME: KAEVANDADA KULDA EDASI VÕI LÕPETADA KULLA KAEVANDAMINE. HAKATA VEEL ROHKEM KULDA KAEVANDAMA VÕI KAEVANDADA SAMA PALJU KUI PRAEGU. MÕELGE KA, KAS TEIL ON VEEL ETTEPANEKUID, MILLE ÜLE TAHATE HÄÄLETADA.

METSAVANA

Mängu ajal: Teade kaevandajatele:

KIIRE TEADE! Kaevandajatele.

Avastatud kohalike metsahaldjate kodu all suur kogus kulda! Sinna oleks väga hea rajada kaevandus. Taimed ja loomad maa peal ja maa-all ilmselt häviks täielikult, kui mujale ei koli. Veenake kohalikke metsahaldjaid mujale kolima ja kaevandusega nõustuma.

Kaevanduse maa-alused kullaotsijad Kivi, Vihmauss & Räni

Mängualal: Maa-alune kaevandaja saladus: eluvesi

Kaevandusülem Kraale

Uurides kaevandamist selgus, et kaevandusjääkidest oleks võimalik teha eluvett! See eliksiir pikendab jooja eluiga ja tooks meie maale palju rikkust kui seda teistele vahetada. Isegi kui leiame uusi maagia või kulla allikaid oleks seetõttu mõistlik edasi kaevandada.

Maa-alune, kaevandaja

Mängualale: Plaan õhust ja päikesest maagia saamiseks / päevik:

Kallis päevaraamat,

Olen palju mõelnud, mis probleeme võib tekkida kogudes maagiat õhust ja päikesest?

Käsin ja kõndisin ning kiikasin tõevette ja nägin sääraseid veskeid kaegematēs paikades. Aga tundus, et mitte kõigile need ei meeldinud seal. Veskid on suured ja võimsad, aga see tähendab ka, et nagu ka kaevandustega peavad metsaolendid neile oma kodu loovutama – kohe veski kõrval elada on raske. Murettekitavaid jutte räägivad ka linnud – on nemadki näinud veskeid ja kaebavad, et need neid segadusse ajavad. Samuti, kuigi tuul nagu kuld otsa ei saa, siis siiski – mis saab kui tuult pole? Kuidas saaks neid muresid ületada? Mida arvavad teised?

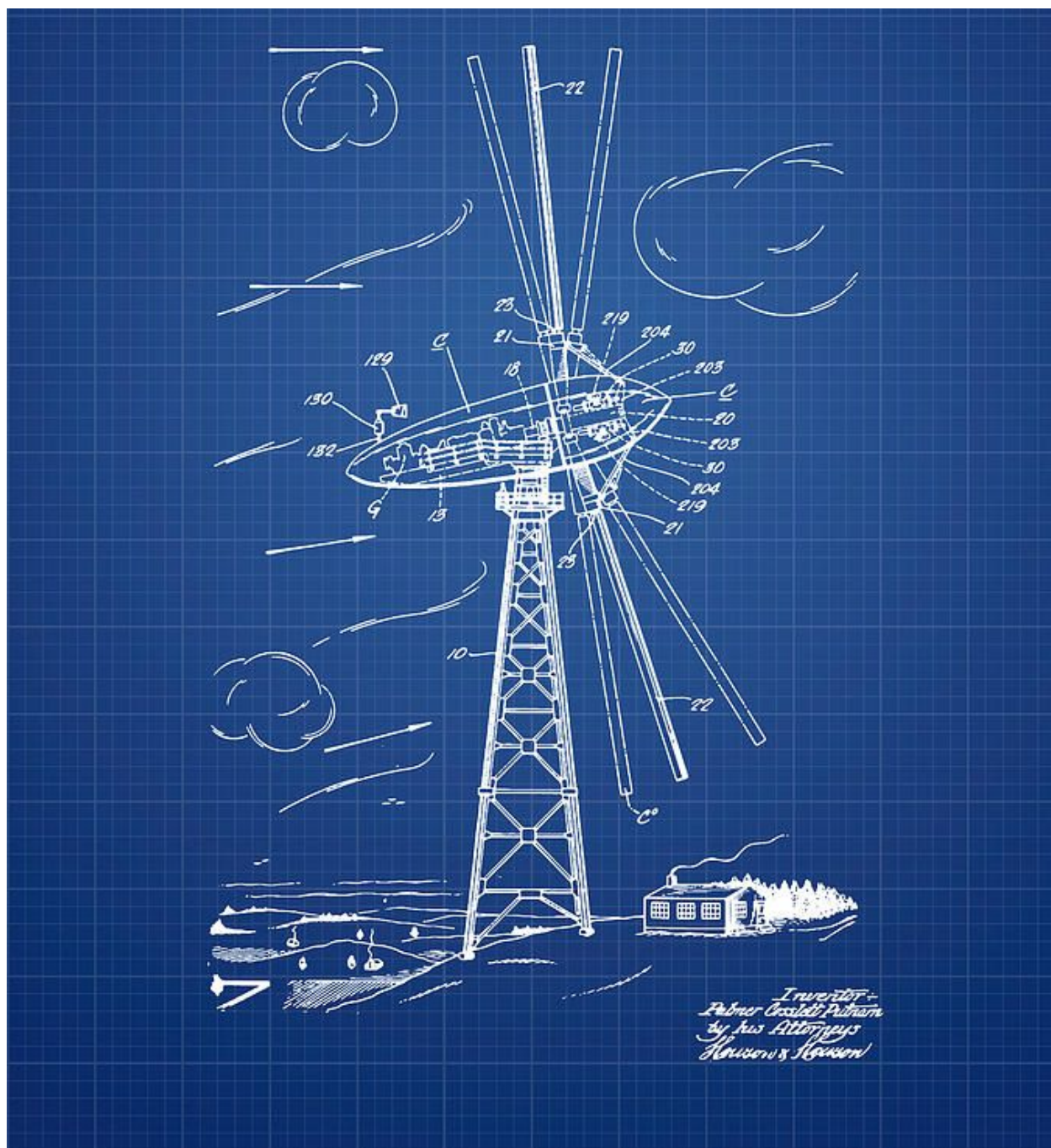
Olen mõelnud ka, kui raske on ühte sellist ehitada? Palju neid vaja oleks ja kui kiiresti need maagiaveskid vananeks?

Need on tõsised mõttekohad. Kaevandamisest loobumine ei saa olema lihtne.

Tammetõru, metsahaldjast Tark

Mängualale: Plaan õhust ja päikesest maagia saamiseks:

Metsahaldjast Targa Tammetõru idee kuidas koguda õhust maagiat:



Mängu ajal: teatajatele.

<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>	<i>Nähtud CO2 kolli! Lisa Teadetepostile</i>
<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>	<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>
<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>	<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>
<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>	<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>
<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>	<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>
<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>	<i>Teated veetõusust +0,5m Lisa Teadetepostile</i>

Mängu alguses: Loodushoidjatele jagamiseks lendlehed:

METSAELANIKUD!

ON AEG ASTUDA ÜLES!
Üsna peagi kaevanduse
juures

**!!!TULE MEELEAVALDUSELE
LOODUSE HÄVITAMISE
VASTU!!!**

Ei ole kulda ilma
metsata!

MEIE VÕITLEME!!

METSAELANIKUD!

ON AEG ASTUDA ÜLES!
Üsna peagi kaevanduse
juures

**!!!TULE MEELEAVALDUSELE
LOODUSE HÄVITAMISE
VASTU!!!**

Ei ole kulda ilma
metsata!

MEIE VÕITLEME!!

METSAELANIKUD!

ON AEG ASTUDA ÜLES!
Üsna peagi kaevanduse
juures

**!!!TULE MEELEAVALDUSELE
LOODUSE HÄVITAMISE
VASTU!!!**

Ei ole kulda ilma
metsata!

MEIE VÕITLEME!!

METSAELANIKUD!

ON AEG ASTUDA ÜLES!
Üsna peagi kaevanduse
juures

**!!!TULE MEELEAVALDUSELE
LOODUSE HÄVITAMISE
VASTU!!!**

Ei ole kulda ilma
metsata!

MEIE VÕITLEME!!

❖ Mängujuhi lühikokkuvõte

Mänguala:

- Loodus või ruum metsahelide ja rohelisega
- Mängualale peita: kaevanduse vesi, kirjad/skeemid
- Teadetepost (suur paber) ja kaevandus (nööri spiraal)

Enne mängu:

- Mäng on põlevkivist kasutades mütoloogilisi olendeid.
- Mängus on juhtunud kriis ning lepitakse kokku, mida teha edasi.
- Tegelased - olendite ja gruppide tutvustused. Võluvõimete proovimine.
- Olendid panevad maha teki = kodu.
- Kuld = maagia.
- Kauplemine - 2 kaupa = 1 kuld.
- Protest - loodushoidjad mängu keskel kaevanduse juures meelevaldus.

Grupid:

Loitsud: Näkid - <i>sõprus</i> Kratid - <i>vaikus</i> (neid saab käskida) Maa-alused - <i>kivikuju</i> Metsahaldjad - <i>tõde</i> Libahundid - <i>hirm</i>	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
--	--

Mängu ajal:

- Kodudes, kauba jagamine.
- Kiri Metsavanalt ja kodutu mängijaga juhtunud õnnetus
- Mängualal asjade otsimine, arutamine, uudised.
- Keskel protestiaktsioon. Iga 15min järel ilmub kulda.
- Lõpus igaühe mõtted ja hääletus.

Pärast mängu:

- Tegelasest väljumine - nt kostüümi eemaldamine.
- Kuidas praegu end tunnevad, mida mõtlevad.
- Mis paralleele nägid põlevkivi teemaga.
- Läbiviia: ole neutraalne.

❖ Tegelased

<p>1 Nimi: VE / Olend: NÄKK / Grupp: JUHT</p> <p>Iseloom: Enesekindel, diplomaatiline, rahuarmastav, edev.</p> <p>Taust: Oled loomulik juht ja võtad oma autoriteeti iseenesestmõistetavana. Sina oled kindlasti kõige parem juht, sest sa oled kõige ilusam, targem ja sõnaosavam.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Saad aru, et kaevandada on vajalik, et kõik saaksid piisavalt maagiat, aga oled rääkinud näkkidega kaugemalt teistest meredest ja ookeanidest ning kuulnud, et nii võib sündida palju kahju - vesi tõuseb ja saab rikutud.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahad, et kõik kaevandajad allkirjastaksid kaevanduste tõhusamaks muutmise lepingu. • Tahad koguda kokku 8 kulda, et kindlustada oma positsiooni juhina. 4 käskisid tuua Teataja-Kratil LI-l. • Lased teatajatel jälgida, kuidas kaevandamine veetõusu mõjutab (Teataja-Näkil KE-l). • Sul on 1 puhta vee näidist - tahad segada seda kaevanduse veega, et näha kas kaevandused on süüdi vee rikkumises (vesi muutub roosaks). <p>Suhted: Teataja-Näkk KE: sinu hea sõber lapsepõlvest.</p> <table border="1" data-bbox="815 751 1523 1050"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>2 Nimi: DE / Olend: NÄKK / Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: Esteet ja iluarmastaja; kaalutlev ja juurdlev. Sa oled taibanud, et Juhid ei pruugi alati kõiki kohalikke muresid näha ega mõista.</p> <p>Taust: Oled hea laulja ja pidudel esinedes oled leidnud tutvuseid, mida võiks nüüd kogukonna huvides ära kasutada.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Nägid, et kaevandused teevad palju halba ja otsustasid hakata teiste kohalike eestkostjaks.</p> <p>Suhted: Kaevandaja-Kratt TI: kunagi olite sõbrad, aga sa kasutasid seda ära, et said teda koguaeg maagiaga käsutada ning olid üsna kuri. Kahetsed nüüd, et selline olid. Samas saaks seda piinlikku lugu ilmselt tema vastu ära kasutada, kui tahaks.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahad juhtidelt ja kaevandajatelt hüvitist nõuda sissevajunud maa ja rikutud vee eest, 5 kulda igale kohalikule. • Enamik kohalikke töötavad kaevandustes, neil peaks tööd olema. • Teeksid koostööd ka loodushoidjatega, aga sa ei taha kaevandajatega lõplikult tülili minna, paljud töötavad seal. <table border="1" data-bbox="815 1495 1523 1793"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>3 Nimi: HA / Olend: MAA-ALUNE / Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: Alalhoidlik, ettevaatlik, hoolitsev.</p> <p>Taust: Sul on suur pere, keda pead ülal pidama. Nende rõõm on ka sinu rõõm, nende heaolu on sulle kõige tähtsam maailmas. Sa töötad nende pärast, kunagi tahtsid tegelikult saada Targaks, aga siis leppisid kaevuri tööga. See sobib sulle küll, kuna vabal ajal saad perega aega veeta.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Töötad kaevanduses ja nii saad vajalikku maagiat ja rikkust. Kuna sa ei taha seda tööd kaotada, siis sa ka ei kaeba ega räägi teatajatega. Sul on hea meel, et Kohalik-Näkk DE nõuab hüvitist, kuid kardad ka, et äkki ta tekitab liigselt pahandusi.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahad, et sinu töökoht kaevanduses alles jääks. • Pere ülalpidamiseks vajad juurde 10 kulda. <p>Suhted:</p> <p>Loodushoidja-Libahunt SO: üks su tuttav kaevur vallandati kunagi temaga suhtlemise ja protestimise pärast. Sa kardad tema metsikut loomust, mis võib tuua pahandusi.</p> <p>Kaevandaja-Kratt TI: hea ülemus, mitte nagu Maa-Alune Kaevandaja MA, kes on kalk ja range.</p> <table border="1" data-bbox="816 663 1528 953"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>4 Nimi: TU / Olend: METSAHALDJAS / Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: Nostalgiline, sentimentaalne, sõbralik.</p> <p>Taust: Kasvasid üles ajal, kui kaevanduste varingud veel maapinda ei rikkunud. Unistad sellest puutumata loodusest ja võib-olla tunned, et oled end kaevandusele maha müünud, aga samas sa nüüd muud tööd ei oska.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Töötad kaevanduses ja nii saad vajalikku maagiat ja rikkust. Oled mures, et kaevandused õnestavad maa ära ja maa vajub sisse ning vett ei ole enam igal pool. See on see, mis juhtus sinu koduga - oled nüüd kodutu! Kuna sa ei taha seda tööd kaotada, siis sa kardad muredest rääkida juhtide ja teatajatega. Sulle meeldib, et Kohalik-Näkk DE nõuab hüvitist, kuid kardad ka, et ta tekitab liigselt pahandusi.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahaksid saada kaevandajatelt hüvitist rikutud maa eest (5 kulda igale kohalikule) veel parem, kui saaks maagiat, nii et loodus ei saaks kahju, aga kardad, et siis jääksite teie kõik siinkandis tööta ja maagiata. Tahad, et kullatootmine jätkuks ja su töö säiliks. <p>Suhted: Loodushoidja-Metsahaldjas KU: kasvasite koos, tema läks maailma rändama, sina jäid paigale. Kadestad tema julgust, aga samas teda ei seo töökoht nagu sind.</p> <table border="1" data-bbox="816 1482 1528 1772"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>5 Nimi: SO / Olend: LIBAHUNT / Grupp: LOODUSHOIDJA</p> <p>Iseloom: Kirglik, emotsionaalne. Sa armastad metsa ja kõike, mis seal elab, tunned taimi ja loomi ning mõistad nende kõigi väärtust. Oled isepäine ja niisama lihtsalt meelt ei muuda.</p> <p>Taust: Sinu vanem oli libahuntide vana Tark, kes õpetas sulle loodusest kõike. Metsas käies tunned alati, et ta on sinuga.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Oled tugevalt kaevanduste vastu ja tahad, et see kohe lõpetataks! Kohtusid ise ühe korra kaevandusest tulnud koletisega ja tead, et asi läheb ainult hullemaks. Tuleb kohe tegutseda!</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tahad korraldada protestiaktiooni, et veenda kaevandajaid ja juhte kaevandamist lõpetama. Veena endaga liituma ka teine loodushoidja ja kohalikud. Koguge vähemalt 5 allkirja, tehke plakatid ning korraldage marss vähemalt 3 teise tegelasega. Lased Kratt-teatajal jälgida kaevandusest tulevate koletiste arvu. Veena vähemalt üht Juhti, et nad on päriselt olemas ja ohtlikud! <p>Suhted: Libahunt-Juht MO: on su vend. Kunagi olite väga lähedased, aga nüüd ajavad erimeelsused teid tihti tülli.</p> <p>Kohalik Maa-Alune HA: töötab kaevanduses ja näib sind kartvat, võib-olla sellepärast, et oled varem juba iseseisvalt protestinud kaevanduse vastu.</p> <table border="1" data-bbox="816 814 1531 1108"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>6 Nimi: TI / Olend: KRATT/ Grupp: KAEVANDAJA</p> <p>Iseloom: Asjalik, kaine mõistusega, kasule orienteeritud. Sa tahaksid, et kõik sinu töö läbi rikkaks saaksid. Oled väga töökas ja ootad samasugust töökust ka teistelt.</p> <p>Taust: Sul oli kunagi halb näkist sõber, kes andis kiuslikke käske ja pani sind armutult enda kasuks tööle. Kaevandades said jõukaks ja suutsid temast eemalduda. Sa tead, et on olemas halbu ja isekaid olendeid, kellele ei peaks kulda usaldama.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Kulla kaevandamine on väga hea, nii saavad kõige kiiremini ja paremini kõik olendid Eestis vajaliku rikkuse ja maagia.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <p>Tahad, et üle poolte hääletaks kaevandamise poolt ja teatajad oleks sinu suhtes positiivsed.</p> <p>Tahad kaevandada kokku 5 kulda, kaevurite abiga.</p> <p>Sul oli üks näidis kaevanduse vett, aga pillasid selle vist teel kohtumisele maha</p> <p>Suhted: Kohalik-Näkk DE: see näkk, kes sind kunagi käskudega piinas! Kardad, et ta räägib kõigile ja tahaksid ka kätte maksta.</p> <table border="1" data-bbox="816 1556 1531 1850"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>7 Nimi: MA/ Olend: MAA-ALUNE/ Grupp: KAEVANDAJA</p> <p>Iseloom: Ettevõtlik, leidlik, kaval, auahne. Pead kõige tähtsamaks enda jõukust, aga mõistad, et selleks peavad ka teised su ümber jõukad olema. Eriti hea, kui tänu sulle.</p> <p>Taust: Oled pärit maa-aluste kaevuriklannist, sa kannad paljude põlvkondade kullakaevandusteadmisi ja oled suur asjatundja. Sa tead, et kulla kaevandamine nõuab ohvreid, aga see on sinu ja üldsuse hüvanguks vajalik.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Kulla kaevandamine on väga hea, saab kiirelt maagiaks vajaliku kulla ja kullapuru vahetada ka teistele. Vahel muretsed, et kaevandamine lõhub liigselt maa-aluste kodusid.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Eesmärgid: Tahad, et üle poolte hääletaks kaevandamise poolt ja teatajad oleks sinu suhtes positiivsed. ● Tahad kaevandada kokku 10 kulda, kaevurite abiga. ● Kaotasid ära kirja, milles räägid, kuidas kaevandusest saaks teha eluvett! Pead selle leidma enne kui mõni teataja! <p>Suhted: Kohalik Maa-alune HA ja Metsahaldjas TU töötavad kaevanduses - kui nad liiga palju kaebavad võib ähvardada neid tööst ilma jätta</p> <p>Kohalik Maa-alune RA: sinu hea sõber lapsepõlvest.</p> <table border="1" data-bbox="815 659 1529 953"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>8 Nimi: LI/ Olend: KRATT/ Grupp: TEATAJA</p> <p>Iseloom: Fatalistlik ja järgija, võtad paljuski teiste seisukohti üle või hoiad otsustamisest kõrvale. Sa ei usu väga, et midagi saaks muuta, aga äkki keegi veenab su ümber? Viimasel ajal oled natuke avatum kahtlusele.</p> <p>Taust: Kratina võtsid sa teatamist nagu iga teist tööd: sageli keegi andis sulle käsu kujutada sündmuseid nii, nagu neile parem tundus. Varem sa tegid seda kõhklematult, pidades seda oma kratikohuseks. Kas nii peaks jätkama?</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Pole endal erilist arvamust.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Taha intervjuusid, uurida saladusi ja arvamusi ning neist lugusid kirjutada. Intervjueeri vähemalt 4 tegelast. ● Vajad 4 kulda Juht-Näkile VE viimiseks (kratikohus). ● Loodushoidja-Libahunt SO lasi sul uurida kaevandustest tulevaid koletisi, alguses sa ei uskunud teda, aga tööpoolest tulevad kaevandustest kollid! Veena vähemalt 5 tegelast, et kollid on olemas ja jälgi nende arvu . <p>Suhted: Kohalik-Näkk DE: ta on nii lahe ja laulab nii ilusasti. Sa tahaksid ka selline olla ja proovid teda jäljendada.</p> <table border="1" data-bbox="815 1549 1529 1843"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>9 Nimi: MO/ Olend: LIBAHUNT/ Grupp: JUHT</p> <p>Iseloom: Mõistlik ja kaine. Üritad jääda rahulikuks, aga vahel vihastud, libahundiloomus lööb välja - tahaksid seda ära hoida; kõige tähtsamaks pead vabadust.</p> <p>Taust: Tõusid juhiks läbi raskete katsumuste ja tunned, et pead alati end tõestama. Teised usuvad sinusse, aga sa vahel kõhkled, kas oled parim otsustaja.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Arvad, et kulla kaevandamine on oluline ja vajalik, sest nii saavad kõik piisavalt neile vajalikku maagiat, metsaolenditel on kõigil tööd ja tegevust ja Eesti olendid ei pea sõltuma teistest ning kulda kaugelt tooma.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuula ära kõigi mured, aga püüa neid veenda, et kaevandamine on ikkagi parim valik. • Tahad, et üle poole hääletaks kaevandamise poolt. • Kui loodushoidjatel oleks väga hea plaan, võiksid oma seisukohta muuta. <p>Suhted: Libahunt-Loodushoidja SO: on su vend, teie isa oli looduslähedane Tark. Kunagi olite väga lähedased, aga nüüd ajavad erimeelsused teid tihti tülli.</p> <table border="1" data-bbox="813 548 1533 842"> <tr> <td data-bbox="813 548 1170 842"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1170 548 1533 842"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		
<p>10 Nimi: KU/ Olend: METSAHALDJAS/ Grupp: LOODUSHOIDJA</p> <p>Iseloom: Tasakaalukas, kannatlik. Pühendunud oma nägemusele uut sorti maagiast.</p> <p>Taust: Oled palju ringi rännanud ja näinud, kuidas mujal on kullakaevandamine toonud samu hädasid, mis teil pead tõstavad (koletised, käikude sisse varisemine jne).</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Tahad, et kaevandused kaoksid, aga saad aru, et seda ei saa teha järsult. Vaja on veenda kõiki, et kaevandusi järk-järgult hakatakse sulgema.</p> <p>Suhted: Kohalik Metsahaldjas TU: vana sõber, kellest kasvasid lahku, kui läksid rändama. Sa näed, et ta pole oma kaevurieluga rahul - kui teda tagant utsitada, võiks ta sind toetada.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aita teisel loodushoidjal korraldada protestiaktisiooni, et veenda kaevandajaid ja juhte kaevandamist lõpetama. Kogu vähemalt 5 allkirja enda toetuseks, tehke plakatid ning korralda marss vähemalt 3 teise tegelasega. • Tahad, et maagiat hakataks koguma õhust ja päikesest. Veena 5 tegelast, et see on võimalik ja sul on plaan. • Tead, et siinkandis on kunagi targad peitnud plaani, kuidas seda teha saab - leia plaan üles! <p>Suhted: Libahundid MO JA SO: tundsid nende isa, Tark-Libahunti. Sa tead, et ta poleks Juht-Libahundi praeguse kursiga rahul.</p> <table border="1" data-bbox="813 1514 1533 1808"> <tr> <td data-bbox="813 1514 1170 1808"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1170 1514 1533 1808"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		

<p>11 Nimi: RA/ Olend: MAA-ALUNE/ Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: Unistaja, uudishimulik. Vajadusel vapper ja harjunud raskuseid taluma.</p> <p>Taust: Sa oled alati unistanud sügavate koobaste avastamisest ning ei tahtnud leppida vaid kullakaevamisega. Oled maa all palju ringi reisinud, aga sa pole nii edukas kui su sõber, kellel on oma kaevandus.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Paljud siinkandis töötavad kullakaevandustes, aga mitte sina. Kaevandused on paljud maa-aluste elukohad ära õõnestanud, tunnelid kukuvad kokku ja mitmeid kordi olete pidanud ära kolima. Samamoodi vajub maapind ka maa peal kokku.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuulsid pealt, et üks kaevandaja kaotas ühe oma saladuse siia kanti ära. Kui sa selle leiaksid, saaksid ehk neid sundida mujal kaevandama, et sinu pere käigud jääks terveks. • Oleksid võib-olla ka nõus toetama loodushoidjaid. <p>Suhted: Kaevandaja-Maa-alune MA: sinu hea sõber lapsepõlvest, kuigi sulle ta kaevanduse tagajärjed ei meeldi.</p> <table border="1" data-bbox="816 625 1531 919"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>12 Nimi: KE/ Olend: NÄKK/ Grupp: TEATAJA</p> <p>Iseloom: Ausameelne ja siiras. Sa ei taha, et sind peetaks mingiks manipulaatoriks, kasutad oma näkivõimeid vastutustundlikult.</p> <p>Taust: Sa hakkasid teatajaks, et teenida tõde. Tõde on puutumatu ja püha, sa oled alati seda metsarahvani toonud nii ausalt kui võimalik.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Püüad olla erapooletu, aga muretsed, et kaevamine rikub vett.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sul on 1 puhta vee näidist - tahad segada seda kaevanduse veega, et näha kas kaevandused on süüdi vee rikkumises (vesi muutub roosaks). • Juht-Näkk andis sulle ülesande jälgida vee tõusu (saad vahepeal näkkidelt teateid). • Taha intervjuusid, uurida saladusi ja arvamusi ning neist lugusid kirjutada. Intervjueeri vähemalt 1 kaevandustemaga seotud tegelast igast grupist. <p>Suhted: Juht-Näkk VE: sinu hea sõber lapsepõlvest.</p> <table border="1" data-bbox="816 1480 1531 1774"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>13 Nimi: HI/ Olend: KRATT/ Grupp: TARK</p> <p>Iseloom: Sa tead palju ja tahad alati teha tarku valikuid. Oled uhke selle üle, et täidad vaid kratikäske, mis sulle õiged tunduvad, muidu vingerdad osavalt kõrvale.</p> <p>Taust: Oled üks vanemaid olendeid metsas ja teised peaksid sinust lugu pidama. Sul on elukogemusi ja sa tunned vanu kombeid ja traditsioone, mis peavad olema õiged, kui on nii kaua kestnud.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Pooldad kulla kaevandamist ja oled umbusklik, kas maagiat mujalt on võimalik saada. Saad kaevandajatega hästi läbi ning ka ise kaevandamisest kasu. Oled kaevandusi uurinud ning leidsid, et need kahjustavad veidi loodust ja maapõuest tulevad kollid, aga ei midagi nii hullu, millest maagiaga jagu ei saaks.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toeta kaevandajaid ja veena teisi, et kahjulikud mõjud pole nii hullud. Varja koletiste olemasolu või veena teisi, et maagia saab neist jagu. Veena ära vähemalt 5 tegelast. <p>Suhted: Teataja-Kratt LI: oled üritanud teda õpetada, et ta poleks selline tööriist ja mõtleks rohkem oma peaga. Seni pole ta väga vedu võtnud, jätkka oma pingutusi!</p> <table border="1" data-bbox="813 621 1533 915"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>14 Nimi: HU/ Olend: METSAHALDJAS/ Grupp: TARK</p> <p>Iseloom: Sind huvitab kõige rohkem tõde - tahad lihtsalt asju teada, see, mis päriselt toimub, sind väga ei huvita.</p> <p>Taust: Oled elus palju näinud ja teinud. Nüüd on sinu tegude aeg möödunud, aga uudishimu pole endiselt raugenud. Sa tunned, et tahaksid aktiivse tegutsemise noorematele jätta, aga võib-olla paljud neist ei mõista uusi ohte, mida kaevandamine kaasa toob. Pead tõe teada saama ja seda teistega jagama.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Vana haldjana oled näinud paljusid elutsükke. Sa tead, et mets kahaneb ja kasvab, kaevandusi avatakse ja suletakse. Seda kõike on ennegi juhtunud, aga praegu on asjad hullemad kui varem - võib-olla peaks miski muutuma.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veena vähemalt 3 tegelast, et kaevandamine avaldab üha halvemat mõju. Küsitle vähemalt üht tegelast iga ohu kohta: kollid, varingud ja vee reostus. • Sa oled kuulnud müstilisest eluveest, mida ka kaevandustest saada võiks. Tahad selle kohta tõe välja uurida. On see parem kui kuld? <p>Suhted: Tark Kratt HI: riukalik tegelane, kes peab end vanaks ja targaks. Saate hästi läbi, aga sa näed, et ta pole kaevandamise tõe piisavalt avatud ja arvab, et see ei saa nii ohtlik olla.</p> <table border="1" data-bbox="813 1551 1533 1845"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>15 Nimi: NE/ Olend: NÄKK / Grupp: LOODUSHOIDJA</p> <p>Iseloom: Järgija, püüdlük ja usin, väga pühendunud. Pisut sinisilmne ja idealistlik.</p> <p>Taust: Oled teistest maadest palju lugenud ja unistad seal käimisest. Elasid kaasa Loodushoidja Metsahaldja rännakutele ja innustusid tema lugudest. Tema sõnad veensid sind, et kaevandamine kahjustab loodust ja kõigi metsaelanike tulevikku.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Loodushoidja Metsahaldjas ütleb, et need on halvad ja temal on tarkust kogu maailmast. See peab olema tõsi. Kaevandused tuleb peatada!</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aita korraldada protestiaktisioone ja võida loodushoidjatele vähemalt 4 toetajat juurde - ehk saaksid selleks kasutada oma näkivõimeid. <p>Suhted: Loodushoidja Metsahaldjas KU - sinu suur eeskujuga ja iidol. Tahad talle head muljet jätta, eriti meelevaldusel ja looduse kaitsel.</p> <table border="1" data-bbox="815 583 1533 879"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		
<p>16 Nimi: NO/ Olend: LIBAHUNT / Grupp: KAEVANDAJA</p> <p>Iseloom: Uuendusmeelne, meeldib riskida ja katsetada uusi asju. Julge ja enesekindel.</p> <p>Taust: Pärisid kaevanduse oma vanemalt Kohalik-Libahundilt, kes jäi pärast üht varingut lombakaks. Mõistad kaevandamise ohte, aga usud, et saad muuta selle ohutumaks, katsetades uusi võimalusi.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Kaevandustes leidub eluvett, mis on parem kui kuld. Seda tootes ei tohiks nii palju probleeme esineda, kuid see on veel tundmatu teema.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veena vähemalt 5 tegelast, et eluvesi on parem kui kuld ja edaspidi võiks kaevandada ainult seda. <p>Suhted: Kohalik Libahunt LO - sinu vanem, kaevanduse asutaja. Ta jäi kaevanduse varingus lombakaks ja läks pensionile. Teataja Maa-alune - sõber, kellega olete koos seiklemas käinud.</p> <table border="1" data-bbox="815 1440 1533 1736"> <tr> <td>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</td> <td>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</td> </tr> </table>	Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD
Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm	Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD		

<p>17 Nimi:LU / Olend: METSHALDJAS/ Grupp: JUHT</p> <p>Iseloom: Salakaval, ahne, pragmaatiline. Igaüks on oma saatuse sepp.</p> <p>Taust: Sa oled tõusnud tippu, et sellest kasu lõigata! Nüüd naudid juhipositsioonil head elu, mille oled raske tööga ära teeninud. Sa ei taha, et miski seda rikuks. Sul on kaevandustes käpp sees, saad ühe kaevuri kaudu kulda, et neid oma sõnadega toetaksid.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: kullakaevandamine on hädavajalik jõukuse allikas. Selle maha tegijad tuleb iga hinna eest peatada, enne kui nad teid kõiki oma alusetute hirmudega laastavad.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keegi käskis Teataja-Näkil otsida veenäidiseid reostuse tõestamiseks. Katsu näidiste leidmist takistada. Hangi Kohalik-Krati kaudu kaevandusest vähemalt 5 kulda. <p>Suhted: Kohalik Kratt MI - toob sulle kaevandusest kulda, vastutasuks sa aitad kaevandusi töös hoida ja tõrjuda kaevandamise vastaseid.</p> <table border="1" data-bbox="813 695 1533 993"> <tr> <td data-bbox="813 695 1170 993"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1170 695 1533 993"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		
<p>18 Nimi: MI/ Olend: KRATT/ Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: töökas, tugev, asjalik.</p> <p>Taust: Sa oled kaevanduses kaua töötanud, töö meeldib sulle ja sa oskad seda hästi, saad sellest rahuldust. Viid Juht-Metshaldjale LU aeg-ajalt salaja kulda, et ta aitaks kaevandusi töös hoida ja sinu kohta säilitada.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: Hiljuti kohtusid kaevanduses kolliga, kes ajas sind tükk aega taga ja sul õnnestus vaevu peitu pugeda ning eluga pääseda. Isegi sinu jõud ei aidanud tema vastu. Oled traumeeritud - äkki on kaevanduse vastaste jutus iva?</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> Räägi oma kohtumisest koletisega vähemalt 5 tegelasele ning hoiata neid ohu eest. Veena vähemalt üht Juhtidest koletiste probleemiga tegelema. <p>Suhted: Juht-Metsahaldjas LU - sokutad talle salaja kulda, et ta kaevandamist toetaks, aga võib-olla see pole enam õige tegu, kui koletised ringi käivad?</p> <table border="1" data-bbox="813 1514 1533 1812"> <tr> <td data-bbox="813 1514 1170 1812"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1170 1514 1533 1812"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		

<p>19 Nimi: KA / Olend: MAA-ALUNE/ Grupp: TEATAJA</p> <p>Iseloom: hulljulge reporter, kes sukeldub ohtlike lugude uurimiseks nii sügavale kui tarvis.</p> <p>Taust: Hakkasid Teatajaks põnevuse pärast: tahad päevavalgele kiskuda rabavaid lugusid ja šokeerivaid seiku.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: neis toimub kindlasti midagi salapäraselt, ilmselt on tegu Juhtide ja Kaevandajate vandenõuga!</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leia vähemalt kaks tegelast, kes on koletisi päriselt näinud ja intervjuueeri neid. • Said vihje, et Juht-Metsahaldjas saab altkäemaksu kelleltki kaevanduses. Uuri välja, kellelt ja miks! <p>Suhted: Kaevandaja Libahunt NO - olete koos seiklemas käinud, ta on samuti julge ja uudishimulik. Äkki tema teab midagi Kaevandajate saladustest!</p> <table border="1" data-bbox="816 661 1536 955"> <tr> <td data-bbox="816 661 1174 955"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1174 661 1536 955"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		
<p>20 Nimi: LO/ Olend: LIBAHUNT/ Grupp: KOHALIK</p> <p>Iseloom: Vana ja elutark, tunned uhkust kaevanduse üle, mida kunagi juhtisid, aga samas süüd õnnetuste pärast.</p> <p>Taust: Sa olid kunagi kaevanduse omanik, aga siis jäid varingus lombakaks. Nüüd sa enam töötada ei saa, võid ainult kaevandajatele ja kaevuritele nõu anda.</p> <p>Suhtumine kaevandustesse: tegid su lombakaks, nii et on ohtlikud. Sa ei taha, et keegi veel viga saaks nagu sina.</p>	<p>Eesmärgid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aita kedagi, kes on kaevanduste tõttu kannatanud. • Nõua kaevandustelt suuremat ohutust, kas või meeleavaldustel, kui vaja. <p>Suhted: Kaevandaja-Libahunt NO - sinu kutsikas, kes võttis kaevanduse üle, kui pensionile läksid. Tal on palju uusi ja tormakaid ideid.</p> <table border="1" data-bbox="816 1365 1536 1659"> <tr> <td data-bbox="816 1365 1174 1659"> <p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p> </td> <td data-bbox="1174 1365 1536 1659"> <p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p> </td> </tr> </table>	<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>
<p>Loitsud: Näkid-sõprus Kratid-vaikus (neid saab käskida) Maa-alused-kivikuju Metsahaldjad-tõde Libahundid-hirm</p>	<p>Grupid: JUHID KAEVANDAJAD KOHALIKUD TEATAJAD TARGAD LOODUSHOIDJAD</p>		

❖ Materjalid õpitu seostamiseks

❖ PARALLEELID EESTI TÄNAPÄEVASE OLUKORRAGA (2019 SEISUGA):

JUHID:

- **Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium (MKM):** Tegeleb pikaajase energeetika planeerimisega. Tahab, et Eesti Energia oleks efektiivsem, et saaks kasutamata saastekvooti edasi müüa ja raha teenida. Soovib energeetilist sõltumatust. Huviks on see, et inimestel oleks töö ja et piirkonnas ei tekiks sotsiaalkatastroofi. Riik saab Eesti Energia tegevusest kasumit. Mingi osa läheb riigi eelarvesse.
- **Euroopa Komisjon:** Vaatab, kas järgitakse EL direktiive. Euroopa Komisjon tahab EL kogukvooti üha rohkem langetada.
- **Kohalikud omavalitsused:** Arendavad kohalikku elu, sõltuvad täielikult kaevandustasudest. On huvitatud et palju kaevataks, kuna saavad palju raha. Populaarsed, kuna teatud teenused on väga hästi välja arendatud. Peavad kaitsma kohalikke elanikke kõige hullemate mõjude eest.

KAEVANDAJAD:

- **Eesti Energia:** Tegeleb kaevandamise ja elektri tootmisega ja toodab ka õli.
- **Viru Keemi Grupp:** Tegeleb kaevandamisega ja põlevkiviõli tootmisega.

TARGAD:

- **Eesti Teaduste Akadeemia:** Sõltumatu osapool, kes pooldab põlevkivi laiaulatuslikku kasutamist ja on umbusklik kogu taastuenergia vastu.

KOHALIKUD:

- **Kohalikud elanikud, kes ei tööta ja ei ole sõltuvad põlevkivisektorist.** Maal elavast elanikkonnast on 90% eestikeelsed ja tegelevad põllumajandusega, turismiga või on muul viisil maast sõltuvad, sh ka eraõued. Inimesed on huvitatud puhta keskkona säilitamisest. Soovivad, et nad ei oleks ohus. See grupp on julgem ja aktiivsem mõjudest rääkima ja oma huve oskuslikult kaitsma. Inimesed ei ole rahul, et neilt on põhjavesi ära võetud, kaevud on tühjad et peavad vee eest maksma.
- **Kohalikud elanikud** - enamasti asulates elavad venekeelsed eestlased. Töötavad enamasti põlevkivisektoris. Esmahuvi on töö jätkumine, tööl püsimine. Neil pole muud alternatiivi, kuna mujal on tööd raske leida.

- **Kohalikud MTÜd:** Seisavad kohalike elanike heaolu eest. Enamasti eestikeelsed elanikud, kes eraisikuna ei suuda enda õiguste eest nii hästi seista, kuna juriidilise isiku arvamusega arvestatakse rohkem. On huvitatud sellest, et mõjud oleksid adekvaatselt kompenseeritud.

LOODUSKAITSJAD:

- **Keskkonna-organisatsioonid:** Seisavad puhta keskkonna eest. Võitlevad selle vastu, et põlevkivi sektor pikas plaanis kaoks.
- **Greenpeace:** Teevad aktsioone.

TEATAJAD:

- **Ajakirjanikud:** Püüavad kõike jäädvustada, huvitatud skandaalidest.

❖ KUIDAS TEKIB PÕLEVKIVI:

Kukersiit ja konnatahvel, meie energia lugu - põlevkivi

<https://www.youtube.com/watch?v=hrCBUQfYECY>

❖ KOHALIKE LOOD

<http://roheline.ee/projektid/eesti-lood>

Kairi lugu: <https://www.youtube.com/watch?v=MGq4kHqIH64>

Imre lugu: <https://www.youtube.com/watch?v=26cpskMoneM>

❖ KÜSIMUSI OSALEJATELE ARUTELUKS

Miks on põlevkivi kaevandamine vajalik?

Miks on põlevkivi kaevandamine kahjulik?

Kuidas saaks põlevkivi kaevandamisest loobuda? Mis teeb selle keerukaks?

Kuidas see on oluline kõigile Eestis ja Euroopas elavatele inimestele?