

NOA 2424

Õpilarp ehk hariduslik rollimäng

Lea Pullerits, Ederi Ojasoo, Marilin Eessalu, Martin Kirotar

On tulevik - meie planeet 303 aasta pärast, aastal 2424. Olukord maal on kliimamuutuste tõttu kehv, paljud liigid on juba hävinud ning inimkond otsib uut kodu Marsil. Marsile on startimas kosmoselaev NOA - Nüüd On Aeg, mis saab viia endaga kaasa piiratud hulga liike ja ressursse ehk varusid. Erinevad grupid - toidutootjad, loodusteadlased, valitsus, hiigelettevõtted (korporatsioonid) ja kultuuritegelased - peavad jõudma kokkuleppele, milliseid liike ja varusid kaasa võtta. Millised valikud teed sina?

Ülevaade	3
Üldandmed:	3
Vajalikud vahendid:	3
Mängu läbiviimine	4
Ettevalmistus (15 - 45 min):	4
Teema tutvustus	4
Mängu loo tutvustus	5
Tegelaste jaotamine	6
Mängu gruppide tutvustus	6
Mängu struktuuri tutvustus	7
Mängu käik	10
II osa	12
Mängujärgne arutelu	12
Veel küsimusi aruteluks	14
LISA	15
Sündmused arutelufaasis (juhendaja valib või tõmbab loosiga 2, üks kummassegi faasi, soovi korral võib ka ühes faasis kasutada mitu sündmust):	15

Ülevaade

Üldandmed:

- Sihtrühm: 4.-6.klass
- Mängijate arv: 9-30 (3-6 gruppi)
- Kestvus: 1.5h
- Käsitletavad teemad:
 - Liigiline mitmekesisus ja liikide säilimine
 - Ressursside jaotamine ja omavaheline sõltuvus
 - Toidusõltumatus
 - Ühiskondlik ebavõrdsus

Vajalikud vahendid:

- Klassiruum, kus igal grupil on võimalik istuda koos ümber laua ning kergesti ringi liikuda.
- Mängu materjalid (ametlik trükk või ise trükitud): rolli-, tegelase- ja grupikaardid, ressursikaardid, globaalse sündmuse kaardid, kosmoselaeva skeem.
- Soovi korral projektor

Mängu läbiviimine

Ettevalmistus (15 - 45 min):

Siin on kirjeldatud konkreetseid samme, mis tuleb enne mängu läbi teha, et mängu saaks läbi viia. Juhendajapoolne ettevalmistus käsitletavate teemade kohta peaks toimuma eelnevalt (vt punkte "Peale mängu" arutelu alt.)

Soovi korral võib kasutada ettevalmistuse ja mängu ajal esitlust, kus on samm-sammult erinevad mängu etapid.

Tutvumine. Kui tegemist on osalejatega, kes üksteist ei tea, on soovitatav tutvuda nimeringiga, kus igaüks ütleb oma nime ja ootused mängule. Soovi korral võib viia läbi soojendusmängu omal valikul.

Õpilarbi tutvustus. Vt ka videot siit: [GoodJobStudios : Learning Through Roleplay : Edularp](#). Enne mängu alustamist peaks läbiviija põgusalt tutvustama, millega on tegemist. Soovi korral võib osalejatelt uurida, kas nad on enne rollimänge mänginud.

Õpilarp ehk hariduslik rollimäng on meetod, kus osalejad õpivad tundma valitud teemasid, kehastudes tegelasteks kokkulepitud loos ja maailmas, et lahendada teatud probleem või jõuda eesmärkideni.

Sõlmige omavahel ka kokkulepped, et tegelastest tulenevad konfliktid jäävad mängu ning mängu ajal püüab iga osaleja lähtuda oma tegelase eesmärkidest ja isikusest.

Teema tutvustus

Läbiviija peab tutvustama osalejatele teemasid, mille kohta mängus õpitakse, vt "Käsitletavad teemad". Minimaalselt tuleb iga teema ette lugeda, seletada, mida see täpsemalt tähendab ning küsida õpilastelt tagasisidet, kas ja kuidas nad teemat mõistavad. Sügavam teemakäsitus peaks toimuma enne ja pärast mängu ning ei ole mängu aja sisse arvestatud.

- Liigiline mitmekesisus ja liikide säilimine
- Ressursside jaotamine ja omavaheline sõltuvus
- Toidusõltumatus
- Ühiskondlik ebavõrdsus

Mängu loo tutvustus

Mäng toimub tulevikus, kus Marsile on startimas kosmoselaev NOA (Nüüd On Aeg), mis saab viia endaga kaasa piiratud hulga liike ja ressursse ehk varusid. Olukord maal on kliimamuutuste tõttu kehv, paljud liigid on juba hävinud ning inimkond otsib uut kodu Marsil. Osalejad mängivad erinevaid grupe (toidutootjad, loodusteadlased, valitsus, hiigelettevõtted (korporatsioonid), kultuuritegelased), kes peavad jõudma kokkuleppele, milliseid liike ja varusid kaasa võtta. Igal grupil ja tegelasel on oma prioriteedid.

Ülevaade mängu käigust

Seletage osalejatele, et nad mängivad eksperte: toidutootjaid, loodusteadlaseid, valitsust, hiigelettevõtteid (korporatsioone) ja kultuuritegelasi, kelle ülesanne on otsustada, millised inimkonnale vajalikud ressursid võiks kaasa võtta. Mängides tuleb arvestada grupi prioriteete, rolli prioriteete ning isiklike prioriteete. Mängu ajal toimub omavaheline arutamine, valikute põhjendamine ja lõpus kokkuvõtte, mis Marsile kaasa võeti ja mis võis edasi saada.

Soojendus

Soovitav on teha soojendusmäng. Näiteks:

Paluge osalejatel ruumis vabalt ringi liikuda. Mitte ainult ringiratast, vaid eri suundades ja juhuslikult. Seejärel annab juhendaja juhiseid, kuidas/kellena liikuda ja käituda ning osalejad üritavad vastavalt juhistele end väljendada ja näidelda. Näiteks "liigu, nagu oleksid vanamees": osalejad püüavad väljendada enda versiooni vanamehest, näiteks justkui käiks kepiga, küürus, aeglaselt, ägisevad jne. Soovitavad juhised (mis lähevad

kokku mängu gruppidega): boss/ülemus, president/juht, influencer/suunamudija või youtuber, talunik/farmer, hull teadlane, ajaloolane, sportlane.

Variandid grupeerumiseks:

- Juhuslikult võtavad ühe rolli, mis näitab ka, kuhu gruppi nad kuuluvad
- Juhendaja annab konkreetse rolli, mis näitab ka, kuhu gruppi nad kuuluvad
- Värvisedelid/mängukaardid vms - osalejad grupeeruvad valitud värvi/masti vms järgi
- Mäng, kus osalejad liiguvad ringi ja juhendaja hõikab välja eri numbreid ning osalejad peavad kiiresti leidma kaaslased, et vastava arvuline grupp moodustada. Juhendaja hõikab enne palju eri variante, enne kui jääb lõplik grupp.

Tegelaste jaotamine

Seejärel jagab juhendaja rollikaardid, tegelasekaardid ja ühe isikuomaduse (juhuslikult või konkreetsetele osalejatele, vastavalt soovile). Tegelase- ja rollikaardil olevad eesmärgid on salajased ja teada ainult neile. Seejärel liiguvad osalejad gruppidesse, vastavalt kaardil kirjas olevale grupile, nt "Toidutootjad".

Mängu gruppide tutvustus

Kui osalejad on istunud koos gruppi, jagage neile grupikirjeldused. Mängus on viis gruppi (kuue grupiga mängus võib teha kaks toidutootjate gruppi): toidutootjad, kellele on kõige olulisem, et inimesed saaksid end uues koloonias ära toita, loodusteadlased, kes muretsevad ökosüsteemide säilimise pärast, valitsus, kes sooviks, et kolooniasse jõuaks tasakaalustatud varud, hiiglettevõtted (korporatsioonid), kellel on rohkem võimalusi oma soovide läbiviimiseks ning kultuuritegelased, kes soovivad, et uude kolooniasse jõuaks ka inimkultuuri saavutused. Igal grupil on ka erivõime (vt allpool).

Laske osalejatel teha grupis tutvustusring, kus nad tutvustavad oma tegelast. Seejärel tutvustab iga grupp teistele oma grupi erivõimet.

Tegelaste tutvustumäng

Sisseelamiseks sobiv mäng:

Juhendaja näitab ruumis kaks üksteisest eemal olevat punkti, mis moodustavad skaala, näiteks akna all on "olen täiesti nõus" ja ukse juures "ei ole üldse nõus". Seejärel ütleb juhendaja erinevaid väiteid ja mängijad vastavad oma tegelastena, valides sobiva koha skaalal, kas otstes või vahepeal. Seejärel palub juhendaja kõigil end tutvustada ja küsib neilt kommentaare, miks nad seisavad just seal. Sisseelamise teeb lihtsamaks see, kui juhendaja on energiline ja mängib ka ise kaasa, näiteks justkui teleshow saatejuht. Näited väidetest: Olen väga optimistlik Marsile kolimise osas; väga armastan nunnusid, karvaseid loomi; peame tegema praktilisi ja mõistlikke otsuseid; kõige olulisem on kaasa võtta toit jne.

Näide: Juhendaja ütleb väite "Marsil peaksime hakkama sööma hoopis uut toitu" ja küsib kommentaari osalejalt, kes läks "ei ole üldse nõus" serva. Juhendaja: "Siin kanal kolm, kellega me räägime?" Osaleja: "Mina olen John Smith, valitsuse liige." Juhendaja: "Oo, tähtis isik! Ja küsime kommentaari, miks arvate, et jääme sama toitu sööma?" Osaleja: "Noh, ma arvan, et pole põhjust midagi ohverdada, mina mingeid putukaid küll sööma ei hakka."

Mängu struktuuri tutvustus

Mäng on jaotatud kaheks korduvaks osaks, mis on omakorda osadeks jagatud.

I osa

- **Iseseisev otsustamine** - õpilased tutvuvad oma grupile antud ressurssidega ning mõtlevad, millist neist nad tahaksid Marsile kaasa võtta. Silmas tuleb pidada nii oma grupi eesmärki kui rolli ja tegelase eesmärki. Vaikides iseseisvalt otsustamine on alguseks oluline, et ei domineeriks vaid enesekindlamate valikud.

- **Grupiarutelu ja otsustamine** - omavahel arutades peab grupp valima välja 2 ressursi, mille kaasavõtmist nad nõuavad. Grupis arutades tuleb silmas pidada oma isiksusekaarti. **NB! 3-4 grupiga mängus esitavad grupid 3 ettepanekut!**
- **Sündmus** - juhendaja valib/loosib ühe sündmuse, mis mõjutab kõiki gruppe. Vt sündmusekaardilt.
- **Grupiarutelu jätkub** - kui sündmus mõjutab olemasolevaid ressursse või võimalusi, peab grupp leidma uued 2 ressursi, mille kaasavõtmist nad nõuavad.
- **Soovi korral võib lisada veel ühe sündmuse.**
- **Hääletamine** - gruppide esindajad tutvustavad oma välja valitud ressursse ning toimub hääletus. *Enne hääletust võib toimuda toidutootjate, loodusteadlaste ja kultuuritegelaste gruppide erivõimete kasutamine.*
- **Kokkuvõte** - juhendaja paigutab kosmoselaeva ressursid, mis otsustati hääletusel kaasa võtta.

Hiiglettevõtted ja valitsus võivad oma erivõimet kasutada vabalt valitud momendil, aga enne viimast hääletust.

II osa

- **Grupiarutelu ja otsustamine**
- **Sündmus**
- **Grupiarutelu jätkub**
- **Soovi korral võib lisada veel ühe sündmuse.**
- **Hääletamine**
- **Kokkuvõte**

Pärast mängu toimub mängujärgne arutelu.

Grupi erivõimed:

Mängu läbiviija võib ise tutvustada või paluda mõnel grupi liikmel ette lugeda nende grupi võime.

- **Toidutootjad** – saavad suruda läbi ühe taime kaasavõtmise (enne hääletust annavad teada) - kord mängus.
- **Loodusteadlased** – saavad suruda läbi ühe looma kaasavõtmise (enne hääletust annavad teada) - kord mängus.
- **Kultuuritegelased** – saavad oma hääli topelt lugeda, kuna on nii suure ühiskondliku mõjuga (enne hääletust annavad teada) - iga hääletus.
- **Korporatsioonid** – saavad võtta kosmoselaevast kaks laoruumi enda kontrolli alla, ükskõik kas tühja või kus midagi juba sees on (ükskõik millal, aga hiljemalt enne viimast hääletust) - kord mängus.
- **Valitsus** - omavad kosmoselaevas kahte lisaruumi, mille nad peavad mängu jooksul ära andma mõnele grupile. Grupp saab siis omal vabal valikul sinna midagi valida (ilma üldise hääletuseta). Ükskõik millal, aga hiljemalt enne viimast hääletust - kord mängus.

Mängu käik

Kui ettevalmistused on tehtud, võib mänguga alustada.

Sissejuhatav tekst, juhendaja loeb ette:

On tulevik - meie planeet mitmesaja aasta pärast - aastal 2424. Olukord maal on kliimamuutuste tõttu kehv, paljud liigid on juba hävinud ning inimkond otsib uut kodu Marsil. Marsile on startimas kosmoselaev NOA - Nüüd On Aeg, mis saab viia endaga kaasa piiratud hulga liike ja ressursse ehk varusid. Erinevad grupid - toidutootjad, loodusteadlased, valitsus, hiigelettevõtted (korporatsioonid) ja kultuuritegelased - peavad jõudma kokkuleppele, milliseid liike ja varusid kaasa võtta. Ka sul on oma soovid ja eesmärgid. Milline inimene sa oled? Millised valikud teed sina? Olulised otsustajad üle kogu maa on kogunenud, et otsustada, mida võtta kaasa uude kolooniasse Marsile.

I osa

Iga osa juures on antud ka orienteeruv aeg, kuid juhendajal on alati võimalik minna kiiremini edasi või anda lisaiega.

Mängu läbiviija juhendab õpilasi mõne minuti jooksul ressursidega tutvuma ja iseseisvalt otsustama, milline peab nende arvates kosmoselaevale kaasa tulema.

Iseseisev otsustamine 3-5min - õpilased tutvuvad oma grupile antud ressursidega ning mõtlevad, milliseid neist nad tahaksid Marsile kaasa võtta. Silmas tuleb pidada nii oma grupi eesmärki kui rolli ja tegelase eesmärki. Ressursid peaksid olema kõigile nähtavad ja otsustamine ning mõtlemine toimub omaette ja vaikides. Mängu läbiviija võib ruumis ringi käia ja vaadata, kas kõik on mängust aru saanud.

Kui iseseisvad valikud on tehtud, palub mängu läbiviija osalejatel ringi võtta ning kõik tutvustavad järgemööda oma tegelase ametit ja kaasa soovitud ressursi. Seejärel peab grupp arutama, kuni sõelale on jäänud vaid kaks ressursi, mida soovitakse laevale võtta.

Grupiarutelu ja otsustamine 5-7min - omavahel arutades peab grupp valima välja 2 ressursi, mille kaasavõtmist nad nõuavad. Grupis arutades tuleb silmas pidada oma isiksusekaarti. **NB! 3-4 grupiga mängus esitavad grupid 3 ettepanekut!**

Juhendaja valib või loosib ühe sündmuse. Mängu läbiviija palub klassil arutelu hetkeks lõpetada ja kuulata, loeb ette sündmuse ja seletab, kuidas see asjade seis muudab. Võimalik näidata illustreerivat slaidi esitlusest.

Sündmus 2min - juhendaja valib/loosib ühe sündmuse, mis mõjutab kõiki grupe. Vt sündmuste kaardilt.

Seejärel palub mängu läbiviija grupil üle vaadata, kas nende valitud 2 ressursi on need, mille juurde nad jäävad või peavad nad nüüd oma otsust muutma. Veel aega aruteluks.

Grupi arutelu jätkub 5-7min - kui sündmus mõjutas olemasolevaid ressursse või võimalusi, peab grupp leidma uued 2 ressursi, mille kaasavõtmist nad nõuavad.

Hääletamine 10min. Kui grupid on valinud kaks ressursi, mida nad soovivad kaasa võtta, tulevad igast grupist kaks liiget, üks ressursi kohta, ning tutvustavad põgusalt paari lausega, mida ja miks nad soovivad kaasa võtta. **NB! 3-4 grupiga mängus esitavad grupid 3 ettepanekut!** Seejärel seisab iga ressursi esindaja koos ressursikaardiga ruumis ühtlaste vahedega. Pärast tutvustust saab iga osaleja individuaalselt valida, millise ressursi poolt nad soovivad hääletada, liikudes selle punkti juurde. Seejärel loeb ressursi esindaja kokku tema poolt hääletanud ja selgitatakse välja 5 enim hääli kogunud ressursi. Kui kasutati erivõimeid, mis lubavad võtta midagi kindlalt kaasa, siis see loeb ühena viiest võimalikust valikust ja selle võrra valitakse vähem hääletuse teel. Pärast hääletust loeb mängu läbiviija ette valitud 5 ressursi ja paigutab need kosmoselaeva.

Enne hääletust võib toimuda toidutootjate, loodusteadlaste ja kultuuritegelaste gruppide erivõimete kasutamine.

Hiigelettevõtted ja valitsus võivad oma erivõimet kasutada vabalt valitud momendil.

Kokkuvõte 2min. Mängu läbiviija paigutab valitud ressursid laeva. Vaadatakse üle kõik kaasavõetud asjad.

II osa

Mängu läbiviija palub gruppidel oma laudade juurde naasta ja toimub samas järjekorras II osa, kus valitakse taas 2 ressursi.

Mängu lõpp, juhendaja loeb ette teksti.

Otsused on langetatud ja kosmoselaev on valmis startima Marsile. Ühiselt otsustades või oma võimu rakendades võeti kaasa (ressursid, mis on laevas). Kas need olid head valikud? Kas neist piisab, et uues maailmas ellu jääda?

Mängujärgne arutelu

Mängujärgselt on klassis tõenäoliselt palju elevust, kindlasti tasub lapsi mängimise eest tänada ning lõpetava liigutusena mängukaardid kokku koguda.

- 1) Ring, kus igaüks ühe sõna kuni paari lausega vastab, kuidas nad end praegu tunnevad või mis on esimesed muljed.
- 2) Küsimus raamistamiseks: Mis juhtus? Mida Sa õppisid? Kuidas see päris maailmaga seostub? Mis siis kui...? Mis oleks võinud teisiti minna. Mis edasi? Kuidas õpitud rakendada.
- 3) Mäng. Osalejad istuvad toolidel ringis. Kohti vahetavad need, kelle kohta väide käib. Juhendaja ütleb näiteks: "Koha vahetavad need, kes oleksid tahtnud pandad kaasa võtta" ja kõik, kelle kohta väide käib, vahetavad kohad - juhendaja küsib mõnelt kommentaare, miks nad nii arvavad. Väiteid võib olla palju erinevaid.
- 4) Liikumisharjutus: teha õpilastest skaalad küsimustele vastamiseks: Kas oli õiglane? Kas sul on hea tunne/hea meel? Kas õppisid midagi juurde?

- 5) Arutelüküsimused: Kas kaasa võetud asjad on mõistlikud? Kas koloonia elab ära nende ressurssidega? (Ei tohi öelda, et olid valed valikud!) Mis sundis tegema ebamõistlikke valikuid?

- 6) Arutelüküsimused: Kas niimoodi ilma ümbritseva ökosüsteemita oleks üldse võimalik elada kuskil Marsi koloonias? Kas lastele meeldiks nii? Kuidas nad end sellises keskkonnas tunneks?

Veel küsimusi aruteluks

- Miks oli loodusteadlastele oluline saavutada toiduahel?
- Miks on korporatsioonidel nii palju võimu ühiste ressursside üle? Kas see on õiglane?
- Kas on mingid liigid, mille säilimine ei ole oluline?
- Mesilaste olulisus toidutootmises
- Miks nõuab loomatööstus rohkem ressursi? Kuidas võiks inimeste dieet keskkonnasõbralikumaks ja säästlikumaks muutuda?
- Millised on probleemid puhta joogiveega? Kas Eestis võib ka puhas vesi otsa lõppeda?
- Looduskatastroofide keskkonnamõju - metsapõlengud, üleujutused, suured tormid. Kuidas need näiteks toidu kättesaadavust mõjutavad?
- Mingi teema ühiskondliku ebavõrdsuse kohta ka äkki
- Kultuuriinimeste suur mõju - kas see on alati põhjendatud?

LISA

Sündmused arutelufaasis (juhendaja valib või tõmbab loosiga 2, üks kummassegi faasi, soovi korral võib ka ühes faasis kasutada mitu sündmust):

- 1) Siberi igikeltsa alt kliima soojenemise tõttu välja sulanud katkuviiruse muteerunud vorm põhjustas epideemia, mis on hävitanud 90% maailma lehmadest. Nakatumisohu tõttu ei saa ka väheseid järelejäänud lehmi Marsile kaasa võtta.

Juhendaja korjab kokku lehmade ressursikaardid ning kui grupid olid juba valinud kosmoselaeva lehmad, siis ka need eemaldatakse.

- 2) Üle-Euroopaline metsapõleng on hävitamas kogu maailma nisuvarusid - kiirelt reageerides saab üles võtta viimase veel säilinud vilja ning selle kolooniasse kaasa võtta, kuid ainult nüüd praegu.

Pärast hääletust korjab juhendaja ära kõik nisukaardid.

- 3) Veevarud lõppevad ootamatult. Korporatsioonid on pumbanud välja suurema osa põhjaveest ning taastumine võtab aastaid.

Juhendaja võtab igalt grupilt (va korporatsioonid) ära 2 ühikut vett.

- 4) Üks laoruum kosmoselaevas nakatub tundmatu viirusega - korporatsioonidel on ravimeetod, aga nad tahavad selle eest midagi (saavad ise valida 1 ühiku, mis tuleb kaasa) ja teised peavad kokku leppima, kes on valmis selleks ruumi loovutama. Kui keegi pole nõus, läheb kogu ruum karantiini ning seda ei saa kasutada asjade transpordiks.

- 5) Valitsuse poolt tellitud lisa-kosmosesüstik sai valmis ning saab võtta kolooniasse kaasa ühe lisäühiku ressursse. Valitsus saab selle anda vabalt valitud grupile, kes peab vastukaaluks ohverdama oma grupi erivõime.