



ÕPI-LARPIDE KASU

Õpi-larpide stsenaariumid, mis on **seotud sotsiaalsete, keskkonna- või maailmahariduse teemadega, kestliku arengu eesmärkidega**, võivad aidata kogeda konkreetset olukorda ja uurida seda teisest vaatenurgast.

Tänu sellele saavad mängijad mitte ainult paremini mõista probleemi tegelikkust, millega nad mängu tegelasena silmitsi seisavad, **vaid tänu loovusest juhitud keskkonnale ja tegelastevahelisele suhtlusele** võivad nad mõelda ka antud probleemi lahenduse üle ja **mõelda sellest, kuidas see lahendus võiks päriselus töötada.**

ROLLIMÄNGU FAASID

- **Sisseelamise faas:** see on rühma ettevalmistus ja atmosfääri loomine. Selles faasis kasutatakse soojendusmänge, avamiseks erinevaid improharjutusi ja muid ettevalmistavaid tegevusi, et muuta mäng mängitavaks ja sisukaks.
- **Töötoa faas:** selles etapis kirjeldatakse reegleid, piiranguid ja mängu arengut. Teatrilaste töötubade kaudu hakkavad osalejad tutvuma oma tegelaskujuga ja sellega, kuidas see teistega suhestub ja suhtleb ning liigub ja on.
- **Mängufaas:** mängu arendamine ja käima tõmbamine. See on faas, kus tegelased mängivad vastavalt mängu stsenaariumile näiteks stseene või lugu, suhtlevad omavahel ja järgivad mängu lugu.
- **Mängu lõpetamine:** õpi-larpis mängitud tegelased ei ole päris, kuid suhtlus ja emotsioonid on tõelised. Õpi-larp peaks sisaldama tegevusi, mille eesmärk on "rollist väljatulek", et tagada alati osalejate turvalisus ja nende ning grupi eemaldumine mängitavatest rollidest.
- **Arutelufaas:** arutelu moodustab kogemuse refleksiooni ja arutelu faasi. Arutelu peaks hõlmama järgmisi refleksioonivaldkondi: kuidas sa end tunned? (emotsioonid, aistingud, individuaalne kogemus).

MIS ON HARIDUSLIK ROLLIMÄNG EHK ÕPILARP?



Õpilarp ehk **haridusliku sisuga rollimäng** on võimalus siduda traditsioonilised õppemeetodid mängulise õppeviisiga.

Sõna **LARP** (Live Action Role Play) tähendab sekluslikku rollimängu. Rollimäng on igasugune tegevus, kus osalejad mängivad, et nad on keegi teine. Larp on keerukama loo, reeglite ja tegelastega rollimäng, millele võib anda haridusliku väljundi.



Miks kasutada rollimängu?

- Aktiveerib emotsioone, mis aitab õpitud meelde jätta ja seostada.
- Sotsiaalne õpilased õpetavad ja õpivad üksteiselt.
- Uus reaalsus viib eemale igapäevastest probleemidest.
- Õpilane kasutab kõiki meeli.
- Alibi katsetada ja ebaõnnestuda.
- Toetab eri tüüpi õppijaid.
- Seostab eri aineid.
- Sisemine motivatsioon.

STSENAARIUMID

Keskonnahariduslike õpi-larpide stsenaariume leiab veebilehelt

<https://hariduslikudrollimängud.wordpress.com/>

"Elu Puu"

Keskonnahariduslik rollimäng, mis tutvustab ökosüsteemi tasakaalu põhimõtet ning ületarbimise mõju keskkonnale.



Mis seal toimub?

Allegoorilises rollimängus "Mis seal toimub?" uuritakse Eesti mütoloogiategelaste kaudu põlevkivi kaevandamise ümber käivat arutelu.



Noa 2424

Mängu tegevuseks on arutelu, kus otsustatakse erinevate ressursside vajalikkuse üle ning teineteise tähele panemine.



Seasalu

Seasalu on lõbus ja lühike rollimäng ressursside jagamise teemal.



Päikesepunk

Osalejad mängivad kosmosejaama meeskonda, seisavad silmitsi sotsiaalse õigluse, ressursside jaotumisega ja eetikaga ning samal ajal peavad mõtlema kogu maailma heaolu peale.



Lootuse Tseremoonia

Rollimäng viib mängijad 40 aastat tulevikus edasi ja annab neile ülesandeks mõelda oma elu, soovide ja tunnete ja tänulikkuse üle.



ÕPPEVIDEOOD

Õpi-larp

Video annab kiire ülevaate, miks õpilarp kasutada.



<https://youtu.be/WOV8gUaq2eE>



Hariduslikud rollimängud

video annab ülevaate, miks on hariduslikke rollimänge hea koolitunnis kasutada.



<https://youtu.be/XPJQ2mNKL68>

Hariduslikud rollimängud

<https://hariduslikudrollimängud.wordpress.com/>