

ÕPIVIHIK

Maailmaharidusest läbi rollimängu

Mõned soovitused, kuidas luua hariduslikku rollimängu



Koostaja Ederi Ojasoo

PEIPSI KOOSTÖÖ KESKUS 2023

Sihtasutus Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskuse rahastatud projekt nr 4-9/244
“Maailmahariduslikud rollimängud formaalse ja mitteformaalse õppe toetajana globaalse-ja
kliimaõigluse teemades“

Sisukord

| | | |
|--------|---|----|
| 1. | Sissejuhatus maailmaharidusse | 2 |
| 1.2. | Mis on maailmaharidus? | 2 |
| 2. | Mis on õpilarp? | 5 |
| 3. | Õpilarbi loomine | 8 |
| 3.1. | Ettevalmistused mängu loomiseks | 8 |
| 3.2. | Mängu loomise sammud..... | 10 |
| 3.2.1. | Määra eesmärk..... | 10 |
| 3.2.2. | Põhiidee ja kontseptsioon | 10 |
| 3.2.3. | Loo konflikt..... | 12 |
| 3.2.4. | Loo maailm | 14 |
| 3.2.5. | Loo tegelased ja nende taust..... | 15 |
| 3.2.6. | Loo stsenaarium | 17 |
| 3.2.7. | Loo reeglid ja ajaraam | 18 |
| 3.2.8. | Mängu lõpetamine | 21 |
| 3.2.9. | Loo ülevaade materjalidest ja asjadest..... | 22 |
| 3.3. | Mängu kokkuvõte | 22 |
| 3.4. | Kasulikud lisad..... | 24 |
| | Kasutatud allikad..... | 26 |

1. Sissejuhatus maailmaharidusse

1.2. Mis on maailmaharidus?

Õppetöö raamistikus jagab maailmaharidus teadmisi sellest, kuidas globaalsed süsteemid mõjutavad üksikisiku, kogukonna ja ühiskonna igapäevaelu ja kuidas igaüks meist saab mõjutada maailma – see on **teadmiste kogum üleilmastumisest** (Puusepp 2020).

Maailmahariduse põhiväärtused:

- **Solidaarsus;**
- **võrdsus,**
- **kaasamine ja koostöö.**

Maailmaharidus on **säästva arengu hariduse oluline osa.**

Maailmakodanikuharidus, rahuharidus, mitmekultuuriline haridus, keskkonnaharidus ja inimõigusteharidus, ka need on maailmahariduse sisu kandjad, millega panustatakse teadlikkuse suurendamise jätkusuutlikust arengust, tutvustades üleilmastumise põhjuseid ja mõjusid, rahvusvahelisi arengueesmärke ning üksikisikute võimalusi anda oma panus (Puusepp 2020).

2015. aastal kirjutasid ÜRO liikmesriigid alla kestliku arengu tegevuskavale aastani 2030 ja 17 kestliku arengu eesmärgile. Lühidalt öeldes on tegevuskava ja eesmärkide näol tegu tasakaalu leidmisega planeedi piiratud ökoloogiliste ressursside ja inimestele heaolu loomise vahel. Just nendest **kestliku arengu eesmärkidest maailmaharidus oma õpetamisprotsessis lähtubki** (Puusepp 2020).



Jooni 1. Kestliku arengu eesmärgid.

Kestliku arengu eesmärkide saavutamisel on oluline roll järjepidevate edusammude tegemisel ning **partnerriikide ja kodanikuühiskonnaga tehtavas koostöös** (GENE 2022).

Maailmahariduse kontekstis on oluline, et **õpilased saaksid ülevaate üleilmastumise mõjudest, enda, kogukonna ja ühiskonna rollidest selles, et neid teemasid ise õpetades oskuslikult edasi kanda** (Puusepp 2020).

4. novembril 2022 võeti vastu **Maailmahariduse Euroopa deklaratsioon aastani 2050** - Dublini deklaratsioon. Eesmärgiks **edendada maailmaharidust Euroopas**.

Dublini deklaratsioonis rõhutatakse hariduse ja eelkõige maailmahariduse olulist panust inimeste individuaalse ja kollektiivse mõjuvõimu suurendamisel, et nad **õpiksid ja aitaksid maailma muuta**. (GENE 2022).

Selleks, et võimaldada inimestel arendada **empaatia-tunnet, globaalsesse kogukonda kuulumise tunnet** ning **kohusetunnet** aidata kaasa õiglasema, solidaarsema, võrdsemate võimaluste ning universaalsemate inimõigustega maailma loomisele, peaks sidus õppetegevus toimuma **formaalse ja mitteformaalse hariduse kaudu** (GENE 2022).

Maailmaharidus hõlmab **formaalset, mitteformaalset ja informaalset õppimist**; elukestvat ja kogu elu hõlmavat ning põlvkondade vahelist õpet. See keskendub inimeste **kohalikule, riiklikule ja globaalsele** tegelikkusele planeedi kontekstis (GENE 2022).

Maailmaharidus hõlmab **kriitilist mõtlemist, probleemidega toimetuleku õppimist** ning **demokraatlikke ja osaluspedagoogilisi tavasid**. Koondab mitmesuguseid inimeste õppimise **mõistmise viise**. (GENE 2022).

Maailmaharidus on valdkonnaülene katustermin mitmesuguste terminite jaoks, mida kasutatakse riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil, sealhulgas:

- *rassismivastane haridus*
- *arengukoostööharidus*
- *mitmekesisuse ja kaasamise alane haridus*
- *soolise võrdõiguslikkuse alane haridus*
- *haridus, mis puudutab maailmakodakondsust ja rahvusvahelist solidaarsust*
- *jätkusuutliku arengu haridus*
- *maailmakodanikuharidus*
- *rahvusvahelise arengu alane haridus*
- *rahvusvaheline õpe*
- *rahvusvaheline noorsootöö*
- *inimõigustealane haridus*
- *kultuuridevaheline haridus*
- *keskkonnaharidus*
- *rahuharidus*

- kodanikuharidus
- kodaniku- ja moraaliharidus
- digitaalne kodanikuharidus

Maailmaharidusega on seotud globaalse kodaniku haridus (*GCED - Global Citizenship Education*), mille eesmärk on anda igas vanuses õppijatele võimalus võtta aktiivseid rolle nii kohalikul kui ka globaalsel tasandil rahumeelsema, sallivama, kaasavama ja turvalisema ühiskonna loomisel. globaalse kodaniku haridus põhineb kolmel õppimise valdkonnal – kognitiivne, sotsiaal-emotsionaalne ja käitumuslik (UNESCO 2023).

- **Kognitiivne:** teadmised ja mõtlemisoskused, mis on vajalikud maailma ja selle keerukuse paremaks mõistmiseks.
- **Sotsiaal-emotsionaalne:** väärtused, hoiakud ja sotsiaalsed oskused, mis võimaldavad õppijatel afektiivselt, psühhosotsiaalselt ja füüsiliselt areneda ning teistega lugupidavalt ja rahumeelselt koos elada.
- **Käitumine:** käitumine, sooritus, praktiline rakendamine ja kaasamine.

UNESCO tööd selles valdkonnas juhivad eelkõige säästva arengu eesmärgist 4.7, mis kutsub riike üles „tagama, et kõikidele õppijatele antakse teadmised ja oskused edendada säästvat arengut, sealhulgas muu hulgas säästva arengu ja säästva elustiili, inimõiguste, soolise võrdõiguslikkuse, rahu ja vägivallatuse kultuuri edendamise, ülemaailmse kodakondsuse ning kultuurilise mitmekesisuse ja kultuuri panuse säästvas arengus väärtustamise kaudu“.

Astumaks samme eelnimetatud teemades, loodi 2022. aastal Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskuse ESTDEVI tellimisel maailmakodaniku pädevusmudel.



Joonis 2. : Maailmakodaniku pädevused (Helin jt 2022).

Maailmakodaniku pädevusmudel toob välja maailmahariduse termini teaduspõhise definitsiooni ja kirjeldab teadmisi, oskuseid ning hoiakuid, mida maailmaharidus erinevate kooliastmete lõikes arendab (Helin jt 2022).

Pädevusmudelit saab kasutada:

- **pädevusvaldkonna õppe kavandamiseks** õppekava arendusprotsessis,
- **ootuste ja sihiseadete mõistmise toetamiseks** õpetamises, ootuste mõistmiseks õppematerjalidele,
- **õpetajakoolituse korraldamisel** jne,
- aga ka **objektiivse aluse loomiseks** õpilaste **pädevuse hindamiseks** näiteks üldpädevustestide abil.

Näiteks on maailmakodaniku pädevusmudelis olulisteks oskusteks:

- Süsteemne mõtlemine
- Uuriv, kriitiline ja loov mõtlemine
- Koostöö- ja konfliktilahendusoskus
- Säilenõtkus ja kohanemisvõime
- Empaatiavõime
- Suhtlusoskus

Kõiki neid oskuseid saab arendada läbi hariduslike rollimängude, mis juhivad kestliku arengu eesmärkide teemadest.

2. Mis on õpilarp?

Rollimäng on igasugune tegevus, kus osalejad mängivad, et nad on **keegi teine**. Larp on **keerukama loo, reeglite ja tegelastega rollimäng** (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Miks kasutada rollimängu?

- Rollimäng arendab empaatiat ja oskust näha teisi vaatenurki.
- Sidudes klassiruumis õpitud teemad eluliste olukordadega, saab õpilane rohkem seostada neid kergesti oma eluga ja luua seoseid erinevate teemade vahel.
- Rollimäng võib parandada õpilaste suhtlemisoskusi ja häbelikele õpilastele pakub rollimäng turvaline viis maski tagant suhelda ja seeläbi nende enesekindlust arendada (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Kasutades rollimängu õppemeetodina, tuleb meeles pidada, et see meetod seda ei ole olemuselt tulemusele orienteeritud, kuid **keskendub eelkõige protsessile**. Looja ja juht **loob raamistiku mängu toimumiseks ja mängijate improviseerimiseks**. Seetõttu võivad tunduda

esimesed klassiruumis rollimängude katsed kaootiline ja struktureerimata (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

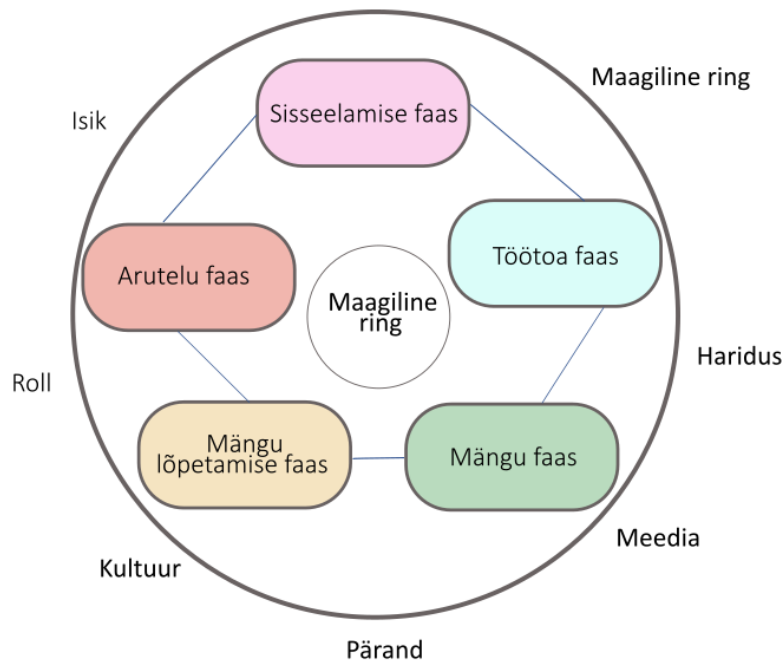
Õpi-larpide stsenaariumid, mis on seotud **sotsiaalsete, keskkonna- või maailmahariduse teemadega, kestliku arengu eesmärkidega**, võivad aidata kogeda konkreetset olukorda ja uurida seda teisest vaatenurgast.

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** (Kulakowska, M., A., 2016).



Õpilarbil on viis erinevat faasi:

- **Sisseelamise faas:** see on rühma ettevalmistusfaas ja atmosfääri loomine. Selles faasis kasutatakse soojendusmänge, ergutusmänge, 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 mängus liigub ja on.
- **Mängufaas:** mängu arendamine ja nõ käima tõmbamine. See on faas, kus tegelased mängivad vastavalt mängu stsenaariumile näiteks stseene või lugu, suhtlevad omavahel ja järgivad mängu lugu.
- **Mängu lõpetamine:** Edu-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 (Maragliano 2019).
- **Arutelufaas:** arutelu moodustab kogemuse refleksiooni ja arutelu faasi. Arutelu peaks hõlmama järgmisi refleksioonivaldkondi: Kuidas sa end tunned? (emotsioonid, aistingud, individuaalne kogemus)
 - *Mis juhtus? (analüüs, selgitus, mängukogemus)*
 - *Kuidas seostate mängu tegelikkusega? (abstraheerimine, kontekstualiseerimine, seos reaalsusega)*
 - *Mida sa õppisid? (süntees, üldistus, haridus)*
 - *Mis siis kui...? (hüpoteesi uurimine)*
 - *Kuidas me edasi toimime? (muutuste kavatsused ja transformatiivsed protsessid).*



Joonis 3. Rollimängu faasid (Maragliano 2019).

Enamasti õpetavad rollimängulised harjutused **oskusi, mida sageli eeldatakse, et õpitakse väljaspool klassiruumi** (ja mõnikord ei õpitagi), ja kuidas neid oskusi teaduslike teadmiste täiendamiseks kasutada (Carleton 2023). Lähtuvalt soovitud ülesandest ja õpilaste iseloomust võib koostada rollimängulised harjutused kas individuaalsete rollimängudena või siis grupile suunatud rollimängudena. Käesolevas kokkuvõttes käsitleme grupile suunatud interaktiivse mängu loomist.

- **Individuaalsed rollimängu harjutused** - Rollmängud ja rollimängulised harjutused nõuavad õpilastelt kujutlusvõimet, mängitavale tegelasele sobivaid taustateadmisi ja suhtlemisoskusi. Õpilased uurivad ja kirjutavad uuritava teema kohta või esitavad seda neile määratud tegelasest lähtuvalt sobivas vormingus: ajakirjaniku kiri toimetajale või tehasetöötaja aruanne ettevõtte juhatusale, talupoja nõudmised maahärrale vms. Nende harjutuste väljakutse seisneb selles, et õpilasel tuleb talle määratud rollist lähtuvalt lahendada ülesanne. (Carleton 2023).
- **Interaktiivsed rollimängud** – Enamasti on rühmaprojektid, mis ulatuvad lihtsatest ajurünnakutest või stsenaariumiga demonstratsioonidest kuni tegelaskujude vaheliste debattide või probleemide lahendamise harjutuste ja simulatsioonidegi välja (Carleton 2023).

3. Õpilarbi loomine

3.1. Ettevalmistused mängu loomiseks

Enne kui liikuda haridusliku rollimängu loomise juurde, tuleb veel mõista mõningaid nüansse, mida on mängu loomisel hea teada. Tuleb ka tõdeda, et tegemist on loominguilise protsessiga ja see, kuidas üks või teine mängulooja mängu loob, sõltub temast endast. Järgnevalt on kirjeldatud vaid ühte võimalust, mis kindlasti ei ole kõikehaarav ja ainuõige. Võimalusi, kuidas mängu luua, on mitmeid.

Käesolev juhend on loodud eelkõige keskkonnahariduslike rollimängude peale mõeldes. Mängude stsenaariumite ülesehituseks leiab palju ainetikku kestliku arengu eesmärkidest.

Enne mängu stsenaariumi loomist tuleks mõelda veel mõningatele nüanssidele, mis stsenaariumi valikut ja mängu loomist mõjutavad. Mängu kavandamine on jaotatud järgevateks osadeks:



- **Piirangud** - nõudeid, millele mäng kindlasti peab vastama ja mis on juba täpsustatud või tuleb täpsustada enne mängu loomise algust. Nt ka osalejate arv ja tüüp(id) (vanus, sobivuse tase jne).
- **Projekti planeerimine** - meeskonna koosseis ja tööjaotust, samuti ajakava, ning mängu materjale.
- **Loovestmine** – kõiki, mis on seotud mängu looga. käsitlevad mängu lugu. Siin sõnastavad arendajad süžee. Selle areng ja edenemine on ajaskaalal piiritletud. Määratletakse mängu olustik, žanrija teema ning täpsustavad lavastuslikud ja dramaturgilised elemendid.
- **Õppesisu** - täpselt määratleda õppesisu, mida mäng edastab, ka õppesisu tüüp (oskused, pädevused, kogemused jne). Viide õppekavale.
- **Väline seadistus** - elemente, mis toimuvad enne tegeliku mängu algust või pärast selle lõppu, nagu eeltöötoad, soojendused, ülevaated, õppesisu tutvustus, mängu järgne arutelu.
- **Mängu disain** – mängukujundus. Siin kirjeldavad ja visualiseerivad arendajad mängu ülesehitust. Võidutingimused ja otsustavad, kas mängu saab võita koostöös või konkurents.

- **Dokumendid, materjalid, rekvisiidid, ressursid** - kõik tekstid, millele mängijad saavad juurdepääsu enne mängu, mängu ajal või pärast mängu, samuti need, mis on vajalikud abimängijatele (Algayres 2016) (Balzer ja Kurz 2015).

Mängu loomine võib koosneda allolevatest sammudest (sõltuvalt mängu loojast võivad need olla erinevad. Käesolevalt on toodud vaid üks võimalus samme määratleda).

1. Määra eesmärk
2. Põhiidee ja kontseptsioon
3. Loo konflikt
4. Loo maailma
5. Loo tegelased ja nende taust
6. Loo stsenaarium
7. Loo reeglid ja ajaraam
8. Mõttele läbi mängu järelarutelu
9. Loo ülevaade materjalidest ja asjadest

Õpetaja kui mängu juht:

- **Julgustage õpilasi oma tegelaskuju mängima** - Kasutage nende rollinimesid, reageerige nende rollidele, rollis olevatele isikutunnustele, esitage tegelaskujusid puudutavaid küsimusi.
- **Aidake õpilastel üksteisega rääkida** - Toetage neid suhtlemisel, mängige oma tegelaskuju rolli.
- **Jätkake süžeed ja arendage lugu edasi** - Keskenduge õpilaste tegelaste tähelepanu ja tuletage neile meelde, milleks nad seal on, tehke toimuvast kokkuvõtte.
- **Aidake õpilastel määratleda ülesandeid ja eesmärged** - Kuulake, mida nad teevad, ja andke ideid, kuidas alustada, inspireerige neid, kuid ärge kontrollige neid.



3.2. Mängu loomise sammud

3.2.1. Määra eesmärk

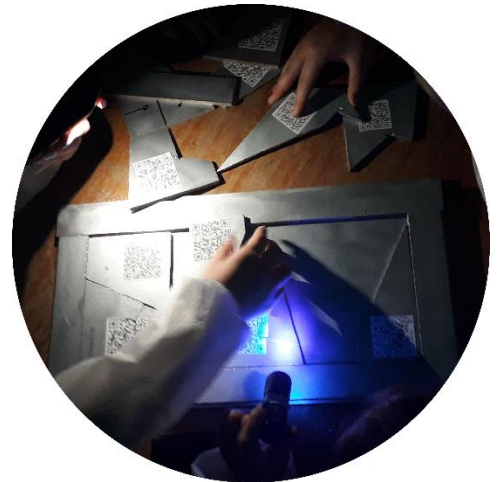
Haridusliku rollimängu esimene ja kõige olulisem ülesanne on määratleda mängu **eesmärk**:

- meelelahutus,
- grupi moodustamine,
- teadmiste kogumine,
- oskuste harjutamine,
- millegi lahendamine
- väärtuste uurimine jne.

Mängu eesmärk tuleb ka koos põhiidee ja kontseptsiooni loomisega. Kui aga on teada, mida mängijatelt oodatakse, siis on ka stsenaariumit lihtsam luua.

3.2.2. Põhiidee ja kontseptsioon

Pärast eesmärgi määratlemist saab hakata mängu looma. Mängu planeerimise esimene samm on otsustada, millist stsenaariumi te mängite. Sageli saab ehitada loo üles kunsti ja kirjanduse fantaasiažanri seadete ja tegelastega ning teostega nagu Sõrmuste isanda romaanid, Harry Potter jne. Võimalus on luua ja üles ehitada realistlikud seaded ja süžeeleiniid, näiteks need, mis asetsevad modernsel ajastul või põhinevad ajalool, nagu ka ulme ja alternatiivse maailma stsenaariumid.



Mis on mängu **põhiidee ja kontseptsioon**?

- Mis on **peamine konflikt** (kogukonnad, kultuurivormid, sotsiaalsed normid jne)?
- Millised on **võimalikud süžeeleiniid**?
- **Maailmade/kogukondade** ja nende vastavate reeglite kirjeldus.
- **Pedagoogiliste elementide integreerimine** võib toimuda stsenaariumi väljatöötamise etapis juba. (Täiendavat tähelepanu pööratakse neile rollide jagamisel, mängueelsel briifingul ja mängujärgne peegeldus).

Kontseptsioon hõlmab: teemasid, maailma loomist, selles maailmas olevate rühmade, tegelaste, üldise konflikti ja reeglite loomist.

Kui lähtuda kestliku arengu eesmärkidest, siis ideid võib ammutada terveilm.ee lehelt.
<https://www.terveilm.ee/leht/teabekeskusteemad/kestliku-arengu-eesmargid/>

Iga kestliku arengu eesmärk määratleb juba ära omaette teema ja üldise konflikti.

Näiteks kestliku arengu eesmärk nr 6 Puhas vesi ja sanitaaria seaks:



- **Mängu eesmärgiks** oleks veeressursside kasutamisest ja sellega seotud probleemidest arusaamine ja sellega seotud teadmiste kogumine;
- **Põhiideeks** on tegeleda küsimusega, et puhas vesi on kõigile kättesaadav
- **Üldine konflikt:** ligikaudu 70% veest, mis jõgedest, järvedest ja põhjaveekihtidest välja pumbatakse, kulub kastmiseks. Linnakese elanikele ei jätku piisavalt joogivett. Suurem osa veest kasutatakse ära põllumajanduses, selleks, et luua linnakese elanikele töökohti.
- **Üldine sündmus:** väljamõeldud linnakese elanikud on tulnud kokku aastakoosolekule, et määrata ära veekasutuskord, sest napib joogivett ja ressursid on suunatud põllumajandusse.
- **Õpieesmärk** – ressurside kasutamine ja kestliku arengu eesmärkide mõistmine.



Tööleht nr 1: Mängu kontseptsiooni loomine.

| | |
|-----------------|--|
| EESMÄRK | |
| PÕHIIDEE | |
| ÜLDINE KONFLIKT | |
| ÜLDINE SÜNDMUS | |
| ÕPIEESMÄRK | |

3.2.3. Loo konflikt

Rollimäng võib olla mis iganes. Pole reeglit, mis ütleks, mängus peab konflikt olema, kuid nii nagu päris elus, siis nii ka mängu võib lisada konflikti, mis eri gruppe omavahel suhtlema paneks. Konflikt aitab ka õpilastel end panna proovile kuidas kaitsta seisukohta, mida nad tegelikult päris elus ei pooldaks. Konflikt aitab luua mängu rohkem sündmuseid.



Konfliktid aitavad teha mängu põnevamaks. Väljamõeldud olustiku konflikti tekitamine on suurepärase viisi rollimängu teha kaasahaaravaks ja sinna lisada tegevusi, millest võivad saada mängusisesed eesmärgid eri gruppidele. Vali konflikt, mis sobib teie loodud väljamõeldud maailmaga, kuid ole loominguiline! Lisage oma keskse konflikti kontseptsiooni nii palju pisidetaile, kui soovite.



Tööleht nr 2. Konflikti määratlemine ja täiustamine.

KONFLIKT

- Mis on peamine konflikt? Mis tekitab tegelastes erimeelsusi? On see mingi tõekspidamine? On see mingi väline jõud, mille vastu kõik tegelased on?

- Alates sisemisest võitlusest kuni välise surveni.

3.2.4. Loo maailm

Nii nagu igas loos, on ka rollmiängus loo ehituskivideks on **tegelased, sündmustik, teema**. Tegelased aitavad süžeed edasi viia. **Süžee** on sündmuste jada, millest lugu koosneb. **Sündmuskoht** on sündmustik, milles lugu toimub, ning see aitab luua tegelaste ja süžee atmosfääri. **Teema** on loo põhisoos ja seda väljendatakse sageli tegelaste tegevuse kaudu.

Tööleht nr 3. Maailma loomine.

| | |
|---|--|
| MAAILMA KIRJELDUS <i>- Milline see maailm on, kus see asub, kes seal elavad, milline see välja näeb?</i> | |
| TEGELASED <i>- Kes selles maailmas on? Millised need tegelased on ja miks nad seal on? Mida teevad? Siia üldiselt.</i> | |
| PEAMINE SÜNDMUS <i>- Mis on keskne sündmus?</i> | |
| SÜNDMUSTIK <i>- Millised on need tegevused, mida eri tegelasgrupid või tegelased teevad?</i> <i>- Sündmustik sõltub mängust.</i> | |
| TEEMA <i>- Mis on tegelaste peamine tegevus? Kas nad arutavad midagi mingil teemal? Kas nad peavad koos midagi saavutama?</i> | |

3.2.5. Loo tegelased ja nende taust

Suur osa rollimängu idees ja selles, miks see on tore ja lõbus, seisneb selles, et see võimaldab mängijatel olla keegi (või midagi), kes ta tegelikult ei ole. Päril elus ei ole keegi vapper rüütel või nõid või kõogiviljajumal. Tegelase loomisel võib meeles pidada järgmisi samme:

- Alustage tegelase arhetüübiga.
- Lisage spetsiifilised omadused.
- Looge taustalugu.
- Andke neile veidrusi, vigu ja vigu.
- Andke oma tegelasele kaar.
- Lisage visuaalseid viiteid.
- Looge oma ülejäänud tegelased.



Joonis 4. Võtmearhetüübid. <https://ialstudio.ee/branding/brandi-arhetuubid-mis-need-on-ja-milline-neist-sobib-teie-brandi-iseloomustama/>

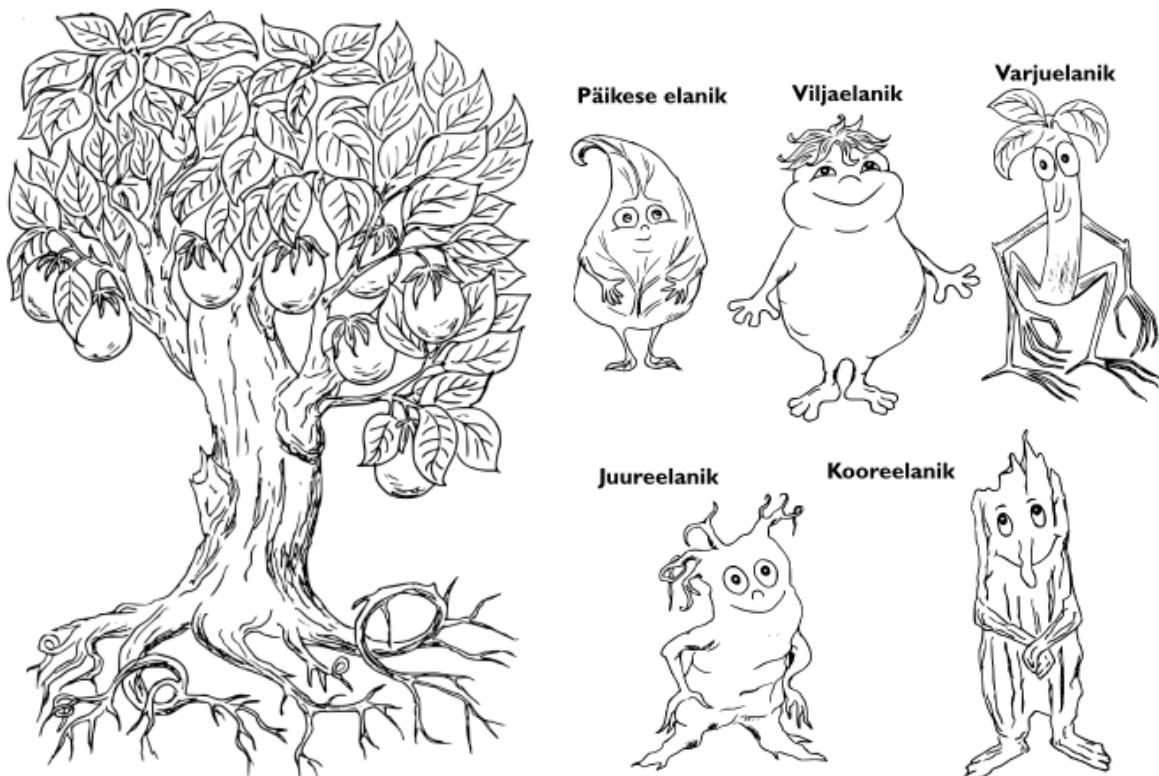
Kujundage valitud teema ja idee põhjal tegelane, kes sobib teie väljamõeldud maailma. Võtke arvesse nii tema füüsilist välimust kui ka isiksuseomadusi. Esitage endale järgmised küsimused (Wikihow 2023):

- Milline olend on minu tegelane?
- Kas ta on inimene või mitteinimene?
- Mis on tema nimi?
- Milline ta välja näeb?
- Millega ta elatise teenib?
- Kuidas ta käitub?
- Kas ta on lahke või julm?
- Äge või arg?
- Millised teadmised tal on?
- Kas ta oskab mitut keelt?
- Kas tunnete käsitööd?
- Kas teil on haridus?
- Millised veidrused tal on?
- Kas tal on halbu harjumusi?
- Hirmud?
- Kummalised anded?

Tööleht nr 4. Lihtsustatud tegelasekaardi põhi.

| | |
|---------------|--|
| Nimi | |
| Grupp/amet | |
| Tugevus | |
| Nõrkus | |
| Tahe | |
| Eelduseesmärk | |
| Suhted | |

Andke tegelastele ka taustalugu. Kuidas sobib tegelane loodud maailma? Mis juhtus tema minevikus? Miks ta teeb asju, mida ta teeb? Need on kõik asjad, mida soovite oma iseloomu täiendamisel arvestada. Loogiline taustalugu võib samuti aidata tegelasel teha otsuseid selle kohta, kuidas tegelane võib varasemate kogemuste põhjal konfliktis osaleda (Wikihow 2023).



Joonis 5. Keskkonnaharidusliku rollimängu „Elu Puu“ tegelased.

3.2.6. Loo stsenaarium

Kui olete kujundanud väljamõeldud maailma, konflikti selles maailmas ja kõik tegelased, kes mängus osalevad, kirjutage lahtki mängu stsenaarium ja siis olete enam-vähem mängimiseks valmis!

Tööleht nr 5. Stsenaarium

Minu lugu

3.2.7. Loo reeglid ja ajaraam

Rollimängu elluviimisel klassiruumis õpilastega sõlmige kindlasti omavahel ka kokkulepped, millistest reeglitest mängu ajal ning pärast kinni pidada. Näiteks et mängu suhtutakse avatud meelega, kõik võimalikud mängu sees toimuvad konfliktid jäävad ainult mängu ning rollide vahele, isegi negatiivseid suhteid mängitakse üksteist solvamata vms.

Mõned reeglite näited:

- Õpetaja ütleb "Nüüd mäng hakkab", kui see algab, ja "nüüd mäng lõpeb", kui see lõpeb.
- Mängi oma tegelasi nii hästi kui suudad kogu mängu jooksul. Kui räägite asjadest, mis ei kuulu mängu, on kõigil teistel raske oma karakterisse jääda. Õpetaja mängib ka tegelast. Pidage meeles, et teie klassikaaslased püüavad olla keegi teine, ärge mõistke neid nende tegude pärast liiga karmilt kohut.
- Kasutage ainult oma pärisnimesid siis, kui midagi on tõesti valesti ja vajate abi.
- Ja kui tunnete end toimivas eksinud ja pettunud, küsige õpetajalt nii, et see ei segaks teisi rollimängijaid.
- Sul ei ole lubatud kelleltki asju varastada, sa pead teistega rääkima, et saada seda, mida tahad.
- Võite kokku leppida, et selle mängu eesmärk on veenda teisi heade argumentidega, olla salakaval ja kasutada oma tegelase karismat.
- See mäng räägib arutelust ja erinevate arvamuste avaldamisest, kuid oluline on ka kuulata oma rühma inimesi.
- Õelge teiste ettepanekutele jah ja proovige erinevaid strateegiaid. On lõbus ja huvitavam proovida, ebaõnnestuda ja uuesti proovida!
- Rollimängu ei ole võimalik võita, isegi kui teie tegelased ei suuda lahendada probleemi, mis teile ikka jutustatavas loos on olnud.
- Järgige oma ideid. Rollimängu juhib see, mida teete, nii et tegutsege oma impulsside järgi ja vaadake, milleni see teid viib.
- *(lisage oma mängu spetsiifilised reeglid)....*

Tööleht nr 6. Loo reeglid.

| | |
|----------|--|
| Reegel 1 | |
| Reegel 2 | |
| Reegel 3 | |
| Reegel 4 | |
| Reegel 5 | |

Kõik rollimängud põhinevad improvisatsioonil ja seetõttu on abiks ajaraam, mitte range valitseja. Ajakava kirjeldab, millised asjad ja mis järjekorras peavad toimuma, kuid mitte täpselt, kuidas seda teha. Ajakava võib tegelikkuses ajaraamist väga erinevaks muutuda. Mõnikord läheb see palju kiiremini ja mõnikord aeglasemalt (Algayres 2016).

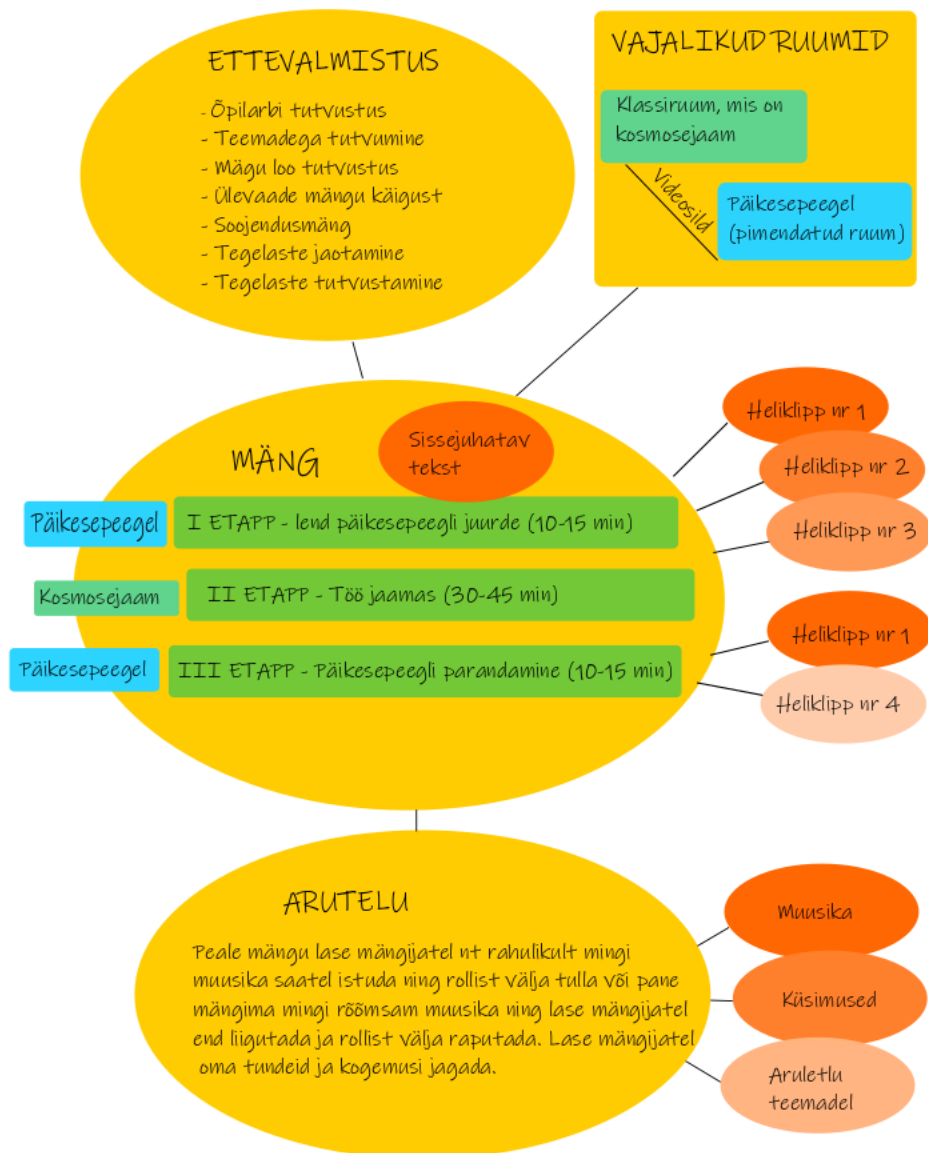
Mängujuhtide ülesanne on rollimängule tempo anda ja seda kas kiirendada või aeglustada. Pidage meeles, et seni, kuni osalejad on aktiivsed, mängivad oma tegelasi ja arutavad kontseptsioonis kirja pandud asju, siis nad mängivad. Ja kui nad seda ei tee, kasutage ajakava asjade käimalükkamiseks (Algayres 2016).

Pidage alati meeles, et rollimängule lõpetamiseks varuge 15 minutit aruteluaega (Algayres 2016).

Tööleht nr 7. Loo ajaraam.

| TEGEVUSE TÜÜP | TEGEVUS | KESTVUS (min) |
|---------------|---------|---------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Ajakava võib panna kirja ka skeemina, et luua ülevaade, mis mingil ajal hakab juhtuma ja mida selleks vaja on.



Joonis 5. Ajakava skeemi näidis.

3.2.8. Mängu lõpetamine

Mängu lõpetamine ehk debriif on ääretult oluline protsess, kus mängijad kogunevad taas ühise grupina ning mille kaudu kõik osalejad saavad väljendada ja analüüsida oma tundeid ja emotsioone seoses sündmusega neutraalses, turvalises keskkonnas.

Paljude osalejate jaoks on debriifi puhul oluline, et nad saaksid end mängust väljas kuuldavaks teha, paljastada saladusi, mis mängu ajal välja ei tulnud, või siduda kokku narratiivi lahtised otsad.

Õpilari puhul on oluline ka järgnev juhendajapoolne töö mängus **käsitletud teemade sidumisel õppeprotsessi ning -teemadega**.



Küsimusi sisukama arutelu raamistamiseks:

- Mis juhtus?
- Mida Sa õppisid?
- Kuidas see päris maailmaga seostub?
- Mis siis kui...?
- Mis oleks võinud teisiti minna?
- Mis edasi?

Pane kirja mõned mängujärgsed aruteluküsimused.

3.2.9. Loo ülevaade materjalidest ja asjadest

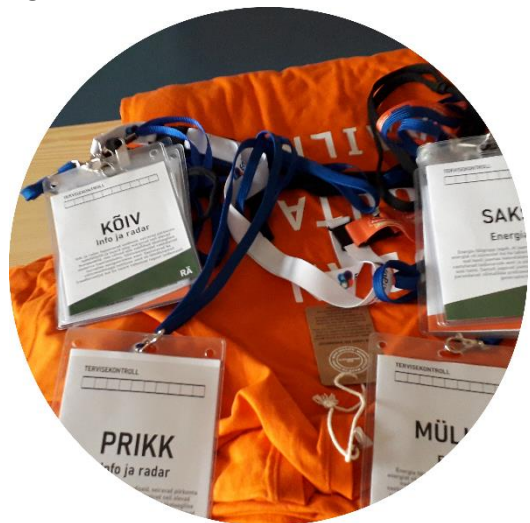
Materjalid, mis peaksid valmima ühe mängu elluviimisel võivad olla näiteks alljärgnevad.

Üldine mängu info:

- **Stsenaarium** - kirjeldab maailma, kus mäng on seatud.
- **Reeglid** - selgitab kõiki mängureegleid.
- **Asjad** – nt paberitükid, mis kujutavad endast füüsilist esemeid, mõnikord koos tegelike rekvisiitidega.
- **Märgid** – nt paberilehed, mis tähistavad mängusiseseid asukohti.

Samuti saab iga mängija ainulaadse teabepaketi tema tegelase kohta:

- **Nimemärk** - tegelase nimi ja füüsiline kirjeldus.
- **Karakterileht** - kirjeldab tegelaskuju taust, isiksust ja eesmärke.
- **Grupi leht** - kirjeldab rühma tausta, eesmärgid ja liikmed.
- **Juhendid** – ülevaade kuidas mehaanika töötab.
- **Võimed** - kirjeldage tegelase erioskusi, kui need on.



3.3. Mängu kokkuvõte

Selleks, et ka teised saaksid paremini aru loodud mängust, on hea teha mängu lühitutvustus.

MÄNGU PEALKIRI

| | |
|--|--|
| TEEMA | |
| LÜHITUTVUSTUS 2-5 lauset | |
| SIHTRÜHM | |
| MÄNGIJATE ARV | |
| KESTVUS | |
| KÄSITLETAVAD TEEMAD | |
| ÕPIVÄLJUNDID | |
| SEOS ÕPPEAINETEGA | |
| VAJALIKUD VAHENDID /REKVISIIDID/KOSTÜÜMID | |
| MÄNGU MATERJALID | |

3.4. Kasulikud lisad

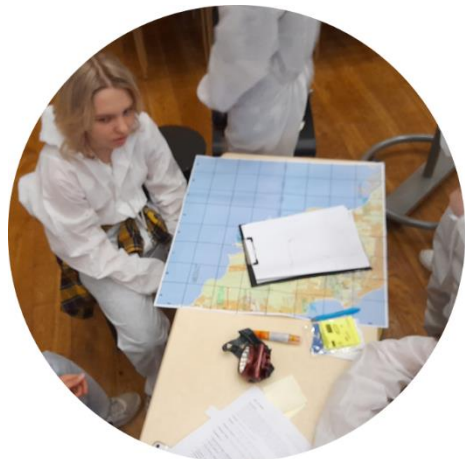
Praktilised asjad, mis larpi ilmestavad:

- **Rekvisiidid** võivad olla lihtsad nagu paber ja pliiatsid. Rekvisiitide tähtsus on see, et oleks midagi puuetundlikku ja konkreetset, mida kasutada. **See võib olla leping, kiri, objekt või pilt.**
- Rekvisiitide eesmärk peaks olema **luua mängijatele arutelusid või stseeni sisu.** Rekvisiidid võivad aidata tekitada pingeid, seotust, konflikte jne.
- Proovige kasutada mõnda rekvisiiti, **et sümboliseerida seda, mida te oma larbis arutlete**, näiteks põlenud oks, kui jutt on metsatulekahjust, või päikesepatareid, kui jutt on taastuvatest ressurssidest.
- **Kostüümi kasutamine** - lihtsate kostüümidega saab palju suuremt mõju. Näiteks mütsid, lipsud, prillid ja sallid töötavad väga hästi. Mütsil on vähemalt sama suur mõju iseloomule liikumisel kui riietusel. Kostüüme saab kasutada ka erinevate rühmakuuluvuste märkimiseks. Kui otsustada, et rühmal on kostüümis midagi sarnast, sama värvi või sama tüüpi müts, on see visuaalne viis aidata kõigil mängijatel rolle eristada ja meeles pidada.



- **Kaardi kasutamine** –

Keskkonnaprobleemi/konflikti arutamiseks larbi ajal on hea kasutada kaarti. **See on suurepärane võimalus teile kui mängujuhile probleemide ja nende võimalike lahenduste visualiseerimiseks.** Võite isegi kasutada lihtsaid puude, loomade ja majade jne mudeleid ning paigutada need kaardile. Nii saate teie või teie õpilased larpi ajal kaardil infrastruktuuri ja seadeid muuta. Näiteks kui keegi vaidleb metsa raiumise poolt, saab ta metsa füüsiliselt kaardilt eemaldada.



- **Asukoha valimine** - asukoht võib larpi kogemust tõeliselt mõjutada. Enamikke larbi kontseptsioone saab mängida igas kohas.
 - **Oma grupi ala** – ala, kus arutleda eesmärkide ja ülesannete üle, olla loominguline ja omada oma ruumi oma grupiga.

- **Ruum suhtlemiseks ja aruteluks** – suurem ruum, mis võimaldab ühisarutelu ja toimub ühisne mäng.
- **Ruumi lõõgastumiseks** - lõõgastavam ja rahulikum mängukoht, kus oled ikka lARBIS, aga saab puhata.

Kasutatud allikad

Algayres, M. 2016. Designing a Larp for Educational Purposes. Learning Process and Communication in Graveyard of the Sacrifice

<https://gamewrap.interactiveliterature.org/vol1/GameWrapVol1.pdf>

<https://gamewrap.interactiveliterature.org/vol1/designing-a-larp-for-educational-purposes/>

Balzer, M., Kurz, J. 2015. Learning by Playing – Larp As a Teaching Method

<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>

Bowman, S. L. 2015. "Educational Live-Action Role Playing in the Classroom." Media Commons: A Digital Scholarly Network, Feb. 2, 2015,

<http://mediacommons.futureofthebook.org/question/what-roles-do-games-and-game-based-learning-play-classroom/response/educational-live-action.>

Carleton. 2023. Role Playing. <https://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/whatis.html>

GENE 2022. Maailmahariduse Euroopa deklaratsioon aastani 2050 - Dublini deklaratsioon

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjyodD4rd39AhXP_yoKHXXDYQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.vm.ee%2Fmedia%2F4669%2Fdownload&usg=AOvVaw0zNurTtlfHWVr1fMjCG69N

Helin, J., Kaarlõp, H-L, Mäe, K. 2022. Maailmakodaniku pädevusmudel.

<https://maailmakool.ee/wp-content/uploads/2023/01/ESTDEV-Padevusmudel-2022.pdf>

Kulakowska, M., A., 2016. How role-playing can make a change.

<https://games4sustainability.org/2016/08/09/larp-makes-change/>

Maragliano, A. 2019. Edu-larp Paths in Education: A Pedagogic Research on Ethnic Prejudice and Empathy through Games. [https://www.semanticscholar.org/paper/Edu-larp-Paths-in-Education-%3A-A-Pedagogic-Research-](https://www.semanticscholar.org/paper/Edu-larp-Paths-in-Education-%3A-A-Pedagogic-Research-Maragliano/83c77ba607f2eec0e2fb6ddeedbe52519efce8c5)

[Maragliano/83c77ba607f2eec0e2fb6ddeedbe52519efce8c5](https://www.semanticscholar.org/paper/Edu-larp-Paths-in-Education-%3A-A-Pedagogic-Research-Maragliano/83c77ba607f2eec0e2fb6ddeedbe52519efce8c5)

Peipsi Koostöö Keskus 2020. Using Environmental LARP in Education Practical Guidelines for the Integration of Environmental LARP into the Formal and Non-formal Education in Estonian-Russian border area Tartu 2020

<http://media.voog.com/0000/0045/1098/files/LARP%20USING%20STRATEGY%20DOCUMENT%202020%20october.pdf>

Puusepp, L. 2020. Mis on maailmaharidus? <https://mihus.mitteformaalne.ee/mis-on-maailmaharidus/>

UNESCO 2023. What is global citizenship education?

<https://en.unesco.org/themes/gced/definition>

Wikihow. 2023. Hoe to larp. <https://www.wikihow.com/LARP>