



GREEN EDULARP

4 . Tööriistakomplekt õpetajatele - jaotusmaterjalid



Co-funded by
the European Union

GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Projekti number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Projektijuht: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Loojad:



Autoriõigus © 2024, kõik projektipartnerid

Materjali trükkimiseks ja paljundamiseks antakse luba üksikisikutele, näiteks koolide õpetajatele selles projektis sisalduva haridusliku eesmärgid täitmiseks klassiruumis või õppeasutuses.

Selle projekti volitamata reprodutseerimine, levitamine või edastamine võib kaasa tuua karistused autoriõiguse seadus.

Rahastab Euroopa Liit. Selles avaldatud seisukohad ja arvamused kuuluvad GreenEduLarp projekti partneritele ja ei pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti. Euroopa Liit ega EACEA-d ei ole sisu eest vastutavad.



GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Tööriistakomplekt

õpetajatele



Project material produced between 2022-2024

II osa - jaotusmaterjalid

GreenEdularp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Sissejuhatus

Selles peatükis on tööriistad nummerdatud vastavalt tunniplaanile, millesse need kuuluvad ja tunniplaanis on näha, millist tööriista ja millal kasutatakse.

SISUKORD

Sissejuhatus.....	1
1. tund, tööriist 1 – näide jäämurdmis- või improvisatsioonimängudest.....	2
1. tund, tööriist 2 – õpi-LARPi video.....	4
1. tund, tööriist 4 – õpilarbi näidisvideo.....	5
2. tund, tööriist 1 – prinditavad SDG-d (säätva arengu eesmärgid) neljal teemal.....	7
2. tund, tööriist 2 – taustauuringu vorm.....	13
2. tund, tööriist 3 – intervjuu vorm.....	15
2. tund, tööriist 4 – kohaliku rohelise sõdalase kontaktide loend.....	20
3. tund, tööriist 1 – teave rühmarollide kohta.....	21
3. tund, tööriist 3 – reeglite loendi näide.....	27
3. tund, tööriist 4 – ajaraami vorm.....	28
4. tund, tööriist 2 - rollist väljumise tegevused, näited.....	35
5. tund, tööriist 1 – teemade kokkuvõte.....	37
5. tund, tööriist 2 – kokkõitava tagasiside küsimused.....	38
5. tund, tööriist 3 – kasulikud reeglid tagasisideks.....	39
5. tund, tööriist 4 – eneserefleksiooni küsimused.....	42
5. tund, tööriist 5 – rühmaküsimused.....	43

I tunniplaani tööriistad – mis on õpi-LARP?^[1]

1. tund, tööriist 1 – näide jäämurdmis- või improvisatsioonimängudest

1. mäng: arvake minu kohta nii palju, kui võimalik

Vajalikud tööriistad:

- Markerid ja tahvel või suur paber

Õpilane läheb tahvli juurde, millele kirjutab endaga seotud 5 infokildu - nt kuupäev, number, linn, värv jne. Ülejäänud õpilaste ülesanne on küsimusi esitades saada võimalikult palju infot. Tahvli juures seisja vastab ainult jah või ei. Kui rühmal on probleeme arvamisega, selgitab õpilane, mida see teave tema jaoks tähendab.

2. mäng: lumesõja mäng

Vajalikud tööriistad:

- Paber, markerid

Eesmärk on suhelda ja jagada isiklikku teavet.

1. samm. Iga õpilane saab 2 tühja paberilehte. Ühele lehele kirjutavad nad oma nimed ja teisele oma hobid.

2. samm. Õpilased jagatakse 3 liikmelisse rühma, lugedes järjest 1,2,3,1,2,3 jne.

3. samm. Igaüks kortsutab oma lehed paberballiks. Grupid seistavad nägudega sissepoole ringis ja õpilased viskavad üksteisele paberpalle edasi-tagasi, kuni taustamuusika peatub või õpetaja annab märguande.

4. samm. Iga õpilane võtab 2 paberballi ja algab ringi liikudes omavaheline suhtlus. Mängijad esitavad üksteisele küsimusi, et saada aru, kellele paberile kirjutatud hobid „kuuluvad.“ Kui õpilased leiavad inimese, kelle nimi on paberile kirjutatud, esitavad nad end tutvustades küsimusi leitud hobide kohta ja kirjutavad need nime kõrvale. Kui õpilased leiavad inimese, kes kirjutas hobide lehele oma hobid, kirjutavad nad hobide paberile selle inimese nime. **MÄRKUS.** Õpilased ei pea kirjutama täislausetega.

5. samm. Õpilased istuvad ringides ja räägivad teistele, mida nad on oma kaaslaste kohta teada on saanud.

3. mäng: rollimäng – oma elukutse ära arvamine

Vajalikud tööriistad:

- Paber, markerid

Mängujuht kirjutab kleebistele või kleebitavatele kaartidele (*post-it note*) erinevate elukutsete nimetused ja iga õpilase seljale ühe kleebise elukutsega. Õpilased, kes ei tea, mis amet ta seljale on kirjutatud, peavad teiste õpilaste käitumise või küsimuste küsimise abil arvama, mis elukutse tal on.

1. tund, tööriist 2 – õpi-LARPi video

Rollimängu tutvustusvideo. Vaata videot:

GoodJobStudios: Õppimine rollimängu kaudu: <https://youtu.be/hAjLQNwPa8s>

- **Rollimäng ehk hariv rollimäng** on meetod, mille käigus osalejad õpivad valitud teemadel, muutudes kokkulepitud loo ja maailma tegelasteks, et lahendada teatud probleem või jõuda eesmärgideni.

1. tund, tööriist 3 - rühmatöö kokkuvõtte tegemine

Töötage oma rühmas ja arutage neid küsimusi. Proovige kokku võtta õpilaste arusaamad õpilarbist ja selle kasutamise võimalustest.

Arutage järgmisi küsimusi:

1. Kuidas kirjeldaksite, mis on LARP inimesele, kes seda ei tea?
2. Kuidas kirjeldaksite, mis on õpi-LARP inimesele, kes seda ei tea?
3. Tooge kolm näidet selle kohta, mida saate õpilarbi kaudu õppida (mõned oskused, mida saate õpilarbis harjutada).
4. Tooge kolm näidet õppeainetest, millele õpilarp saaks keskenduda.
5. Miks need ained Teie arvates õpilarpi sobiksid?
6. Tooge näide, kuidas saate keskkonnateemasid õpilarbis rakendada (mõelge vabalt, mida keskkonnateemadega seotut võib LARP kuidagi sisaldada)

1. tund, tööriist 4 – õpilarbi näidisvideo

Õpi-LARPi osadest ülevaate saamiseks vaadake õpilarbi "SOlarpUNK" videot

https://youtu.be/pY0s_iq4sZA.

Koduleht: <https://ctc.ee/publications/games/solarpunk>

Õpi-LARP "SOlarpUNK" üldtutvustus

On aasta 2081.

Inimkond on viimase 50 aasta jooksul arenenud sama kiiresti kui 20. sajandil. Pärast pikka kliimamuutuste eitamise faasi tuldi õnneks kokku ja asuti tegutsema. Nüüdseks on utopiast saanud see, mida mõned nimetavad päikesepõletuseks. Linnad on rohelisemad kui kunagi varem, katustel ja vertikaalsetes aedades kasvavad taimed, päikesepaneelid annavad kogu vajaliku energia ja rohkemgi veel, orbiidil tiirlevad peeglid peegeldavad päikesekiired Maast eemale, takistades nii infrapunakiirguse neeldumist atmosfääris ja globaalse temperatuuri edasist tõusu. Inimkond või vähemalt valdav enamus sellest õitseb.

Kogu kliimamuutustega kohanemine on aga vaid hoolikalt hoitud tasakaal – Pärslasteks nimetatud meteooripilvest tekkinud kosmiline pesakond näitas sellele süsteemile, kui haavatav see süsteem võib olla. Vigastada on saanud orbiidipeegli navigatsioonisüsteem OCM-18 ning orbiidipeegleid jälgiv kosmosejaam MM1 kuulutas välja kriisiolukorra ja saatis välja remondimeeskonna, kelle kiirest tegutsemisest sõltub nüüd palju. Vaid nelja tunni pärast tabavad päikesekiired seda peeglit ja kui nurk pole õige, neelab atmosfäär piisavalt päikese infrapunakiirgust, et ületada murdepunkt ja taaskäivitada katastroofide ahel Maal.



**Vaadake ka meie audiovisuaalset HUBi
YouTube keskkonnas. Otsigusõnaks “GREEN
EDULARP”.**

II tunniplaani tööriistad – uurige oma naabruskonda

2. tund, tööriist 1 – prinditavad SDG-d (säätva arengu eesmärgid) neljal teemal

Väljatrükk on järgmistel lehtedel

Millisesse neljast teemavaldkonnast teie andmeteave kuulub?

- TOIDUOHUTUS
- SOTSIAALNE ÕIGLUS
- VEENAPPUS
- ENERGIAÜLEMINEK

KESTLIKU ARENGU EESMÄRKIDE TEEMAVALD- KONNAD

17 eesmärki on grupeeritud 4 rühma, ühendades erinevad aspektid ja eesmärgid konkreetsetesse kategooriatesse, mida käsitletakse kliimamuutuste hariduse teemal.



TOIDU TURVALISUS

Kõigil inimestel on igal ajal füüsiline, sotsiaalne ja majanduslik juurdepääs piisavale, ohutule ja toitvale toidule, mis vastab nende toidueelistustele ja toitumisvajadustele aktiivseks ja tervislikuks eluks.



SOTSIAALNE ÕIGLUS

Sotsiaalset õiglust võib laias laastus mõista kui majanduskasvu viljade õiglast ja kaastundlikku jaotamist. (ÜRO)



VEEPUUDUS

Viimase kümnendi jooksul on ELis kasvanud mure põuasundmuste ja veepuuduse pärast, eriti seoses veenõudluse ja vee kättesaadavuse pikaajalise tasakaalustamatusega Euroopas. (KOM, 2012)



ENERGIA ÜLEMINEK

2019. aastal vaatas EL põhjalikult läbi oma energiapoliitika raamistiku, et aidata meil liikuda fossiilkütustelt puhtama energia poole



**GREEN
EDULARP**

TOIDU TURVALISUS



Null nälg

Nälg on häiresignaal, mille organism saadab, kui kõht on tühi ja veresuhkru tase langeb



Tervis & heaolu

Heaolu on rahulolutunne eluga, seisund, mida iseloomustavad tervis, õnn ja jõukus. Hea tervis puudutab inimese keha eest hoolitsemist ja kõike, mida selle kaitsmiseks teha saab

Jätkusuutlikud linnad & asumid

Säästev linn on selline, mis austab säästva arengu prioriteete nende sotsiaalsest, majanduslikust ja keskkonnavalasest vaatenurgast ning võimaldab selle elanikel elada heades tingimustes

Säästev tootmine & tarbimine

Säästev linn on selline, mis austab säästva arengu prioriteete nende sotsiaalsest, majanduslikust ja keskkonnavalasest vaatenurgast ning võimaldab selle elanikel elada heades tingimustes



SOTSIAALNE ÕIGLUS



Kaotada vaesus

Vaesust võib defineerida kui raha ja/või elutähtsate ressursside puudust, mis muudab inimväärse elu ja enda eest hoolitsemise võimatuks või väljakutseks.

Kvaliteetne haridus

Arengumaades on alghariduses osalenud 91%, kuid 57 miljonit last jääb endiselt koolist välja.

Sooline võrdõiguslikkus

Sooline võrdõiguslikkus on põhimõte, mis ütleb, et kõiki mehi ja naisi tuleb kohelda võrdselt ning neil peavad olema samad õigused, hoolimata nende bioloogilistest erinevustest.

Rahumeelsed & kaasavad institutsioonid

Haritud ühiskond tagab kodanikega konsulteerimise ja selle, et tema valitsus teeb otsuseid laste ja täiskasvanute huvides.

Ebavõrdsuse vähendamine

See hõlmab tervisealase võrdsuse, majandusliku võrdsuse ja muude sotsiaalsete tagatiste mõisteid. Sellega kaasnevad ka võrdsed võimalused ja kohustused ning see hõlmab kogu ühiskonda.



VEENAPPUS



Puhas vesi & sanitaaria

Vesi on eluks hädavajalik. See moodustab kuni 65% inimkehast ja 90% taimede struktuurist.

Tööstus, uuendus & taristu

Tööstus on kaupade või nendega seotud teenuste tootmine majanduses. Innovatsioon on uus idee, seade või meetod. Infrastruktuur viitab põhilistele rajatistele ja süsteemidele

Kliimamuutuste vastasmeetmed

Kliimamuutuste alane haridus tõstab teadlikkust inimeste ja institutsioonide suutlikkusest kliimamuutuste leevendamisel, nendega kohanemisel ja mõju vähendamisel.

Ookeanid ja mereressurs

Ookeaniharidust edendatakse teadusliku koostöö ja teadmiste kaudu kõikidel tasanditel, uurimissuutlikkuse arendamise ja meretehnoloogia siirde kaudu.



ENERGIA ÜLEMINEK



Jätkusuutlik & puhas energia

Energiaharidus edendab energiatõhusust, õpetades meid arendama tehnoloogiaid, mis raiskavad vähem energiat.

Tööstus, uuendus & taristu

ITööstus on kaupade või nendega seotud teenuste tootmine majanduses. Innovatsioon on uus idee, seade või meetod. Infrastruktuur viitab põhilistele rajatistele ja süsteemidele.

Jätkusuutlikud linnad & kogukonnad

ASäästev linn on linn, mis austab säästva arengu prioriteete nende sotsiaalsest, majanduslikust ja keskkonnavalasest vaatenurgast ning võimaldab selle elanikel elada heades tingimustes.

Säästev tootmine & tarbimine

ASäästev linn on linn, mis austab säästva arengu prioriteete nende sotsiaalsest, majanduslikust ja keskkonnavalasest vaatenurgast ning võimaldab selle elanikel elada heades tingimustes



2. tund, tööriist 2 – taustauuringu vorm

Nimi: _____

Mida ma juba tean	Mida ma tahan teada
<p>Nt: Minu linnas on organisatsioon "Päätke oma kapuuts" ja nad puhastavad linna.</p>	<p>KES: vastutab selle organisatsiooni eest? Kas see on omavalitsusest? Või ülikoolist?</p> <p>Kui palju inimesi on sellega seotud?</p> <p>Kas ma saan ka osaleda?</p> <p>MIDA nad täpsemalt teevad?</p> <p>KUI sageli meeskond kohtub?</p> <p>MILLAL nad oma tegevust alustasid?</p> <p>MIKS nad teevad seda ilma rahata?</p>

Kuidas leida, mida ma vajan	Mida ma olen õppinud?
<p>veebipõhine uurimine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● taskuhäälingsaade ● sotsiaalmeedia kanal ● videosaade ● dokumentaalfilm ● uudistesaaade <p>suhted</p> <p>küsi abi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● vanematelt/eestkostjatelt ● naabritelt ● teistelt ekspertidelt 	<div data-bbox="764 348 1414 485" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p># ALLIKAS 1 # nt. internetiartikkel, mida lugesin koos oma vanaemaga</p> </div> <p>KOGUTUD TEAVE</p> <div data-bbox="764 863 1414 1052" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p># ALLIKAS 2 # nt. taskuhäälingsaadete intervjuu ühe tüdrukuga saatel reedeste kliimastreikide kohta</p> </div> <p>KOGUTUD TEAVE</p>

2. tund, tööriist 3 – intervjuu vorm

“Tutvu oma rohelise sõdalasega”

Nõuanne õpetajale. Võite kasutada seda vormi või tõsta küsimused nt Google vormi. Muutke vajadusel küsimusi ja andke õpilastele võimalus oma küsimusi lisada.

Intervjuu algul peab intervjuueerija ennast ja oma intervjuu eesmärki lühidalt tutvustama, et murda jää ja tekitada intervjuueeritavas usaldus.

Meeskonna nimi	
----------------	--

ÜLDINFO / KOHALIK HUVIGRUPP

Intervjuu number	Intervjueeritav Endine proua X	Amet/Amet	Hariduskäik	Tegevusvaldkond	Aastatepikkusekoosseis

INTERVJUUKÜSIMUSED

Adresseeritud kohalikele huvigruppidele:

1. Kas saate kirjeldada oma tüüpilist tööpäeva?

2. Kas elate koos kodustatud loomaga?

3. Kas teil oli enne sellele (töö)kohale saamist keskkonnaprobleeme?

4. Kuidas kogukonna liikmed teie tööle kaasa aitavad?

5. Kuidas saavad õpilased ja kooli juhtkond teie tööd aidata?

6. Kuidas saab see aidata meil eesmärki saavutada?

ÜLDINFO / KOHALIK AKTIVIST

Üu number	Üeeritav roua X	se/Amet	is-käik	on-na t	te-pik-ku-n v-sus

Adresseeritud kohalikele aktivistidele:

1. Kas saate kirjeldada oma tüüpilist tööpäeva?

2. Kas elate koos kodustatud loomaga?

3. Millal said alguse teie keskkonnamured?

4. Kuidas kogukonna liikmed teie tööle kaasa aitavad?

5. Kuidas õpilased ja kooli juhtkond teie tööd aitavad?

6. Kuidas saaksite aidata meil eesmärki saavutada?

2. tund, tööriist 4 – kohaliku rohelise sõdalase kontaktide loend

Selle kohta leiate inspiratsiooni strateegiast

III tunniplaani vahendid – kontseptsioon ja rollid

3. tund, tööriist 1 – teave rühmarollide kohta

Siit leiate üldkirjeldused rühmadest, kuhu õpilaste rollid kuuluvad. Neid tuuakse eeskujuks. Neid saab vabalt kasutada nii, nagu nad on, või näete neid inspiratsiooniallikana ja saate ise luua.

Prindi järgmine leht

Rühm 1 – maakad

Grupi üldine kirjeldus:

Te kõik olete maaeluga kuidagi seotud töö ja/või elukohaga seoses. Mõned teist tunnevad üksteist ja mõned mitte, kuid te kõik olete mures kohaliku keskkonnaprobleemi pärast [valitud 3. õppetunni tegevuse käigus „Vali probleem“]. Olete kõik nõus, et keskkonnaprobleem on kahjulik, kuid sellel võib olla ka häid kaasmõjusid.

Küsimused, mida rühmas arutada:

- Mis teie arvates juhtub loodusega, kui otsustame üht- või teistmoodi?
- Kuidas mõjutavad võimalikud otsused teie rolli igapäevaelus?
- Kas see on teie kui rühma jaoks enamasti negatiivne või positiivne?

Märkige ristiga (X), millise arvamuse poole teie rühm mängu alguses kaldub.

Parempoolne ots märgib probleemi tõsidust ja vasakpoolne probleemi tähtsusetust teie rühma jaoks

Vastu				X				Poolt
-------	--	--	--	---	--	--	--	-------

Sellel real tähistab X, kui kergesti võite mängu ajal oma rolli arvamust muuta.

Raske						X		Lihtne
-------	--	--	--	--	--	---	--	--------

Grupi eesmärgid, näited:

- Otsustage oma rolli lõplikult argumentide ja arvamuste põhjal
- Püüa teisi oma arvamuses veenda
- Veendu, et ükski võimalik kasu sulle maal tegelikult abiks ei tule.

Rühm 2 – keskkonnakaitsjad

Olete kõik keskkonnakaitsesega seotud huvigruppidest. Võib-olla olete aktivistid, bioloogid, teadlased vms, kes tunnevad kõrgendatud huvi keskkonnakaitses vastu. Teil on selle keskkonnaprobleemi kohta kindlad arvamused. Teil on raske mõista, miks teised sama keskkonnaprobleemi ja selle tõsidust ei näe. Keskkonna säästmiseks saate teha peaaegu kõike.

Küsimused, mida rühmas arutada:

- Kas on midagi, mida kaitsete eriti hoolikalt - mõni loomaliik, järv, kohalikud elanikud, nende tervis vms?
- Milliseid meetodeid saate kasutada, et veenda teisi, et teil on õigus?
- Kuidas kasutada enda huvides ära teadmisi teiste rühmade kohta?
- Kas suudate mõelda kompromissile, mis võiks sobida mõlemale poolele?

Märkige ristiga (X), millise arvamuse poole teie rühm mängu alguses kaldub.

Parempoolne ots märgib probleemi tõsidust ja vasakpoolne probleemi tähtsusetust teie rühma jaoks

Vastu	X							Poolt
-------	---	--	--	--	--	--	--	-------

X tähistab, kui kergesti võite mängu ajal oma rolli arvamust muuta.

Raske		X						Lihtne
-------	--	---	--	--	--	--	--	--------

Grupi eesmärgid, näited:

- **Veenda kõiki, et teie arvamus on õige viis probleemi lahendamiseks**
- **Koguda infot teiste arvamuste kohta**
- **Kaitsta keskkonda teistsuguste huvidega inimeste poolse hävitamise eest**

Rühm 3 – linna ettevõtjad

Olete kõik ettevõtjad ja teinud palju tööd erinevate ettevõtete loomisel. Teenite üsna palju raha ja olete alati uudishimulikud uute lahenduste ja ideede proovimise vastu. See võib viia teid uue firmade asutamiseni. Olete veendunud, et innovatsioon ja uute asjade proovimine on kasulik kõigile ning see tõstab kokkuvõttes linnakodanike elatustaset. Kui edu on võimalik saavutada keskkonnasõbralike meetoditega, on see lisaboonus, aga mitte hädavajalik aspekt.

Küsimused, mida rühmas arutada:

- **Mis kasu on teie soovitatud moel otsustamisest?**
- **Milliseid keskkonnasõbralikke meetodeid või tehnikaid saaks protsessis kasutada?**

Kes teist sellest kasu saavad?

- **Kes teist sellest kasu saavad?**
- **Kuidas kogute raha, et maksta selle eest, mida tuleb teha?**

Märkige ristiga (X), millise arvamuse poole teie rühm mängu alguses kaldub.

Parempoolne ots märgib progleemi tõsidust ja vasakpoolne probleemi tähtsusetust teie rühma jaoks

Vastu								X	Poolt
-------	--	--	--	--	--	--	--	---	-------

X tähistab, kui kergesti võite mängu ajal oma rolli arvamust muuta.

Raske		X							Lihtne
-------	--	---	--	--	--	--	--	--	--------

Grupi eesmärgid, näited:

- **Veenda teisi, et teie soovitatav on ainuõige valik**
- **Vaielge inimestega, et panna neid nägema teie arvamuse eeliseid**
- **Looge võimalusi teenida raha**

Rühm 4 – linnakodanikud

Te kõik elate kaasaegses linnas ja seal on kõik vajalik lähedal. Viimasel ajal olete märganud, et kesklinna looduse puudumine mõjutab teid. Mõnel teist võib olla terviseprobleeme, kuid nad pole kindlad, kas need on seotud reostuse või millegi muuga. Olete oma eluga üsna rahul. Teil on töö, mis teile meeldib ja kõik vajalik on mugavalt läheduses, isegi kui linnas elamine on veidi kallis.

Küsimused, mida rühmas arutada:

- **Millised terviseprobleemid teil on ja milline reostus võis neid põhjustada?**
- **Mis teie arvates juhtub linnaga, kui otsustame nii või teisiti?**
- **Kuidas mõjutavad võimalikud otsused teie rolli igapäevaelus?**
- **Milline otsus on teie kui rühma jaoks pigem negatiivne või positiivne?**

Märkige ristiga (X), millise arvamuse poole teie rühm mängu alguses kaldub.

Parempoolne ots märgib probleemi tõsidust ja vasakpoolne probleemi tähtsusetust teie rühma jaoks

Vastu				X				Poolt
-------	--	--	--	---	--	--	--	-------

X tähistab seda, kui kergesti võid mängu ajal oma rolliarvamust muuta.

Raske						X		Lihtne
-------	--	--	--	--	--	---	--	--------

Grupi eesmärgid, näited:

- **Otsustage oma rolli lõplikult argumentide ja arvamuste põhjal**
- **veenda kõiki, et teie arvamus on õige**
- **Uurige lähemalt, mis võib teie terviseprobleeme põhjustada ja mis võiks aidata**

3. tund, tööriist 2 – rollikirjelduste vorm

(võite lisada joonistusi või liimida juurde pilte, mis on seotud teie tegelaskujuga)

Tegelase täisnimi:	Tegelase hüüdnimi:
Amet:	Elukoht:
Isikuomadused:	Perekond:
Prioriteedid:	Suurim haavatavus või nõrkus:
Hobid:	Suhted teiste tegelastega:

See leht kuulub: (sisestage õpilase pärisnimi) _____

3. tund, tööriist 3 – reeglite loendi näide

- Õpetaja ütleb mängu algul selgelt "Nüüd LARP algab" ja lõpeab selle, öeldes "nüüd LARP lõpeb".
- Mängige oma tegelasi kogu LARP-i jooksul nii hästi kui võimalik. Kui räägite asjadest, mis LARP-i ei kuulu, on kõigil teistel raske oma rollides püsida.
 - Õpetaja mängib ka üht mängu tegelast.
 - Pidage meeles, et teie klassikaaslased mängivad kedagi teist, ärge mõistke neid nende käitumise pärast hukka.
- Kasutage oma pärisnimesid vaid siis, kui midagi on tõsiselt valesti ja vajate abi.
 - Kui olete toimuva pärast ärritunud, või segaduses, pöörduge õpetaja poole nii, et see ei häiriks teisi rollimängijat.
- Sul ei ole lubatud kelleltki asju varastada - sa pead teistega rääkima, et saada seda, mida tahad. Parem on teisi veenda heade argumentidega, olla salakaval ja kasutada oma tegelaskuju karismat.
- See LARP on mõeldud aruteludeks ja erinevate arvamuste väljendamiseks, kuid oluline on ka kuulata teisi. Toeta teiste ettepanekuid ja katseta erinevaid strateegiaid.
 - On lõbus ja huvitavam proovida, ebaõnnestuda ja uuesti proovida!
- LARP-i ei ole võimalik võita. Isegi kui teie tegelased ei suutnud lahendada probleemi, olete väärtuslikena jutustatava loo osaks olnud.
- Järgige oma ideid. LARP-i juhivad teie, mida teete, nii et tegutsege oma impulsside järgi ja vaadake, milleni see teid viib.
- _____
- _____
- _____
- _____

3. tund, tööriist 4 – ajaraami vorm

Ajaraami kontseptsiooni näide (aeg kokku: 60 min)

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
Sissejuhatus Mängujuht	Kes mängijad on (Mängujuhi tegelane) Kus nad on (mängusisene keskkond) Mida me siin tegema peame (Kohtumise objekt)	5'
Sissejuhatavad rühmad	Laske rühmadel end teistele mängijatele tutvustada.	5'
Järgmised tegevused võivad toimuda samaaegselt või ükshaaval:		
Arutelud	Avatud arutelu mängijate vahel	10'
Intervjuud	Mängujuht külastab igat rühma ja teeb intervjuusid	10'
Protest	Laske rühmal protestida mis tahes vormis	10'

Flaierid	Looge flaiereid, kuulutusi ja reklaame nende rolli huvide alusel. Pange need kõik seinale	10'
Kaardiarutelud	Kasutage kaarti arutelu ja piirkonna probleemide visualiseerimise keskpunktina	10'
Järgmised tegevused on erinevad võimalused LARPi lõpetamiseks, vali siit üks või kasuta midagi muud:		
Hääletusaeg	Las igaüks saab aega, et anda oma hääl sellele, mida edasi teha, ja tutvustada tulemusi	15'
Üleskutse tegevusele	Hakake tegema plaane, kuidas probleemi lahendada, sõlmige kokkuleppeid, kes mida teeb, tehke tegevuskavad ja lepped lahenduste osas.	15'

Ajaraam – täitke lahtrid

LARPi nimi: _____

_____ (aeg

kokku: 60 min)

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
		5'
		5'
Järgmised tegevused võivad toimuda samaaegselt või ükshaaval:		
		10'
		10'

		10'
		10'
		10'
Järgmised tegevused on erinevad võimalused LARPi lõpetamiseks:		
		15'
		15'

IV tunniplaani vahendid – mängime

4. tund, tööriist 1 – jäämurdmismängude näited

Jäämurdjad ehk suhete soojendajad on viis enesekindluse ja usalduse suurendamiseks ning võimaldavad õpilastel tunda klassiruumi turvalise ruumina, lõbutseda ja luua usalduslikke suhteid õpetajate ja õpilaste vahel.

Reastume järjekorras

See lihtne jäämurdja paneb kindlasti kõik liikuma, vestlema ja oma sarnasusi avastama. Lihtsalt paluge õpilastel reastuda kindlas järjekorras (sünnipäeva, pikkuse jne järgi) või koguneda gruppidesse mingi ühisosa alusel (lemmikvärv, -film, õdede-vendade arv vms). See tegevus mitte ainult ei haara kõiki kaasa, vaid aitab üksteist paremini tundma õppida. See mäng annab osalejatele ka ühtekuuluvustunde. Saate lasta neil koguneda ja rivistuda nii mitu korda kui soovite ning võite ise ka liituda, et näha, kui palju teil oma õpilastega ühist on.

Ellujäämise nipp

Siin on eesmärgiks luua koostöövalmis õpikeskkond. Jagage õpilased viieliikmelistesse rühmadesse ja öelge neile, et nad on inimtühjal saarel. Selgitage, et grupp peab valima oma isiklikest asjadest viis eset (igalt osalejalt üks), et aidata neil ellu jääda. Andke umbes kümme minutit aega, et nad saaksid vajalike esemete valimiseks oma koolikotti, taskuid või lauasahtlit läbi kaevata. Seejärel laske igal rühmal teistele rühmadele selgitada, mida nad valisid ja kuidas iga valitud objekt on üksikul saarel nende ellujäämiseks oluline.

Keda ma kujutan?

"Keda ma kujutan?" on lihtne mängkus laps peab leidma kaaslane ja talle ilma häält tegemata pantomiimiga mingit tegelaskuju mängima, mis tuleb ära arvata. Kui kaaslane arvas õigesti, saab ta punkti. Kui nende kaaslane arvas valesti, saab näitleja punkti. Laske äraarvamise mängu mängida kolm või neli korda, erineva paarilisega.

Lõngakerimine

See harjutus aitab õpilastel õppida üksteise kohta huvitavaid ja ainulaadseid fakte. Kui olete lasknud õpilastel ringis seista, võtke lõngakera ja hoidke nõõri otsast kinni, visates samal ajal palli teisele õpilasele. Esitage lõngakera püüdnud õpilasele küsimus, nt "Kui saaksid minna ükskõik kuhu maailmas, siis kuhu lähleksid ja miks?" Kui nad on küsimusele vastanud, paluge neil visata lõngakera teisele õpilasele ja talle küsimus esitada. Kui kõik teie õpilased on saanud küsimusele vastata, selgitage, et nende loodud lõnganiidi võrgustik esindab teie grupi erilisust, ühtekuuluvust ja koostööd.

Hiiglaslik sõlm

Paluge tihedas ringis seisvatel õpilasel haarata kellegi kahest teisest. Kui kõik on käsipidi seotud, tuleks tekkinud hiiglaslik sõlm nii lahti harutada, et keegi selle käigus kätest lahti ei laseks.

Maailma halvim

See mäng on hea, kui tahad naerda. Valige elukutse ja laske igal õpilasel öelda midagi, mida selle eriala halvim esindaja võiks öelda. Näiteks võib maailma halvim hambaarst öelda: "Palun võtke lahkudes siit kastist palju komme kaasa."

Rokkstaar

Jagage oma grupp kaheks meeskonnaks. Meeskonnad võtavad kordamööda tagurpidi paberilipiku, millel on üks harilik sõna (nt vihm, laps või päike) ja proovima laulda laulujuppi, kus seda sõna kasutatakse. Vaadake, mitu laulu kumbki meeskond suudab meenutada, kuni neil seda sõna kasutades laulud otsa saavad.

Liigu nagu...

Paluge õpilastel ruumis vabalt ringi liikuda (mitte ringis). Juhendaja korralduse peale peavad kõik liikuma ja käituma vastavalt etteantud tegelaskujule. Näiteks "Liigu, nagu oleksite vanamees" käskluse peale püüavad osalejad väljendada oma versiooni kõndivast vanast mehest. Mäng aitab harjuda kellekski teiseks kehastumist. Võimalikud rollid rollid: president, pankur, mänedžer, kodutu, aktivist jne.

Jätkake lugu

Selles loomingulises mängus mõelge kõigepealt välja hulk poolikuid lauseid ja kirjutage igaüks eraldi paberilehele. Poollased tuleks kirjutada nii, et õpilased saaksid neid lause lõpetamiseks hõlpsasti lõpetada, näiteks:

- Niipea kui ärkasin...
- Ta kõndis kooli, kui äkki...
- Õpetaja tuli klassi koos...

Poolikud laused võivad ka õpilased välja pakkuda ja paberile kirjutada. Seejärel koguge paberid kokku ja segage. Õpilased võtavad kordamööda paberi, pooliku lausega, mis tuleb lõpetada Järgmisena voldib õpilane juba kirjutatu kokku ja annab paberi järgmisele edasi, kes samamoodi kirjutab pooliku lause, mille järgmine lõpetab kuni kõigil on olnud võimalus loosse panustada. Lõpuks loetakse kog lugu ette.

Koguge esemeid

Esitage õpilastele lühike nimekiri (3–5 eset) objektide tüüpidest, mida nad peavad leidma. Nt midagi kollast, midagi külma, midagi, mis algab B-tähega, midagi, mis teeb rõõmu, miski, mille sai kingituseks jne. Näete, kes saab kõige kiiremini esemed kokku korjata. Paluge õpilastel kordamööda jagada, milliseid esemeid nad leidsid. Kui õpetate ainult ühte õpilast, seadke taimer viiele minutile (või mis iganes teie valitud ajale) ja vaadake, kas nad saavad kõik vajalikud esemed kokku koguda enne, kui aeg otsa saab.

4. tund, tööriist 2 - rollist väljumise tegevused, näited

Rollist väljumine on lihtsalt see, kuidas end pärast õpilarbi lõppemist mängus kehastatud rollist välja saada. See on protsess, mille käigus tõmmatakse piir teie tegelaskuju maailma ja teie tegeliku igapäevaelu vahele.

Enda liigutamine, näiteks iga jäseme ja kogu keha sõna otseses mõttes raputamine, et mängitud tegelane endast maha raputada või kehahoiaku muutmine vastavaks mängija tavapärasele asendile ja kõnnakule.

Kohavahetus ehk "värava läbimine" hõlmab mängijate liikumist ruumist, kus sündmus või rollimäng toimus, teise ruumi, mis annab signaali mängitud tegelaskuju lahkumisekst. Seda saab teha ka keskkonda muutes, näiteks süüdates tuled, avades kardinaid, eemaldades dekoratsioonid vms.

Laulu saab kasutada märguandena mängu alguses, et hõlbustada tegelaskujusse sisseelamist ja samamoodi mängu lõpus.

Rollist taandumine. Seda rollist väljumise tegevust kasutatakse järkjärguliseks eemaldumiseks rollist ja see toimub näiteks nii, et juhendaja palub osalejatel silmad

sulgeda ja palub neil kõva häälega lugeda numbreid tagurpidi nullini. See suunab mängijad tasapisi rollist välja ja tagasi oma esmase identiteedi juurde, mõnikord ka meditatiivse taustamuusika saatel.

Jahutusharjutused, nagu tants, muusika, meditatsioon, kõndimine, oma tegelasest kolmandas isikus rääkimine või mängujärgne söömine/joomine.

Nimesildi eemaldamine on teatud tüüpi "paljastav" tegevus, mille käigus juhendaja palub kõigil osalejatel oma nimesildid eemaldada (ja asendada need mängija nimesildiga kui need on olemas) ning palub öelda "Ma olin mängus [mängitud tegelase nimi]". Ma olen [mängija tegelik nimi]."

Mängu ajal olulist rolli mänginud **kostüümieseme** (nt mütsi, prossi, käekella, kinnaste jne) seljast võtmine, mis annab märku rollist eemaldumisest.

Rolliga kaasnenud aspekti **endale jätmine / hülgamine** toimub siis, kui juhendaja küsib osalejatelt, kas nende mängitud rollis on mõni aspekt, millest nad sooviks üheselt lahti öelda. See võib olla eriti kasulik neile, kes on mänginud kurjategijaid või tegelasi, kes on kogunud midagi rasket. Võib juhtuda ka vastupidine - kui mängija koges oma tegelasena midagi võimsat või vabastavat, mille tahab „endaga jätta“.

Positiivse tagasiside ring / tunnustamine: võib lasta osalejatel avaldada teisele mängijale või mängu korraldajatele tänu saadud kogemuse eest. See hõlbustab kolmanda isikuga rääkimist, minevikukogemuse üle mõtlemist, saadud kogemuse kinnistamist teiste märkamist. Bowman ja Torner märgivad, et selline tagasisivaade võib tõsta kõigi osalenute moraali ja väärikust. Tagasisidet jagatakse ringis, kus iga mängija kogeb positiivset tagasisidet teistelt, kuni kõik mängijad on positiivset tagasisidet andnud ja saanud.

Tunniplaani V vahendid

5. tund, tööriist 1 – teemade kokkuvõte

Arutelu peaks hõlmama järgmisi tagasiside teemasid:

- Kuidas sa end tunned? (emotsioonid, aistingud, individuaalne kogemus)
- Mis toimus? (analüüs, selgitus, mängukogemus)
- Kuidas seostate mängu tegelikkusega? (üldistamine, kontekstualiseerimine, seos reaalsusega)
- Mida sa õppisid? (süntees, üldistus, haridus)
- Mis siis, kui...? (hüpoteesi uurimine)
- Kuidas me edasi toimime? (muutuste plaanimine ja transformatiivsed protsessid)

Allikas:

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/>

5. tund, tööriist 2 – kokkuvõtva tagasiside küsimused

Siin on kolm kasulikku küsimust, mida saab kasutada rollimängu järgse kokkuvõtva arutelude korraldamisel. Kasutage sellist küsimust, mis tundub teie jaoks kõige mõistlikum, kuid kolmas on oluline mängujärgselt emotsionaalselt edasilikumiseks:

1. Mida teie tegelane teile õpetas, mida saate rollist oma pärisellu üle võtta? (Sellest küsimusest on kasu, et omandada harjumus rääkida tegelasest kolmandas isikus, tunnistades, et tegelane ja mängija on erinevad inimesed, ning see aitab leida head, mitte halba)
2. Mis oli teie lemmikhetk mängus ja miks? (See küsimus paneb mängija oma tegelase emotsioonidele keskendumise asemel toimunut jutuvestmise kontekstis üle vaatama. Julgustage ennast/oma mängijaid rääkima sellest hetkest mängu laiemas kontekstis, mitte ainult oma tegelase vaatepunktist).
3. Mis on teie tegelase juures see, mida soovite mängukeskkonda maha jätta ja miks? (See on minu peas kõige olulisem küsimus, sest see sunnib mängijat tunnistama, et mängus tema kehastatud tegelase iseloom ei pruukinud olla täiuslik ega roll mugav. See on koht, kus saab rollist väljuda nt mingi riideeseme äravõtmisega (vt rollist väljumise tegevuste alt paar lehekülge tagasi)

<https://thespacebetweenstories.com/2018/06/20/the-debrief-toolbox/>

5. tund, tööriist 3 – kasulikud reeglid tagasisideks

- **Kolmanda isiku reegel:** arutledes rollimängus toimunut, vältige "mina" ja "sina" vormide kasutamist ja rääkige kolmandas isikus. Mitte "Sa karjusid minu peale", vaid "Teie tegelaskuju karjus minu tegelase peale".
- **Konfidentsiaalsus:** mängujärgses tagasisideringis öeldu peaks jääma tagasisideringi, kui seda ei saa anonüümseks muuta. Terve mõistus annab sellele palju erandeid, kus näiteks anekdoodi jagamine on kõigile asjaosalistele täiesti OK.
- **Vahelesegamise vältimine.** Laske kõnelejal lõpetada, ärge segage vahele.
- **Kõik kogemused on võrdsed.** Erinevad mängijad võisid lähtuvalt oma rollist kogeda LARPi väga erinevalt ja see võib tähendada meist igaühe erinevaid asju. Nõustuge sellega ja ärge vaidlustage teoste kogetut.
- **Uks on avatud:** võite loobuda oma kogemuste jagamisest ilma seda põhjendamata. Kui sa ei taha tagasiside sessioonil rääkida, siis ära räägi.

Ideaalis on need reeglid intuiivselt kasutusel ja neid ei ole vaja selgesõnaliselt väljendada.

Kokkuvõte paarides

Mängijad jagatakse mängujärgselt juhuslikesse paaridesse mängujuhi poolt. Paarides võtavad kaks mängijat intervjuerija ja intervjueritava rolli. Intervjueritav kirjeldab oma LARPi kogemust mängu algusest lõpuni. Intervjuerija kuulab ja võib küsida lisaküsimusi. Kui pool aega on täis, annab mängujuht märku ja paaris intervjuerija ja intervjueritava rollid vahetuvad.

Peamine põhjus paarides tagasiside kogumiseks (debriifingu tegemiseks) on rääkimise aja maksimeerimine, sest iga osaleja saab nii põhjalikult oma kogemusest rääkida, ilma

et oleks vaja võita suures grupis kaasmängijate tähelepanu. Lisaks aitab see luua usaldust inimeste vahel, kes üksteist nii hästi ei tunne ja võib avada vestluses teisi vaatnurki kui need, mida avaldatakse suures grupis. Kui mängijaid satuvad paari (päris elus) väga lähedase sõbra või pereliikmega, tuleks moodustada testsugune paar. On OK, kui ollakse tagasiside andmisel paaris kellegagi, kellega mängus lähedalt koos tegutseti, kuid teineteist päriselus siiski hästi ei tunta.

Kokkuvõte rühmades

Mängijad jaotatakse tagasisideks rühmadesse, kus osalejaid on 4-6. Igal rühmal on võimalusel üks vastutaja. Ta esitab küsimusi LARP-is saadud kogemuse kohta ja mängijad vastavad neile kordamööda. Lisaks küsimuste esitamisele tagab vastutaja, et kõik saaksid piisavalt kõneaega, jõustab kolmandas isikus rääkimise reegli ja rõhutab, et kõik saadud kogemused on väärtuslikud ja võrdsed.

Õpetaja saab rühmades vastutajatena kasutada nt varasema õpilarbi kogemusega õpilasi. Kui tal ei ole kogunud õpilasi, saab ta anda igale rühmale prinditud nimekirja küsimustega ja määrata rühmast ühe õpilase arutelu juhtima.

Vestlused ja kõrvalepõiked teemast ning teiste grupiliikmete küsimused on lubatud seni, kuni kõik saavad ligikaudu võrdse aja rääkimiseks ja järgitakse reegleid.

Küsimused tuleks kohandada vastavalt LARP-ile ja toimunud mängu konkreetsele sisule. Harva on teil võimalus küsida rühmalt rohkem kui kolm küsimust. Näiteid küsimuste kohta leiate tööriistakomplektist (vt. 5. tund, tööriist 5)

Rühma vastutaja peaks olema tähelepanelik kõrvalekallete suhtes ja olema valmis küsimusi käigupealt muutma, sest mängu kulg võis olla hoopis teistsugune, kui algul küsimusi ette valmistades eeldati.

Ühisarutelu

Kõik istuvad ringis. Osalejad räägivad kordamööda, igaühel on rääkimiseks ettenähtud aeg, mängujuht kontrollib aega. Küsimusi ega katkestusi ei sallita. Üks minut on tavapärase aeg ühe kõneleja kohta. Osalejad peaksid andma vastused konkreetsele küsimusele – näiteks „Kuidas su LARP läks?“ või “Kuidas sa end praegu tunned?” Kokkuvõttena saab sellist põhjalikumat tagasiside ringi kasutada mängu lõpetamiseks. Kiirema ringi võib pidada ka vahetult pärast LARP-i lõppu (enne tavapärase debriifingu algust), ühe lausega osalejalt.

<http://larpwright.efatland.com/?p=384>

5. tund, tööriist 4 – eneserefleksiooni küsimused

Küsimused:

1. Mis oli minul ja mu tegelasel ühist ja mida ma tahan mängu maha jätta?
2. Mis oli minu tegelasel, mida mul ei ole ja mida ma tahan endaga hoida?
3. Mida me saaksime ja peaksime tegema õpilarbis olnud probleemide suhtes?

5. tund, tööriist 5 – rühmaküsimused

Küsimused:

1. Mis juhtus teie tegelasega selles mängus?
2. Kas oli olukordi, mis olid eriti ägedad või emotsionaalsed?
3. Kas LARP-i ajal kogesite midagi, mida te pole varem kogenud?
4. Mängu kõrgpunkt ja madalpunkt – kas saate meile rääkida ühe hea ja ühe halva asja, mis LARPi ajal juhtus?