



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

E L U P U U



Õpilarp ehk hariduslik rollimäng

Koostajad: Marilin Eessalu ja Ederi Ojasoo

PEIPSI KOOSTÖÖ KESKUS 2022

Larp For Climate - adaptation of edu-larp methodology to learning agenda for climate literacy /

Erasmus+ Program, Key Action 2, 2021-1-PL01-KA220-YOU-000029241



# SISUKORD

<b>ÜLEVAADE</b>	<b>3</b>
MÄNGU LÜHITUTVUSTUS	3
ÜLDANDMED	4
VAJALIKUD VAHENDID	4
MÄNGU SKEEM (eraldi fail printimiseks: Lisa 3)	5
<b>STSENAARIUM JA TEGELASED</b>	<b>6</b>
TAUSTALUGU (eraldi fail printimiseks: Lisa 1)	6
GRUPPIDE KIRJELDUSED (eraldi fail printimiseks: Lisa 2)	7
<b>MÄNGU LÄBIVIIMINE</b>	<b>11</b>
MÄNGIJATE ETTEVALMISTUS (15 - 30 min):	12
1) Omavaheline tutvumine	12
2) Õpilarbi kui meetodi tutvustus.	12
3) Soojendusmäng	12
4) Kokkulepped	12
5) Seotud teema tutvustus	13
SISSEJUHATUS MÄNGU (15 - 30 min)	13
1) Ülevaade mängu käigust	13
2) Tegelasteks jaotumine, grupeerumine	13
3) Gruppide (ja tegelaste) tutvustus	14
4) Valikuline: ruumiloome	14
MÄNG (45-60 min)	15
1) Suur Koosolek (15-20 minutit)	15
2) Grupiarutelud (15-20 minutit)	16
3) Lubaduste andmine(15-20 minutit)	17
4) Epiloog	17
DEBRIIF e mängu lõpetamine ja tagasiside (45 - 60 min)	18
1) Rollist väljatulek	18
2) Jagamisring	19
3) Teemaarutelu	19
TEEMAARUTELU	20
Küsimusi sisukama arutelu raamistamiseks	20
<b>LISAMATERJALE ÕPETAJALE TEEMA KÄSITLEMISEKS</b>	<b>21</b>



Co-funded by  
the European Union

# ÜLEVAADE

## MÄNGU LÜHITUTVUSTUS

Keskonnahariduslik rollimäng “Elu puu” tutvustab ökosüsteemi tasakaalu põhimõtet ning ületarbimise mõju keskkonnale.

Mängijad kehastuvad tegelasteks, kes elavad välja mõeldud Elu Puu ökosüsteemis ning moodustavad sellest ühe osa. Tegelased kuuluvad 5 eri gruppi, igas grupis 2-6 mängijat. Igal grupil on oma elukoht (ökoloogiline nišš) ning roll puu üldises ökosüsteemis.

Mängu keskne küsimus on elukeskkonna muutus ning ökosüsteemi tasakaal - olud puu ning selle elanike jaoks on muutunud ebasoodsaks ning mängijad peavad mõistma, mil viisil nende tegevus seda mõjutanud on ning kuidas taastada heaolu.

Puuelanikud on tulnud kokku suurele koosolekule arutama, mis on põhjustanud selle, et puulehed on hakanud kuivama, magusat nektarit toiduks enam ei jagu, viljad mädanevad, tüvele on tekkinud haisvad seemed ning ka juurtega maast saadav vesi on halva maitsega. Kõigi gruppide elu on läinud halvemaks.

Milles asi? Kes peab probleemi lahendama? Milline peaks olema iga grupi panus olukorra parandamiseks?

### **Osalejad kogevad, et:**

- ökosüsteemis on kõik omavahel seotud ning väikestel muutustel võivad olla suured mõjud;
- kui ökosüsteemis ei ole tasakaalu, mõjutab see igaühe elu;
- maailmas ei ole kõik võrdne ja mitte kõik ei tarbi ressursse võrdses koguses.

Mäng juhib osalejate tähelepanu **ökoloogilisele tasakaalule, ületarbimisele ja sotsiaalsele ebavõrdsusele**. Eesmärgiks on osalejaid juhtida mõtlema tasakaalu saavutamisele läbi **kestliku arengu eesmärkide** ja käsitleda spetsiifilisemalt muuhulgas **kogukonnaedade võimalusi ja ressursside kasutust ning ületarbimist**.



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

## ÜLDANDMED

- **Sihtrühm:** 14 - 30 aastased noored
- **Mängijate arv:** 10 - 30 (5 gruppi, milles on 2-6 liiget)
- **Kestvus:** 3 tundi
- **Käsitletavad teemad:**
  1. Ökosüsteemide tasakaal
  2. Ressursside jaotamine ja omavaheline sõltuvus
  3. Ületarbimine
  4. Ühiskondlik ebavõrdsus

## VAJALIKUD VAHENDID

- **Klassiruum**, kus igal grupil on võimalik istuda koos (ümber laua või lihtsalt ringis) ning kergesti ringi liikuda ning moodustada ka suurem ühine aruteluring
- Mängu materjalid (ametlik trükk või ise trükitud): **grupikaardid, puu skeem, puu sõnum, ettepanekute lehed**
- Kirjutusvahendid
- Telefon või arvuti ning soovi korral kõlar ja endale sobiv linnulaulu heli.



## MÄNGU SKEEM (eraldi fail printimiseks: Lisa 3)



- 1) Omavaheline tutvumine
- 2) Meetodi tutvustus
- 3) Soojendus mäng
- 4) Kokkulepped
- 5) Teema tutvustus



- 1) ülevaade mängu käigust
- 2) Rollide jaotus, grupeerumine
- 3) Gruppide tutvustus

- 1) Suur koosolek
- 2) Grupiarutelud
- 3) Lubaduste andmine
- 4) Epiloog



- 1) Rollist välja tulek
- 2) jagamisring
- 3) Teemaarutelu



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

# STSENAARIUM JA TEGELASED

## TAUSTALUGU (eraldi fail printimiseks: Lisa 1)

Oli kord üks suur ja võimas puu. Puu oli kasvanud juba 500 aastat, tema juured läksid sügavale maasse ning oksad sirutusid kõrgele taevasse. See puu oli nagu väike maailm, ökosüsteem - tema lehtede vahel, koore peal ja mujalgi elasid mitmesugused olevused. Puuelanikud hoolitsesid puu eest ning puu hoolitses elanike eest, andes neile süüa ja juua, varju ning ulualust.

Puuelanikud on erinevad - tüvel elavad kooreelanikud, juurte vahel mullas juureelanikud, viljade sees viljaelanikud, lehtede vahel päikeseelanikud ning varjuelanikud. Kõigil puuelanikel on puu eest hoolitsemisel oma ülesanded ja tegevused. Vastutasuks tarbivad nad puu ressursse, nektarit ja vilju.

Ka puu ise on elus ning suhtleb oma elanikega, lauldes aeg-ajalt lehesahinal laulukesti kas niisama elanike röömustamiseks või siis oma tujude ja soovide edastamiseks.

Puuelanikud on tavaliselt röömsad ja sõbralikud, nende elu on olnud hea. Puu on andnud piisavalt vilju ja ka lehenektarit on olnud kõigi jaoks. Sageli korraldavad puuelanikud pidusid ja festivale, mis on kogukonnatunde tekitamiseks väga olulised. Erinevad puuelanikud on teineteist külla kutsunud ja kostitanud hea ja paremaga. Igaühel on oma ilus kodu kas lehtede vahel, viljades, koorel või juurte all. Heaolu ja küllus on saatnud mitmeid põlvkondi.

Aga viimasel ajal on midagi valesti ning elu on läinud märgatavalt kehvemaks. Puu sees liikuv mahl on halva lõhnaga ning tüvele on tekkinud haisvad seened, magusat nektarit ei ole enam nii palju kui vanasti, viljad mädanevad ja kukuvad maha, ka lehed on hakanud kuivama ja krimpsu tõmbuma ega kaitse enam ei päikese ega vihma eest.

Puuelanikud ei ole rahul, kõhud ei ole täis, on liiga kuum või liiga külm, pidutsemiseks ei ole piisavalt nektarit. Elanikud on muutunud üksteise vastu ebasõbralikuks ja torisevaks, kõik leiavad, et halvas olukorras on süüdi keegi teine. Puu laulud on muutunud kurvaks, ka puul on ilmselgelt paha.

Midagi peab ette võtma ning puuelanikud on tulnud kokku suurele koosolekule, et arutada, mis on valesti ning kuidas muuta elu jälle heaks. Kõik on valmis andma oma panuse, et olukorda parandada.





Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

## GRUPPIDE KIRJELDUSED (eraldi fail printimiseks: Lisa 2)

### PUU ELANIKUD

**Kooreelanik**



**Viljaelanik**



**Varjuelanik**



**Juureelanik**



**Päikeseelanik**







Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

## 1) JUURELANIKUD

Juureelanikud elavad puu juurte vahel ning nende senine elu on olnud mõnus ja hea. Puujuurte vahel on olnud parajalt varjuline ja niiske. Juureelanikud aitavad varustada puud vee ning muude vajalike ainete mullast, hoides juurekanalid puhtad ning ummistustest vabad. Just tänu mullast läbi juurte saadavatele toitainetele ja veele saab puu kasvatada maitsvaid vilju ning anda kõigile puuelanikele magusat lehenektarit.

### Viimasel ajal on midagi valesti!

Juureelanikud on märganud, et vesi, mis mööda juurekanaleid ülespoole voolab, on halva lõhnaga ja sogane. Halb lõhn levib igale poole ümber juureelanike kodude ning see ei ole üldse meeldiv.

### Mis selle haisva ja sogase vee põhjuseks on?

Juureelanikud on märganud, et viimasel ajal on palju kuivanud lehti ning vilju ülevalt puu otsast alla kukkunud. Eriti just viljad on krimpsus ja mädanevad ning võibolla just nendest lekitab mulda halbu aineid, mis siis veega tagasi puu sisse voolavad.

### Mis aitaks?

Juureelanikud on endamisi arutanud, et kui viljaelanikud hoolitseksid paremini viljade eest, ei kukuks nii palju vilju puu otsast maha ja nad ei mädaneks, seega ei jõukas halbu aineid ka mulda. Võibolla ei peaks ka kõiki vilju elamiseks õõnsaks uuristama, vaid viljaelanikud saaksid elada mitmekesi koos vähemates viljades ning ülejäänud viljad jätta lihtsalt nektari hankimiseks puutumata.

## 2) KOORELANIKUD

Kooreelanikuid elavad puukoore pragudes ning nende ülesandeks on hoida puukoor puhas. See ei olnud vanasti väga keeruline ülesanne, sest vihm pesi kõik tolmu maha ja muud väga tegema ei pidanudki. Nii jäi aega ühisteks pidudeks ülejäänud puuelanike seltsis.

### Viimasel ajal on midagi valesti!

Puu koorele on hakanud kasvama imelikud haisvad seened, mille niidistik tungib isegi pragudesse, kus kooreelanikud elavad. Kooreelanikud on püüdnud seeni maha raiuda, aga iga kord kasvab siis samale kohale kolm seent







Co-funded by  
the European Union

asemele. Varsti ei ole puu tüvel enam üldse seenevaba pinda ja kooreelanikud on tõsiselt mures, sest peavad siis ju kusagile mujale kolima.

### **Miks need seened kasvama on hakanud?**

Kooreelanikud on märganud, et puu juurtest üles voolav vesi on viimasel ajal samuti halva lõhnaga. Seega võib olla ainus seletus, et juurtest üles saadetaival veel on midagi viga, ning see panebki tüvel seened kasvama.

### **Mis aitaks?**

Kooreelanikud on endamisi arutanud, et kui juureelanikud teeksid paremat tööd juurekanalite eest hoolitsemisel, näiteks seaksid üles filtreerimissüsteemid, oleks vesi puhtam ning seened kaoksid ära.

## **3) VARJUELANIKUD**

Puuvõra varjulisel poolel ning lehtede all elavad varjuelanikud. Nende töö on lehtede pealt magusat nektarit koguda (samuti nagu päikeseelelanikel) ning seda kõigi teistega jagada.

### **Viimasel ajal on midagi valesti!**

Varjuelanikele meeldib jahedus, aga viimasel ajal on isegi varjupoolel läinud väga palavaks. Päikeselistel päevadel tõuseb temperatuur kannatamatult kõrgeks ning kusagile pole enam varjule pugeda, sest paljud lehed on ära kuivanud ning maha kukkunud.

### **Miks on nii kuum?**

Varjuelanikud on aru saanud, et liiga kuum on ilmselt seepärast, et nii palju lehti on ära kuivanud ja alla kukkunud ning pole enam midagi, mis neid päikese ja kuumuse eest kaitseks.

### **Mis aitaks?**

Varjuelanikud on omavahel arutanud, et lehed tõmbuvad krimpsu ja kuivavad ära siis, kui neilt liiga palju nektarit võtta. Varjuelanikud ise ei ole hakanud rohkem nektarit tarbima, seega saavad süüdi olla ainult päikeseelelanikud, kes ilmselt on ahneks läinud ja lehed nektarist tühjaks ammutavad.





#### 4) PÄIKESEELANIKUD

Puuvõra päikeselisel poolel ning lehtede peal elavad päikeseelanikud. Nende töö on lehtede pealt magusat nektarit koguda (samuti nagu varjuelanikel) ning seda kõigi teistega jagada. Päikeseelanikud korraldavad sageli kõigile puuelanikele ühiseid pidusid, kus juuakse ohtralt magusat nektarit ning tuntakse elust mõnu.

##### **Viimasel ajal on midagi valesti!**

Päikeseelanikele meeldib soojus, seega pole kuumemad ilmad neid väga häirinud. Küll aga häirib neid see, et lehenektarit on viimasel ajal vähemaks jäänud. Lehed annavad vaid mõne tilga ning kuivavad siis kokku ja kukuvad maha. Toiduks veel hädapärast jätkub, aga pidude pidamine pole eriti tore, kui üldse magusat jooki ei ole pakkuda.



##### **Miks on nektarit vähemaks jäänud?**

Päikeseelanikud on märganud, et varjuelanikel ei ole nektaripuudust ning kahtlustavad, et äkki tarvivad varjuelanikud liiga palju nektarit, nii et kõrgematele päikesepoolsematele lehtedele enam midagi ei jõua. Või siis on asi liiga väheses vees, mis juurtest ülespoole saadetakse.

##### **Mis aitaks?**

Päikeseelanikud on omavahel arutanud, et varjuelanikud võiksid vähem nektarit tarvida, et päikeseelanikele ka jätkuks, ning juureelanikud võiksid rohkem vett ülespoole saata.

#### 5) VILJAELANIKUD

Elu puu kannab suuri ja mahlaseid vilju, mis on koduks viljaelanikele ning millest samuti saab magusat nektarit kõigile puuelanikele toiduks. Viljadel on tugev väliskest ning nende sisse saab uuristada suurepäraseid ruumikad kodud, aastasadu on igas viljas elanud üks viljaelanik. Viljadest kogutud nektarit jagavad viljaelanikud kõigi puuelanikega, nii igapäevaseks toiduks kui pidulaua katmiseks.

##### **Viimasel ajal on midagi valesti!**

Viljaelanike elu on viimasel ajal peaaegu väljakannatamatuks muutunud - viljad lihtsalt kuivavad kokku või hakkavad mädanema, kukkudes lõpuks puult üldse maha. Elanikud on pidanud oma kodusid vahetama või sõprade juurde kolima ning ka nektarit on maha





Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

kukkunud viljade võrra vähemaks jäänud. Kui samas tempos edasi läheb, on nad varsti kõik kodutud ja näljas, sest viljad lihtsalt hävivad.

### **Miks viljad kuivavad ja mädanevad?**

Viljaelanikud ei mõista, mis nende viljadel viga on. Kuna kooreelanikud kurdavad haisvate seente üle, siis võibolla on ka nende viljadel mingi halb haigus kallal, mille on põhjustanud juureelanike poolt üles saadetav halb vesi.

### **Mis aitaks?**

Viljaelanikud on omavahel arutanud, et kui juureelanikud teeksid paremat tööd juurekanalite eest hoolitsemisel, näiteks seaksid üles filtreerimissüsteemid, oleks vesi puhtam ning viljad tervemad.

## **MÄNGU LÄBIVIIMINE**

Siin on kirjeldatud konkreetseid samme, et õpilarpi edukalt läbi viia. Juhendaja ettevalmistus mängu läbiviimise ning mängus käsitletavate konkreetsete teemade kohta peaks toimuma eelnevalt (vt punkt Teemaarutelu)

Soovi korral võib kasutada ettevalmistuse ja mängu ajal mängu skeemi kas välja printituna või ekraanil (Lisa 3), kus on samm-sammult välja toodud mängu etapid.

**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.**

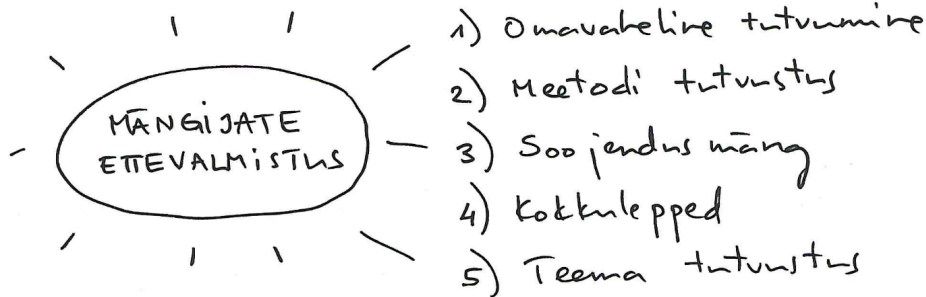


Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

## MÄNGIJATE ETTEVALMISTUS (15 - 30 min):



### 1) Omavaheline tutvumine

Kui tegemist on osalejatega, kes üksteist ei tea, on sobilik üksteisega tuttavaks saada. Vähese aja korral on võimalik teha lihtsalt nimering, kui on rohkem aega, saavad osalejad end tutvustada ükskõik millise tutvumismängu abil, mida mängu läbiviija teab.

### 2) Õpilarbi kui meetodi tutvustus.

Kindlasti peab alustama õpilarbi kui meetodi tutvustamisest osalejatele. Õpilarp (inglise keeles EduLARP ehk educational Live Action Role Play) ehk hariduslik rollimäng on meetod, kus osalejad õpivad tundma valitud teemasid, kehastudes tegelasteks kokkulepitud loos ja maailmas, et lahendada teatud probleem või jõuda eesmärkideni.

Vt ka videot siit: [GoodJobStudios : Learning Through Roleplay : Edularp](#). Soovi korral võib osalejatelt uurida, kas nad on enne rollimänge mänginud, meenutada lapsepõlve poe- või politsei ja päti mängu jms.

### 3) Soojenduspäng

Soovitav on peale õpilarbi tutvustust teha soojenduspäng, mis näitab osalejatele ühtlasi rollimängude olemust:

Paluge osalejatel ruumis vabalt ringi liikuda. Seejärel annab juhendaja juhiseid, mil viisil kõik liikuma peaksid ning osalejad üritavad vastavalt juhistele enda liikumisviisi muuta. Näiteks: liigu nagu oleksid hull teadlane, liigu nagu oleksid superkangelane, liigu nagu oleksid dinosaur, liigu nagu oleksid vihane teismeline, liigu nagu oleksid jonniv laps, vana kuri nõid, prints või printsess kuninglikus rongkäigus, kiirustav idufirma omanik jne jne.

### 4) Kokkulepped



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

Järgmiseks 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.

## 5) Seotud teema tutvustus

Läbiviija peab tutvustama osalejatele teemasid, mille kohta mängus õpitakse. Käesolev mäng käsitleb teemasid:

- Ökosüsteemide tasakaal
- Ressursside jaotamine ja omavaheline sõltuvus
- Ületarbimine
- Ühiskondlik ebavõrdsus

Minimaalselt tuleb iga teema ette lugeda, seletada, mida see täpsemalt tähendab ning küsida õpilastelt tagasisidet, kas ja kuidas nad teemat mõistavad. Sügavam teemakäsitlus peaks toimuma enne ja pärast mängu vastava ainetunni raames ning ei ole mängu aja sisse arvestatud.

## SISSEJUHATUS MÄNGU (15 - 30 min)



- 1) Ülevaade mängu käigust
- 2) Rollide jaotus, grupeerumine
- 3) Gruppide tutvustus

### 1) Ülevaade mängu käigust

Juhendaja tutvustab mängijatele mängu taustalugu (lk 6) ning seda, et kõik osalejad mängivad teatud elanike grupe peal või puu sees, kes on tulnud kokku suurele koosolekule, mille eesmärk on leida lahendus tekkinud probleemidele.

### 2) Tegelasteks jaotumine, grupeerumine

**Kui aega on rohkem**, on võimalus jagada kõigile mängijatele tegelasekaardid (Lisa 2). Iga mängijale antakse kaarti, millel on kujutatud tema tegelast. Seejärel on osalejal võimalik soovi korral see ise kaunistada, värvida ja panna endale nimi.



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

**Kui aega on vähem**, võib tegelasekaardid ära jätta ning mängijad jaotuvad lihtsad gruppidesse (vt järgmine lõik). Sel juhul pole individuaalseid rolle, on vaid eriilmelised grupid. (*Boonus: läbi selle võib tutvustada osalejatele kollektiivse identiteedi teemasid nii inimestel kui loomariigis*).

Juhendaja jagab osalejad viieks enam-vähem võrdseks grupiks, kasutades endale meelepärast gruppide moodustamise meetodit.

#### **Variandid grupeerumiseks:**

- Mängijad võtavad juhuslikult 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
- Rivis seismine ja viieks loe
- Erinevad grupeerumismängud: lemmiklooma järgi, sünnikuu järgi, riietuse värvi järgi vms.

### **3) Gruppide (ja tegelaste) tutvustus**

Kui osalejad on istunud koos gruppi, jagab juhendaja neile grupikirjeldused (Lisa 1). Mängus on viis gruppi:

1. juurelanikud
2. koorelanikud
3. varjuelanikud
4. päikeseelanikud
5. viljaelanikud

Kui aega on piisavalt ning mängijad said endale rollikaardid ning endale ise nime panna, laske osalejatel teha grupis tutvustusring, kus nad näitavad oma rollikaarti ning jagavad, mis nime nad endale valisid.

### **4) Valikuline: ruumiloome**

Olustiku paremaks ette kujutamiseks ning ühisloomeliseks koostööharjutuseks võib ka ruumi ümber kujundada, kui selleks aega on: markeerida kas nt maalriteibi abil põrandale puu kuju, laudu-toole ümber paigutada, moodustada osalejatest puukujuline vorm vms. Grupid saab siis hiljem arutelu ajaks suunata just sinna ruumi/puu osasse, kus nende tegelased elavad.



## MÄNG (45-60 min)

- 1) Suur Koosolek
- 2) Grupiarutelud
- 3) Lubaduste andmine
- 4) Epiloog



### 1) Suur Koosolek (15-20 minutit)

Puuelanikud on kogunenud suurele koosolekule. Kõik grupid saavad järjest sõna, et jagada, mis on halvasti ja mis nende meelest peaks muutuma, et elu paremaks läheks. **Arutelu** modereerib mängujuht, kes on ka puu rollis. Puu saab edastada oma sõnumi, et on jäänud nõrgaks ja elanikud tarbivad liiga palju. Kas keegi pakub kohe mingi lahenduse?

**Mängujuht/puu:** Puu sekkub arutellusse vajadusel niipalju, et edastada oma sõnum: kõik kogukonnad on liiga palju tarbinud ja igaüks peaks järgi mõtlema, millest ta oleks nõus loobuma, et elu saaks jätkuda. Vastavalt arutelu arengule saab mängujuht lisada infot, täpsustada ja suunata, nt:

- Kui puul ei ole elu, ei ole elu ka kogukondadel.
- Kes ja kus saab oma heaolu koomale tõmmata?
- Millega ollakse nõus kohanema? Millest loobuma?

Liiga tulise arutelu puhul hoo mahavõtmiseks võib kasutada "rääkimispulga" meetodit: kasutada teatepulgana päris puuksa, lehte, potitaime vms käepärast eset - grupid saavad sõna järjest ning räägib ainult see inimene, kelle käes on teatepulk. Kes on rääkimise lõpetanud, annab rääkimispulga edasi järgmisele.

Samuti võib mängu juht puuna mainuda, et metsas on palju linde ja kui puuelanikud liiga palju lärmi teevad, siis linnud võivad neid kuulda ja neid rünnata. Sellisel juhul võib mängu juht kasutada telefoni või arvutit ning mängida linnuhäält kui arutelu on liiga lärmakas. See on märguanne, et hoogu maha võtta.





## 2) Grupiarutelud (15-20 minutit)

Puuelanikud saavad oma gruppides arutada, kas ja millest on nad valmis loobuma või mida oma tegevuses muutma, et puu elu saaks jätkuda ja teistel ka parem oleks. Iga grupp valmistab ette ühe lubaduse, mida nad on valmis tegema, et puu säiliks ja et puu edasi saaks elada.

Mängujuht jagab igale grupile **suunavad küsimused grupiaruteluks** (printimiseks Lisa 4):

### Juurelanikud

- a) Kas saaks puule vajalikke aineid kuidagi vee sisse panna?
- b) Kas võiks rakendada mingit filtreerimissüsteemi?
- c) Mis saaks siis kui kõigele käega lüüa ja võtta vabalt?
- d) Kas võiks minna koorelanikele appi seeni maha raiuma?
- e) Muid ideid?

### Koorelanikud

- a) Kas peaks veel rohkem ja kiiremini seeni maha raiuma ning teised ka appi kutsuma?
- b) Kas peaks proovima seentest mingit sööki teha?
- c) Kas võiks minna juurelanikele appi vett puhastama?
- d) Kas peaks hülgame oma kodud ning kolima mõne teise grupi juurde elama?
- e) Muid ideid?

### Viljaelanikud

- a) Kas võiks hakata seentes elama?
- b) Kas ühes viljas saaks elada koos mitu elanikku?
- c) Kas saaks jätta mõned viljad lihtsalt toidu jaoks ning mitte nendes elada?
- d) Kas võiks vähem magusat nektarit süüa ja vähem pidutseda?
- e) Muid ideid?

### Varjuelanikud

- a) Kas võiks päikseelanikele veel vähem nektarit anda?
- b) Kas võiks mõned teised elanikud kutsuda enda juurde elama?
- c) Miks meie üldse peame midagi tegema, me pole kellelegi liiga teinud?
- d) Kas sulgeme oma ukseid kõikidele teistele ja elame ise rahu, sest meil pole viga midagi?
- e) Muid ideid?

### Päikeseelanikud

- a) Kas äkki koliks hoopis varjupoolele elama?
- b) Kas saaks vähem nektarit juua? Vähem pidutseda?
- c) Kas pidutsemine asendada üksi mediteerimisega? Kas oleme siis rõõmsamad?
- d) Mis elu see ilma peo ja nektarita on?
- e) Muid ideid?



Co-funded by  
the European Union

### 3) Lubaduste andmine(15-20 minutit)

Puuelanikud kogunevad taas ühisesse ringi ning iga grupp saab jagada oma lubadusi, mida nad parema elu nimel on valmis tegema. Soovi korral saab lubadused märkida tahvlile või ühisele paberilehele.

Sõltuvalt mängijatest ning nende ideedest, võib selles faasis tekkida taas suures ringis arutelu, vastandumine või koostöövõimaluste nägemine. Mängujuht saab siin taas modereerida, kui asi väga tuliseks kisub, nt kehastudes taas Puuks ning andes edasi sõnumi, et varasem elu on kulgenud üksmeeles ning Puu usub oma elanike soovi see üksmeel taastada. Tegu on koostööga ühise eesmärgi nimel. Samuti võib toonitada, et lahendust on vaja nüüd ja kohe. Taas saab kasutada teatepulga meetodit sõna andmiseks gruppidele.

**Juhendajale: Näited headest lahendustest, milleni puuelanikud ühistes aruteludes jõuda võiksid:**

- Viljaelanikud võiksid elada mitmekesi koos ühes viljas ja mitte raisata oma ressursse.
- Viljaelanikud võiksid jätta mõned viljad n-ö kogukondlikuks kasutamiseks, mitte majadeks, ning nende eest üheskoos hoolitseda.
- Varjuelanikud võiksid jõuda järeltulele, et teistel on veel vähem nektarit, kui neil, ning jagada oma ressursse teistega.
- Päikseelanikud võiksid vähem pidutseda ja lehenektarit tarbida.
- Kooreelanikud (ja miks ka mitte kõik teised) võiksid minna appi juureelanikele.
- Juureelanikud võiksid sisse viia filtreerimissüsteemi.

Võimalik, et nutikad mängijad tulevad ka muude lahenduste peale - sel juhul on mängujuhil vaba voli otsustada, mis tema meelest töötaks ja mis mitte.

### 4) Epiloog

Kui kõik grupid on lubadused andnud ning mängujuhi hinnangul võiksid need lubadused olukorda tulevikus parandada, tänab puu kõiki lubaduste eest ning lõpetab mängu väikese tulevikuennustusega:

1. Tänu puuelanike ühistele pingutustele õnnestub viljade eest hoolitseda nii, et need ei lähe mädanema ega kuku maha, mistõttu ka mullast juurtega saadava vee kvaliteet paraneb ning seemned tüvel kaovad. Kuna puuelanikud pidutsevad vähem ning ei raiska enam nii palju magusat lehenektarit, saavad lehed säilitada oma lopsakuse ning pakuvad jälle piisavalt varju kuuma päikese eest. Elu Puu on taas rõõmus ja terve ning ka puuelanikud harjuvad



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

veidi napima toidulaua ning vähesemate pidudega. Paljud harrastavad joogat ja nende sisemaailm on tasakaalus.

2. Kui mõni oluline kokkulepe jäi saavutamata, siis paraneb puu osaliselt.
3. Kui ühtegi päriselt mõjukat kokkulepe ei õnnestunud saavutada, sureb puu koos puuelanikega välja. :(

## DEBRIIF e mängu lõpetamine ja tagasiside (45 - 60 min)



- 1) Rollist välja tulek
- 2) jagamisring
- 3) Teemaarutelu

Mängu lõpetamine e 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.

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

### 1) Rollist väljatulek

Oluline on viia läbi väikene rollist väljumise rituaal. See on selleks, et iga mängija tunnetaks, et väljub rollist ja distantseerub sellest, tulles tagasi n-ö igapäevaellu.

Rollist väljumine tugevdab piiri mängija ja tegelaskuju vahel, distantseerides end kõigist (eelkõige) negatiivsetest omadustest või emotsioonidest, mida tegelaskujus kogeti.

Mõned võimalused:

- **Keha raputamine** - mängijad raputavad oma jäsemeid ja kogu keha, visates rolli n-ö enda pealt ära. Mängija võtab taas omaks tavapärase asendi ja kõnnaku.



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

- **Muusika ja tants** - juhendaja paneb mängima muusikapala, mille lõppedes tulevad mängijad rollist välja. Mängijad saavad tantsida või muusika taktis õõtsuda, soovi korral silmad kinni.
- **Füüsilise asukoha muutmine** - ruumi muutmine, mängijate teisaldamist ruumist, kus sündmus või rollimäng toimus, andes signaali tegelasest väljumiseks. Seda saab teha ka keskkonda muutes, näiteks süüdates tuled, avades kardinaid vms.
- **Nimesildi eemaldamine** - see on teatud tüüpi rituaalne tegevus, mille käigus juhendaja palub kõigil osalejatel oma nimesildid eemaldada ja asendada mängija nimesildiga. Samuti võib nimesildi ära panna ja öelda, nt: "Ma olin [tegelase nimi]". Olen [mängija nimi]."
- **Kostüümi seljast võtmine** - kui mängus kasutatakse kostüüme või sümboolseid esemeid (müts, tegelase kujuke vms), siis selle seljast võtmine ja ära andmine aitab samuti rollist välja tulla.

## 2) Jagamisring

Mängujärgselt on klassis tõenäoliselt palju elevust, kindlasti tasub osalejaid mängimise eest tänada ning lõpetava liigutusena mänguga seotud esemed ja paberid kokku koguda.

Esmase tagasiside ning osalejate eneseväljenduse tarbeks tasub teha üks ühine jagamisring, kus igaüks ühe sõna kuni paari lausega vastab, kuidas nad end praegu tunnevad või mis on esimesed muljed.

Jagamisring võib olla väga lihtne, igaüks saab sõna ning võimaluse end väljendada, või võib selle läbi viia ka mõne mängu abil. Näiteks liikumisena ruumis teha õpilastest skaalad küsimustele vastamiseks, et kes mida koges ja tundis: Kas oli õiglane? Kas sul on hea tunne/hea meel? Kas õppisid midagi juurde? Oluline on ka liikumisel või skaalade tegemisel **anda kõigile sõna**.

## 3) Teemaarutelu

Kui kõik on oma emotsioone väljendada saanud, on juhendajal oluline minna edasi teemaaruteluga. Siin võib jätta väikese vahe sisse (nt vahetund), kuid kindlasti mitte rohkem kui päev.



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

## TEEMAARUTELU

Selle mängu puhul on kõige olulisem õpimoment osalejatele just teemad, mida lihtsustatult Elu Puu ökosüsteem käsitles:

- 1) Ökoloogiline tasakaal
- 2) Ressursside jaotamine ja omavaheline sõltuvus
- 3) Ületarbimine
- 4) Ühiskondlik ebavõrdsus

Mängus kogeti, et kõik tegevused on omavahel seotud, ka väikesed kõrvalekalded võivad omada suurt mõju, mitte kõik ei panusta kahjulikku tegevusse võrdselt ning mitte kõik ei koge negatiivseid tagajärgi võrdselt. See peegeldab hästi ka päris maailmas toimuvat.

### Küsimusi sisukama arutelu raamistamiseks

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

### Milliste maailma piirkondadega võib näha puu kogukondaega sarnasusi?

Millised inimgrupid panustavad kliimamuutustesse vähe, aga kannatavad suuremate tagajärgede käes? Milliseid inimgruppe kliimamuutused veel üldse ei mõjuta? Kuidas mõjutab ökoloogilise tasakaalu häirimine nt Ida-Viru põlevkivikaevandustes või Kesk-Eesti nitraaditundlikul alal ülejäänud Eesti elanikkonda?

Kuidas on keskkonnaprobleemid seotud sotsiaalsete probleemidega?

**Kuidas on lood sinu kogukonnas?** Kas keegi kasutab kogukonnaaedu, sööb vähem liha, reisib vähem lennukiga?

**Mida sina saad teha igapäevaselt?** Tarbi vähem (eriti ühekorra- ja kehva kvaliteediga plasttooteid), kingi elamusi, mitte asju, taaskasuta, käi jala, panusta heategevusse...

Kas oled seda teinud? Arutlege, kus ja kuidas saate oma elukoha läheduses ja võimaluste piires väikeseid samme astuda.



Peipsi  
Center for  
Transboundary  
Cooperation



Co-funded by  
the European Union

# LISAMATERJALE ÕPETAJALE TEEMA KÄSITLEMISEKS

## Ebavõrdus maailmas

- Ebavõrdus maailmas ja kuidas sellega toime tulla:  
<https://maailmakool.ee/materjalid/10790/sdg10/>
- Ebavõrdsus ja kuidas sellega toime tulla:  
<https://www.oecd.org/about/secretary-general/globalimbalancesandhowtotacklethem.htm>

## Toidu tootmise ja tarbimise keskkonnaõju

- Eesti Rohelise Liikumise koolitus “Toidu tootmise ja tarbimise keskkonnaõju”:  
<https://roheline.ee/>
- Permakultuurist:  
<https://www.youtube.com/watch?v=gTr3KIhT9kI&list=PLzqJa3AAxro0i8PekqITwfKUWvDR9jNQe>

## Kliimaõiglus

- Veebinar Mina, kliima ja kliimaõiglus, külas Diana Tamm:  
<https://www.youtube.com/watch?v=LzM4HNdRk-8>
- Facebooki veebinar kolonialismist ja lugudest Aafrikast:  
<https://www.facebook.com/events/50490...>
- I Was a Humanitarian... and I Regret It (video): <https://www.youtube.com/watch?v=JliaV...>
- Veebinaride Mina ja kliima esitlusloend: <https://www.youtube.com/playlist?list...>

## Kestlik areng

- Loe ja uuri lisaks kestliku arengu eesmärkidest:  
<https://www.terveilm.ee/leht/teabekeskuse-teemad/kestliku-arengu-eesmargid/>
- Kestliku arengu eesmärgid: <https://sdgs.un.org/goals>
- Vaata ja lahenda veebiviktoriini kestliku arengu eesmärkidest:  
<https://ctc.ee/viktoriinid/kestlik-areng>

## Elurikkuse hoidmine

- Ökosüsteemi teenused ja ökosüsteem. vaata ja lahenda veebiviktoriini kestliku arengu eesmärkidest:  
eesti keeles: <https://ctc.ee/viktoriinid/okosusteemi-teenused>  
inglise keeles: <https://ctc.ee/quizzes/ecosystem-services>

Lisaks leiab tellitavaid teemakoaseid koolitusi paljude Eesti Keskkonnaorganisatsioonide poolt.

**Kui mängus käsitletud teemad on osalejatega läbi arutatud, võib õpilarbi protsessi lugeda edukalt lõpetatuks!**