



Co-funded by
the European Union

" MAAILMAHARIDUSEST LÄBI HARIDUSLIKU ROLLIMÄNGU"

Ederi Ojasoo
Peipsi Koostöö Keskus

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.**

Liisa Puusepp

<https://mihus.mitteformaalne.ee/mis-on-maailmaharidus/>

MAAILMAHARIDUSE VÄÄRTUSED

- 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 suurendamisse jätkusuutlikust arengust**, tutvustades **üleilmastumise põhjuseid ja mõjusid**, **rahvusvahelisi arengueesmärke** ning **üksikisikute võimalusi anda oma panus.**

Liisa Puusepp <https://mihus.mitteformaalne.ee/mis-on-maailmaharidus/>

KESTLIKU ARENGU EESMÄRGID

- 2015 kirjuatsid ÜRO liikmesriigid alla kestliku arengu tegevuskavale aastani 2030 ja 17 kestliku arengu eesmärgile.
- Lühidalt öeldes on tegevuskava ja eesmärde näol tegu tasakaalu leidmisega planeedi piiratud ökoloogiliste ressursside ja inimestele heaolu loomise vahel.
- Just nendest **kestliku arengu eesmärkidest maailmaharidus oma õpetamisprotsessis lähtubki.**



Liisa Puusepp <https://mihus.mitteformaalne.ee/mis-on-maailmaharidus/>

EESMÄRKIDE SAAVUTAMINE

- Kestliku arengu eesmärkide saavutamisel on oluline roll järjepidevate edusammude tegemisel ning **partnerriikide ja kodanikuühiskonnaga tehtavas koostöös**.
- Maailmahariduse kontekstis on oluline, et **õpilased saaksid ülevaate üleilmastumise mõjudest, enda, kogukonna ja ühiskonna rollidest selles, et neid teemasid ise õpetades oskuslikult edasi kanda**.



DUBLINI DEKLARATSIOON

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

Dublini deklaratsioon -

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiyodD4rd39AhXP_yoKHXKXDYYQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.vm.ee%2Fmedia%2F4669%2Fdownload&usq=AOvVaw0zNurTtlfHWVr1fMjCG69N

MAAILMAMUUTJAD

- Dublini deklaratsioonis rõhutatakse hariduse ja eelkõige maailmahariduse olulist panust inimeste individuaalse ja kollektiivse mõjuvõimu suurendamisel, et nad **õpiksid ja aitaksid maailma muuta**.
- Selleks, et võimaldada inimestel arendada **empaatia-tunnet, globaalsesse kogukonda kuulumise tunnet ning kohusetunnet** aidata kaasa õiglasema, solidaarsema, võrdsemate võimaluste ning universaalsemate inim-õigustega maailma loomisele, peaks sidus õppetegevus toimuma **formaalse ja mitteformaalse hariduse kaudu**.

MAAILMAHARIDUS HÕLMAB

- Maailmaharidus hõlmab **formaalset, mitteformaalset ja informaalset õppimist**; elukestvat ja kogu elu hõlmavat ning põlvkondadevahelist õpet.
- See keskendub inimeste **kohalikule, riiklikule ja globaalsele** tegelikkusele planeedi kontekstis.
- Maailmaharidus hõlmab **kriitilist mõtlemist, probleemi-dega toimetuleku õppimist ning demokraatlikke ja osaluspedagoogilisi tavasid**.
- Koondab mitmesuguseid inimeste õppimise **mõistmise viise**.

MAAILMAKODANIK

- Maailmakodanikuks olemine tähendab kuuluvustunnet laiemasse kogukonda ja ühisesse inimkonda.
- Maailmakodanike kasvatamine haridusliku eesmärgina on sellega nii rahvusvaheline kohustus kui ka mõistlik ja vajalik tegevus selleks, et luua eeldused kestlikuma ja õiglasema maailma edasiseks toimimiseks.

MAAILMAKODANIKU PÄDEVUSMUDEL

- Maailmakodaniku pädevusmudel loodi 2022. aasta sügisel Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskuse ESTDEVi tellimusel.
- See toob välja maailmahariduse termini teaduspõhise definitsiooni ja kirjeldab teadmisi, oskuseid ning hoiakuid, mida maailmaharidus erinevate kooliastmete lõikes arendab.



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



PÄDEVUSMUDELI KASUTUS

- 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.

PÄDEVUSMUDELI OSKUSED

- Süsteemne mõtlemine
 - Uuriv, kriitiline ja loov mõtlemine
 - Koostöö- ja konfliktilahendusoskus
 - Säilenõtkus ja kohanemisvõime
 - Empaatiavõime
 - Suhtlusoskus
- Neid oskuseid aitavad arendada rollimängud ;)



Co-funded by
the European Union

II OSA

MIS ON KESKKONNAHARIDUSLIK ÕPI-LARP?

Ederi Ojasoo
Peipsi Koostöö Keskus

ROLLIMÄNG JA ÕPPIMINE

- Mitteformaalsete meetodite, nagu lavastuse, simulatsiooni või rollimängu vahendusel jääb õppijale läbitud materjalist meelde umbes 90 protsenti.

ROLLIMÄNG

- Rollimäng on igasugune tegevus, kus osalejad mängivad, et nad on **keegi teine**.



LARP – LIVE ACTION ROLE PLAY GAME

- Näiteks lapsepõlves kodu mängimine. Larp on keerukama loo, reeglite ja tegelastega rollimäng.



ÕPI-LARP

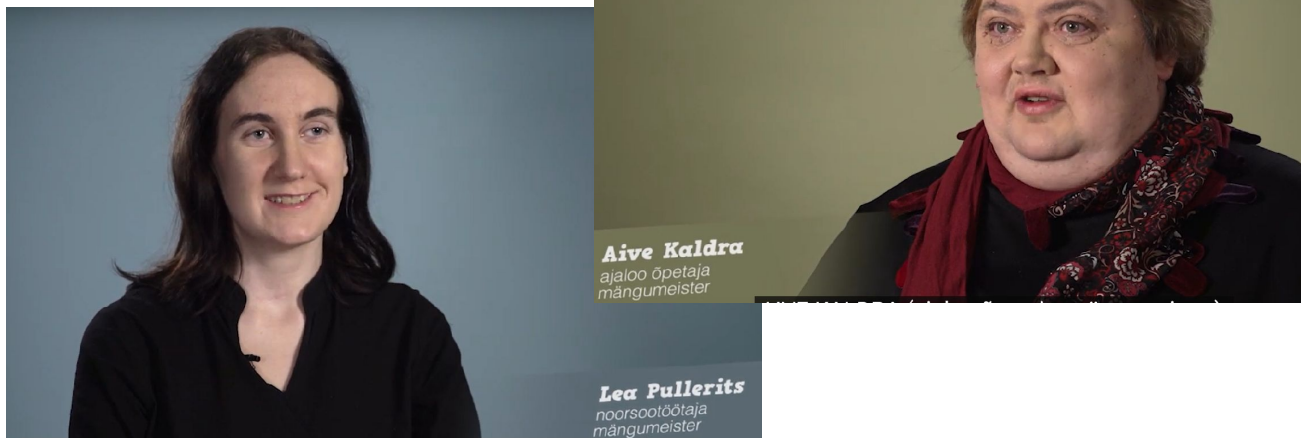
- **Õpilarp** ehk **haridusliku sisuga rollimäng** on võimalus siduda traditsioonilised õppemeetodid mängulise õppeviisiga.



MILLEKS HARIDUSLIKUD ROLLIMÄNGUD?

- <https://youtu.be/XPJQ2mNKL68>

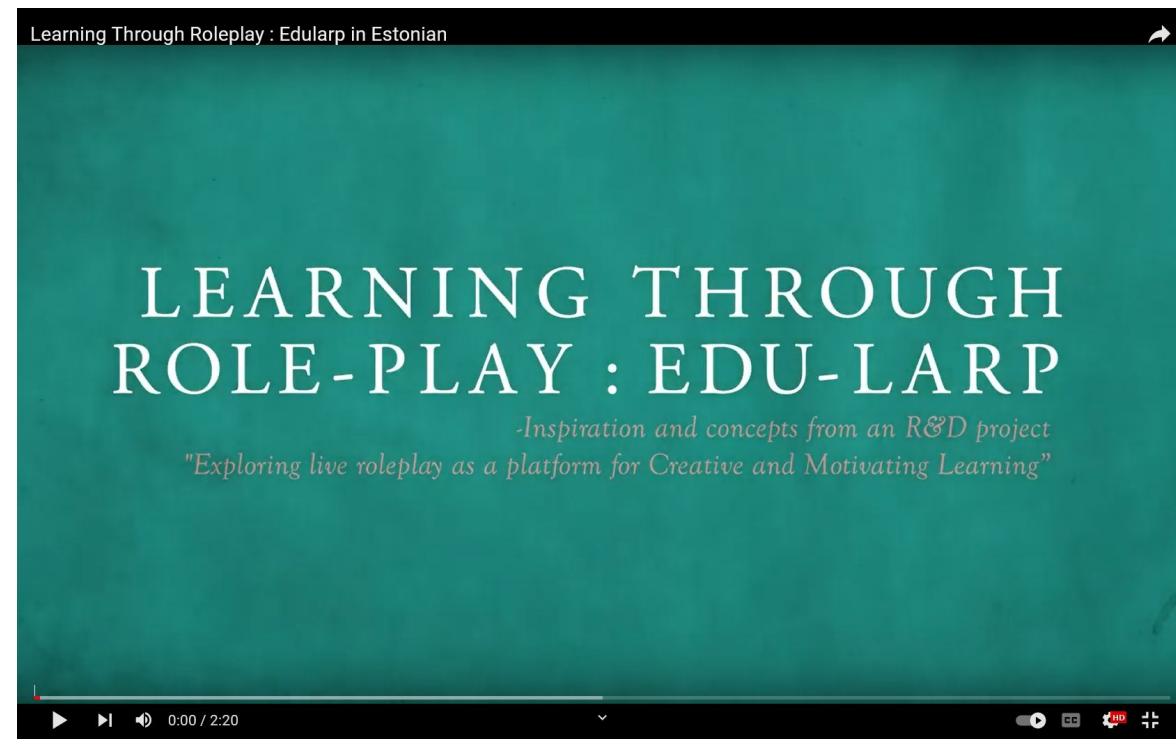
(Video 3.47)



ÕPPIMINE LÄBI ROLLIMÄNGU

- <https://youtu.be/cRQd8hcOoAc>

(Video 2.20 minutit)



Peipsi
Koostöö
Keskus

MIKS KASUTADA ROLLIMÄNGU

- 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.

MIKS KASUTADA ROLLIMÄNGU

- aktiveerib **emotsioone**, mis aitab õpitud meelde jätta ja seostada.
- sotsiaalne, õpilased õpetavad ja **õpivad üksteiselt**
- uus reaalsus **viib eemale igapäevastest probleemidest**
- õpilane **kasutab kõiki meeli,**
- **alibi katsetada ja ebaõnnestuda**
- toetab **eri tüüpi õppijaid**
- **seostab eri aineid**
- **sisemine motivatsioon**



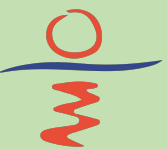
MIKS KASUTADA ROLLIMÄNGU

- 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.**
- Roll mäng võib parandada õpilaste suhtlemisoskusi ja häbelikele õpilastele pakub rollimäng turvaline viis maski tagant suhelda ja seeläbi nende enesekindlust arendada

MIKS KASUTADA ROLLIMÄNGU

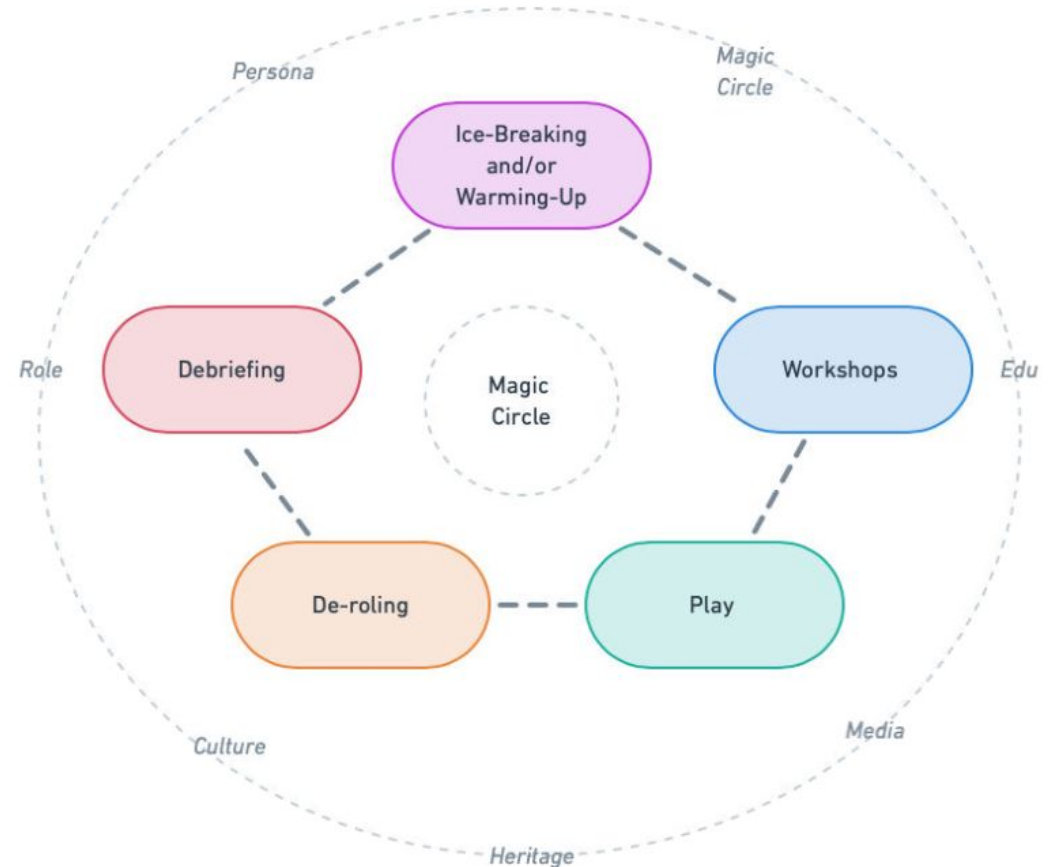
- Õpi-larpide stsenaariumid, mis on seotud **sotsiaalsete, keskkonna- või maailmahariduse teemadega, kestliku arengu eesmärkidega**, võivad aidata kogeda konkreetset olukorda ja uurida seda teisest vaatenurgast.
- Tänu sellele saavad mängijad mitte ainult paremini **mõista probleemi tegelikkust**, millega 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).

*Kulakowska, M., A., 2016. How role-playing can make a change.
<https://games4sustainability.org/2016/08/09/larp-makes-change/>*



ROLLIMÄNGU FAASID

- Maragliano, A. 2019. Edu-larp Paths in Education: A Pedagogic Research on Ethni Prejudice and Empathy through Games,



ROLLIMÄNGU FAASID...

- **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. Teatrialaste töötubade kaudu hakkavad osalejad tutvuma oma tegelaskujuga ja sellega, kuidas see teistega suhestub ja suhtleb ning mängus liigub ja on.

ROLLIMÄNGU FAASID... järg

- **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.

ROLLIMÄNGU FAASID... järg

- **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)

ROLLIMÄNG “ELU PUU”

- <https://hariduslikudrollimangud.wordpress.com/mangude-stsenariumid/elu-puu/>
- 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.



TÄNUD





III OSA

MILLELE MÕELDA ÕPI-LARPI KORRALDADES?

Ederi Ojasoo
Peipsi Koostöö Keskus

LARBI KOOSTISOAD

- **Kontseptsioon hõlmab:** teemasid, maailma loomist, selles maailmas olevate rühmade, tegelaste, üldise konflikti ja reeglite loomist.
- Need on **larbi koostisosad**, millega kõik osalejad peavad kokku leppima.
- Kontseptsioon tuleb enne mis tahes määratud ajaraami.
- **Ajakava** on larpi ajakava, et meil oleks koolikeskkonda sobiv plaan. *Pidage meeles, et larpi peamine eesmärk ei ole saada täidetavaks ülesandeks, vaid pigem kogemuseks, millest hiljem rääkida. Isegi kui anname õpilastele larpis ülesandeid, on suhtlemine ja arutelu olulisem kui ülesannete täitmine.*

AJAKAVA

- Kõik larpid põhinevad **improvisatsioonil** ja seetõttu on abiks tegevuste ajakava ja ajaraam.
- Ajakava kirjeldab, **millised asjad ja mis järjekorras peavad toimuma**, kuid **mitte täpselt ja kuidas** seda teha. See on mängijate luua.
- **Ajakava võib tegelikkuses ajaraamist väga erinevaks muutuda.** Mõnikord läheb see palju kiiremini ja mõnikord aeglasemalt. Mängujuhtide ülesanne on larpile tempo anda ja seda kas kiirendada või aeglustada.

AJAKAVA NÄIDIS



KASULIKUD LISAASJAD

- **Rekvisiidid** võivad olla lihtsad nagu paber ja pliiatsid. Rekvisiitide tähtsus on see, et oleks midagi puutetundlikku 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 laris arutate**, näiteks põlenud oks, kui jutt on metsatulekahjust, või päikesepatareid, kui jutt on taastuvatest ressurs

PRAKTILISED ASJAD, mis larpi ilmestavad

- **Kostüümi kasutamine** - lihtsate kostüümidega saab palju **suuremat 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 larbis rolle eristada ja meeles pidada.



PRAKTILISED ASJAD.... järg

- **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.



RUUMI LOOMINE

- Olulised asjad, millele selle edularpi kavandamisel mõelda:
 - **Oma grupi ala** – ala, kus arutada 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.





Co-funded by
the European Union

IV OSA

OMA MÄNGU LOOMINE

Ederi Ojasoo
Peipsi Koostöö Keskus

MÄNGU KAVANDAMINE

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.

MÄNGU KAVANDAMINE...

- **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 konkurentsisis.
- **Dokumendid, materjalid, rekvisiidid, ressursid** - kõik tekstid, millele mängijad saavad juurdepääsu enne mängu, mängu ajal või pärast mängu, samuti need, mis on vajalikud abimängijatele.

MÄNGU MATERJALID

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 iseloomu 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.

OMA MÄNGU LOOMINE

MÄNGU LOOMISE SAMMUD

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. Mõtle läbi mängu järelarutelu
9. Loo ülevaade materjalidest ja asjadest

1. MÄNGU EESMÄRK

- LARP-i juhi esimene ja kõige olulisem ülesanne on määratleda mängu **eesmärk**:
 - meelelahutus,
 - grupi moodustamine,
 - teadmiste kogumine,
 - oskuste harjutamine,
 - lahendamine
 - väärtuste uurimine jne.

2. PÕHIIDEE JA KONTSEPTSIOON

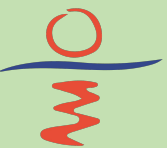
- Pärast eesmärgi määratlemist saab hakata mängu looma.
- Mis on mängu **põhiidee ja kontseptsioon**?
 - Mis on **peamine konflikt** (kogukonnad, kultuurivormid, sotsiaalsed normid jne)?
 - Millised on **võimalikud süžeeiinid**?
 - **Maailmade/kogukondade** ja nende vastavate reeglite kirjeldus.
 - **Pedagoogiliste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

6 PUHAS VESI JA
SANITAARIA



EESMÄRKIDE KASUTAMINE

- 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** – ressursside kasutamine ja kestliku arengu eesmärkide mõistmine.



Peipsi
Koostöö
Keskus

KONTSEPTSIOONI LOOMINE

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

**TÖÖLEHT NR 1.
Kontseptsiooni
loomine.**

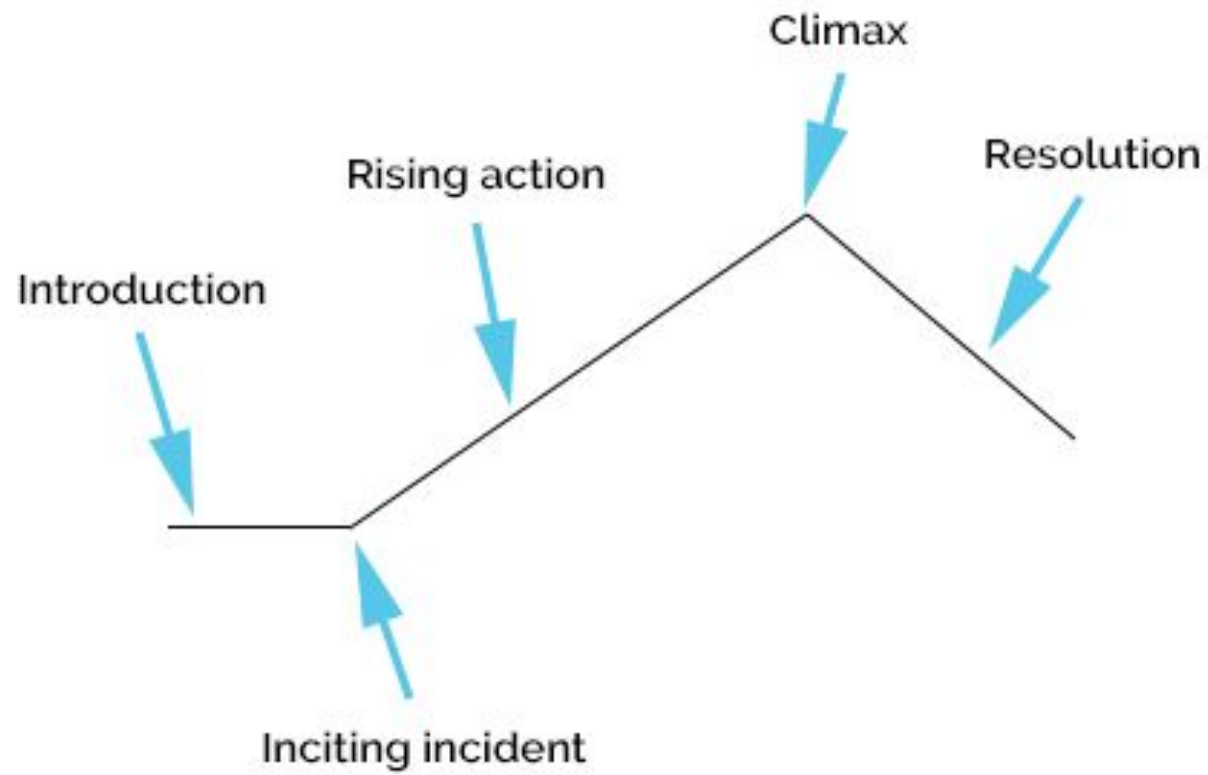


3. MAAILMA LOOMINE

- 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 põhisõnum ja seda väljendatakse sageli tegelaste tegevuse kaudu.



MAAILMA LOOMINE ON KUI LOOJUTUSTUS



4. MAAILMA LOOMINE

- Loo maailm ja esialgne ülevaade, kes seal on.

TÖÖLEHT NR 2.
maailm ja
tegelased



5. ROLLIDE LOOMINE

- Larpi ajal on mängu juhil ja mängijatel oma roll ja grupp, kuhu nad kuuluvad.
- Igal rollil on oma vaated ja tegevuskava ning igal rühmal on samuti.
- Ka õpetajal on larpis oma roll ja sageli väga eriline roll.
- Õpetajal on oluline roll ka larbi ettevalmistamisel ja osalejate abistamisel.

ROLLIDE LOOMINE

- 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.

TEGELASE LOOMISE NÄIDIS

Nimi	KASPAR OKSARAAG
Grupp/amet	Muuseumidirektor / kohalik luuletaja
Tugevus	Kaastundlik ja abivalmis, ei ütle kunagi kellelegi ei.
Nõrkus	Teda on lihtne arutelust kõrvale juhtida, andes talle vaid ilusa luuleraamatud.
Tahe	Tahab saada endale üliharuldase luuleraamatu, milles on valem, kuidas võidelda sookollidega.
Eelduseesmärk	Luuleraamatu saamiseks peab enda poole meelitama linna korralvuri, kes ta röövi kunstimuseumisse varjab. Vastutasuks
Suhted	Korralvuri naine on muuseumigiid ja tunnustatud ajaloo huviline.



ROLLIDE LOOMINE

- Pane kirja tegelased, kes mängus on.

**TÖÖLEHT NR 3.
Rollide loomine**



VÕTMEARHETÜÜBID



6. REEGLITE LOOMINE

- Pane kirja mõned mängu reeglid.

**TÖÖLEHT NR 4.
reeglid**

6. AJARAAMI LOOMINE

- Loo mängu ajaraam. Või visualiseeri see.

**TÖÖLEHT NR 5.
mängu ajaraam**

MÄNGU LÕPETAMINE

- Pane kirja, kuidas mängu lõpetad.

MÄNGU LÕPETAMINE / DEBRIIF

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

MÄNGU JÄRGNE ARUTELU

- 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 mängu järgsed aruteluküsimused.

7. MÄNGU ONEPAGER

- Loo üks ilus mängu ülevaade kaaslastele tutvustamiseks.

TÖÖLEHT NR 6.
onepager

TÄNUD!

<https://forms.gle/dt6NC3jEWYXTqLaQ8>

