



# RESERVUAAR

#LarpForClimate #EduLarp #ClimateEducation

"See õpilarp käsitleb kliimamuutusi ja veepuudust, julgustab mängijaid haldama ressursse, arendama mitteverbaalset suhtlust ning mõtisklema reaalseste keskkonnaprobleemide üle."

See juhend on korraldajatele,  
kes soovivad läbi viia mängu Reservuaar.

Kõik muud juhendid ja materjalid leiate veebisaidilt

[The Reservoir](#)

# ÜLDINFO

💧 **Mängijate arv:** minimaalselt 10, maksimaalselt 30, sobib kõige paremini 20-ga.

💧 **Mängijate vanus:** 13-35 aastat

💧 **Kestus:** võimalik on korraldada lühikest ja pikka versiooni (2 või 3 tundi), mis on jagatud 45-minutilisteks osadeks, sealhulgas on pausid.

💧 **Kirjeldus:**

Mängu Reservuaar põhjal on tegu õues mängitava õpilarbiga, mis kutsub mängijaid postapokalüptilisse maailma, mille kujundavad kliimamuutused ja veepuudus. Rivaalitsevate hõimude liikmetena peavad mängijad koostama ellujäämise strateegia, arendama mitteverbaalset suhtlust ja navigeerima hõimupoliitikas. Mäng julgustab mõtisklema reaalsest keskkonnaprobleemide üle, pakkudes ainulaadset segu strateegiast, rollimängudest ja sotsiaalsest suhtlusest. Mängijad saavad kaasahaarava kogemuse grupiliikmetega sidemete loomisest, ressursside konfliktist ja mängujärgsest ülevaatest, võimaldades mängu kohandada oma ainulaadse kontekstiga. Reservuaar on võimas segu lõbusast ja harivast mängust ning pakub üht võimalust globaalsete probleemide üle arutlemiseks.

💧 **Teemad:** õpilarp, abstraktne (see tähendab, et mängu eeldust ei rakendata rangelt, nt riietuskood), õues liikumine, keskkond, kliimamuutused, hõimud (tähendab, et mängus on pooltevaheline vastasseis), mitteverbaalne sportlik, strateegia, mugavus vs üldine hüve, meeskonnatöö, kiire tempo

💧 **Õppe eesmärgid:**

- Empaatia kliimamuutuste ja täpsemalt veepuuduse suhtes.
- Mõistmine, kuidas inimese mugavus viib konfliktini loodusega.
- Kompromissi vajaduse mõistmine.
- Analüüsimine, kui tundlikud oleme radikaliseerumisele ja konfliktidele.
- Motivatsioon õppida rohkem panustama keskkonna hoidmisele.

💧 **Nõuded:**

Valige ja valmistage ette sobiv mänguala. Välistingimustes läbiviidaval LARP-il on palju plusse, kuid sellega tuleb kaasa ka palju väljakutseid. Täpsema juhendi oma mängukeskkonna loomise kohta leiate aadressilt [Valmistage mänguala ette](#) osa sellest dokumendist:

- **Metsad või pargid** (või muud looduslikud vaatamisväärsused) on ruumikad ja mängijatele ohutud.
- **Ilmastikutingimused** (nagu iga teise õuemängu puhul, tuleb ka ilmaga arvestada asukohast lähtuvalt. Arvestada tuleb ka sellega, et mängijad pritsivad üksteist veega)

Valmistage ette mängurekvisiidid, eelistatavalt taaskasutatud materjalist, täpsemad juhised ja pildid leiate aadressilt [Valmistage mängu materjal](#) osa sellest dokumendist:

- Hõimu peapaelad
- Hõimu lipud
- Veeallikate ja hõimude reservuaarid (ämbrid)
- Pesulapid
- Mängureeglid
- muud

 **Autorid:** LARPIfierid, [www.larpifiers.com](http://www.larpifiers.com)

Autorid: Polynikis Papoulias, Eirini Charakaidi, Alexandros Alexiou

Rahastamine: Larp For Climate Project (Erasmus+ programm, Key Action 2, 2021-1-PL01-KA220-YOU-000029241 [www.facebook.com/LarpForClimate](https://www.facebook.com/LarpForClimate))

ÜLDINFO.....	2
MÄNGU ETTEVALMISTUS.....	5
JUHENDAJA ROLL.....	5
VALMISTA ETTE MÄNGUALA.....	6
MÄNGU FAASID.....	10
TAUSTALUGU.....	11
REEGLID, TEGEVUSED JA OHUTUS.....	11
MÄNGU ELEMENDID.....	14
ÕPIEESMÄRGID.....	16
KOHANDA, MUUDA, IMPROVISEERI.....	17
MÄNGU AJAL.....	18
BRIIFING.....	18
MÄNGU KÄIK.....	20
ARUTELU.....	21
PÄRAST MÄNGU.....	23
JÄRELTEGEVUSED.....	25
JUHENDAJATE ENESEPEEGELDUS.....	26
KONTAKT.....	26
VARIANDID JA LISAD.....	27
LISA – TRÜKIMATERJAL.....	29
REEGLITE JA JUHENDITE VÄLJATRÜKK.....	29
REEGLID, JAOTUSLEHED PUNASELE HÕIMULE.....	37
REEGLID, JAOTUSLEHED KOLLASELE HÕIMULE.....	40

# MÄNGU ETTEVALMISTUS

## JUHENDAJA ROLL

💧 Läbiviijad peaksid kogu juhendi põhjalikult läbi lugema ja tutvuma kõigi mängu elementidega. Nad peavad valima õige asukoha (mänguala) vähemalt kaks kuud enne mängu, täitma "Mängumaterjali ettevalmistamise" etapi vähemalt kuu aega enne mängu ning tagama, et neil on õige arv mängijaid, transport ja kõik juhendid trükitud [Lisa - Trükimaterjal](#) (käesoleva juhendi osa). Ilmastikuolud tuleks üle vaadata nädal enne mängu. Mõni tund enne mängu peavad juhendajad läbima ülejäänud etapid "[Valmistage mänguala ette.](#)"

💧 Kuigi seda mängu saab juhtida ka üks inimene, soovitame omada kahte läbiviijat, kes abistavad hõimudel eraldi soojendusi ja katavad mängu ajal kogu mänguala kohtunikena. Lisaks võimaldab kahe juhendaja olemasolu paremini käsitleda hädaolukordi, siis saab üks juhendaja alalt lahkuda, et hoolitseda arstiabi vajava mängija eest, samal ajal kui teine jääb ülejäänud rühma juurde.

💧 Korraldajatel, kellel ei pruugi õpilarbi kogemust olla (nt kasvatajad, kooliõpetajad, lapsevanemad), on soovitatav enne selle mängu kasutamist osaleda õpilarbi teemalisel koolitusel või töötoas. Soovitame [Rohelise õpilarbi koolitus](#), kuna meie projektid on omavahel avalikult koostööd teinud. Võimalusel oleks abi ka koostööst kogunud larbijuhtidajaga, et tagada mängu sujuv ja edukas läbiviimine.

💧 Korraldajatel, kelle ülesandeks on olla ka mängijate kasvataja (õpetajad, õppejõud, noorsootöötajad), soovitame maksimaalsete tulemuste saavutamiseks kasutada mängu pikemat versiooni ja integreerida oma tunniplaanid selle mänguga. Mängu õpieesmärkide vastavusse viimine oma õppekava ja hariduslike eesmärkidega loob mängijatele ühtsema ja mõjuvama kogemuse, tugevdades mängu käigus õpitud materjale ning soodustades kliimamuutuse ja veepuudusega seotud probleemide sügavamalt mõistmist.

💧 Samuti peaksid läbiviijad olema valmis kohandama mängu vastavalt vajadusele, et toime tulla mängijate vajadustega või ootamatute olukordadega, mis võivad mängu ajal tekkida, vaata lähemalt aadressilt [Kohandage, muutke, improviseerige](#) käesoleva juhendi osa. See võib hõlmata mängureeglite kohandamist, täiendava toe pakkumist mängijatele, kellel võib olla raskusi, või mängijate vahel tekkivate konfliktide lahendamist. Paindlik olemine ja rühma vajadustele vastamine on ülioluline, et tagada edukas ja nauditav õpilarbi-kogemus kõigile osapooltele.

💧 Selles juhendis kasutatud sõnastus:

- **Mäng** (viitab stsenaariumile, pilarbile, sündmusele)
- **Mänguala** (mänguala, mängusisene ala, mängukoht, ruum)
- **Mängijad** (viitab osalejatele või õpilastele)
- **Hõim** (viitab meeskondadele või mängijate rühmadele)
- **Korraldaja** (viitab kasvatajale, mängujuhile või mängu eest vastutavale isikule)
- **Veeallikas ja hõimude veehoidla** (viitab mängu ajal kasutatud veeanumatele/ämbritele, peamise veebasseini veeallikale ja iga meeskonna veeanuma hõimureservuaarile)
- **Juhend** (viitab sellele dokumendile, juhendile)

💧 Kogu mängu jooksul keskendub koolitaja/juhendaja kolmele tegurile:

a) Julgustage mängijaid oma meeskonnaga sidet looma. Teie eesmärk peaks olema tekitada "meie ja nende poole" kaastunnet sama hõimu liikmete vahel. Sellisena tähendab nende poole säilitamine, et teine pool on tõlgitud kui oht.

b) Veenduge, et mängijad ei saaks suhelda ega leida lahendust. Neile peaks tunduma, et iga teise meeskonna liigutus toimib nende ellujäämise vastu, ajendades neid vastasmeeskonda peatama. See seade peaks aitama tekitada meeskondade vahel umbusaldust ning aitama inimestel kriisijuhtimise ja probleemide lahendamise loovalt suhtuda.

c) Hajutada mängijate tähelepanu kontseptsiooniga laienemisest (kasutades puude jäädvustamist lippudega), et julgustada neid strateegiat välja töötama. Neile peaks tunduma, et seda strateegiat tuleb täpselt järgida ja kõik, mis seda strateegiat takistab, on kriis. See tekitab pingeid ja segab neid mõistmast, et teine meeskond ei pea olema vaenlane.

Ülejäänud mängu juhivad mängijad ise, kes tekitavad instinktiivselt konflikte. Juhendajana olete protsessi juhiks, tagades mängu sujuvalt kulgemise.

## VALMISTA ETTE MÄNGUALA

💧 Vali metsas või pargis asukoht, kus puud ei ole liiga tihedad, võimaldades mängijatel vabalt joosta ja vältida õnnetusi. Kontrollige, kas piirkonnas pole kive, puujuuri ega muid elemente, mis võivad muuta maapinnal navigeerimise raskeks või ohtlikuks. Veenduge, et mänguala

ei läbiks radu ega teid, et minimeerida inimeste, loomade või jalgrataste sekkumise ohtu, kui mängijad jooksevad. Veenduge, et see ei oleks kogunemisala, sest mängijad ei väljenda end vabalt, kui juhuslikud inimesed vaatavad neid.

💧 Hinnake ja mõõtkte ligikaudselt vahemaad peamise reservuaari ja iga hõimu veehoidlate vahel, et need oleksid võimalikult võrdsed. Mänguala on soovitatav küllastada paar päeva enne mängu, et veenduda, et kõik on sobiv.

💧 Vaata ilmateadet üks päev enne ja paar tundi enne mängu, et mängijaid muudatustest teavitada. Varukoha asukoht alternatiivse plaanina on mõistlik.

💧 Küllastage mänguala paar tundi enne mängu, et seadistada ja teha vajalikud muudatused.

💧 Paigutage peamine "veeallikas" (kontrollige [Koolitajate reeglid, toimingud ja ohutus](#)) mänguala keskele ja asetage kõik "Hõimu veehoidlad" sellest võrdsele kaugusele, mis asuvad mänguala kahes servas. Mänguala suurust selles juhendis ei määrata, kuna see on mängukorraldaja otsustada, lähtudes paljudest teguritest (puude tihedus, mängijate arv, juhendajate arv, asukohapiirangud jne).

💧 Täitke "Veeallikas" veega kuni etteantud tasemeni, mis põhineb mängijate arvul ja soovitud raskusastmel. Oleme oma mängude jaoks kasutanud 3 taseme süsteemi 1,5 liitrit, 2,5 liitrit, 3,5 liitrit, 5,5 liitrit ämbris, nagu näete pildil.

💧 Jaotage "Veelapid" võrdselt puude vahel kogu mängualal, et ühelgi hõimul poleks teiste ees eeliseid.



## VALMISTAGE MÄNGU MATERJALID

💧 Mängu materjalid/rekvisiidid, mida vajate:

**Veeallikate ja hõimude reservuaarid (ämbrid):** soovitatavad 5-liitrised taastöödeldud plastikust ämbrid/konteinerid peamise ja mõlema hõimu veehoidla jaoks (lväga hea, kui need mahuvad üksteise sisse virna moodustamiseks, et mahutada kõik rekvisiidid ühte kohta)

**Hõimu lipud:** pikad (165 cm x 5 cm) värvilised riidest paelad, mida saab puutüvede ümber mähkida ja siduda vastavalt iga hõimu mängijate arvule. Kaks erinevat värvi, selle juhendi jaoks kasutame punast ja kollast, kuna kasutasime oma rekvisiitide jaoks looduslike värvainetena pokeweedi ja kurkumit (rohkem näete järgmises jaotises)

**Hõimu peapaelad:** keskmise suurusega (120 cm x 2 cm) värvilised riidest paelad, mida saab kanda iga hõimu mängija peapaelana. Kaks erinevat värvi nagu ülal ja arv põhineb mängijatel + 4 (1 kasutatakse iga hõimu ämbri reservuaaris ja 2 erinevat värvi on seotud keskses reservuaaris)

**Veelapid:** väikesed riidetükid (50 cm x 12 cm) materjalist, mis suudab vett hoida, samal ajal kui mängijad kannavad seda oma hõimu veehoidlasse. Arv põhineb mängijatel + 4.

**Reeglid** (trükitud või digitaalselt levitatud "Reeglite jaotusmaterjalid – hõimupunane", "Reeglite jaotusmaterjalid – hõimukollane" ja "Reeglite läbivijate petuleht", mille leiab [Lisa - Trükimaterjal](#) selle juhendi jaotis)

**muud** (Mängijate nimede ja nende vanemate/eestkostjate telefoninumbrite loend, esmaabikomplekt, vile ja veeallikas peavad olema kergesti kättesaadavad)

💧 Taaskasutamise ja taaskasutamise töötoa soovitus:







Kooskõlas projekti jätkusuutlikkuse raamistikuga julgustame looma mängurekvisiite, kasutades taaskasutatud materjale.

**Säästlik veeallikas ja hõimude veehoidlad** (ämbrid): töodelge ümber köepidemete ja kaantega 5-liitrised ämbrid, et need mahuksitaksid ülejäänud rekvisiite. Ruumisäästlikuks hoiustamiseks peaksid ämbrid olema virnastatavad. Märkige veetaseme mõõtmised otse ämbri siseküljele püsiva markeriga.

**Jätkusuutlikud hõimude lipud:** Pange kõrvale kaks vana topeltsuuruses voodilina (valge sobib kõige paremini) ja kasutage nende värvimiseks looduslike värvimisprotsesse (kollase jaoks kurkum ja punase hõimu jaoks nt mustsõstar või mustikas). Lõika rekvisiidi mõõtmete alusel võrdseteks tükkideks ja lasse kuivada. Värvu stabiliseerimiseks ei tahtnud me kemikaale kasutada (on looduslikud lahendused); see tähendab ainult seda, et pärast iga pesu muutub värv vähem erksaks, kuid see pole selle kasutuse puhul probleem.

**Jätkusuutlikud hõimude peapaelad:** Hankige vanad valged T-särgid (valge töötab kõige paremini) ja kasutage ülalmainitud looduslike värvimisprotsesse. Lõigake need ringikujulise kuju säilitamiseks, muutes need sobivaks kasutamiseks peapaelade, randmepaelte või kaelakeedena.

**Säästlikud vesilapid:** Leidke vanad valged joped ja kasutage ülalmainitud looduslike värvimisprotsesse. (valge on puudele peidetuna

paremini nähtav). Valige materjal, mis mahutab vett, et kanda keskreservuaarist hõimude reservuaaridesse, kui mängijad jooksevad.

Soovitame lisada oma iga-aastasessse tunniplaani loodusliku värvimise töötoa või klassivälise tegevuse, mida saab kombineerida keemia, ajaloo, keskkonnaõpetuse või muude asjakohaste tundidega.

Mõelge kogu senisele teabele ja kohandage rekvisiitide mõõtmeid ja koguseid vastavalt teie konkreetsele mängijarühmale.

## MÄNGU FAASID

💧 Kohandage mängu kestust ja ülesehitust vastavalt oma vajadustele ja oludele. Võtke arvesse selliseid tegureid nagu koolivaheajad, õpilaste tähelepanuvõime, kellaaeg ja ilmastikutingimused. Pikem infotund võimaldab kaasahaaravamalt kogemust, samas kui pikem ülevaade annab rohkem õpitulemusi.

režiim:	LÜHIKE	PIKK
kestus:	<b>2 tundi</b>	<b>3 tundi</b>
<b>BRIIFING</b>	25 minutit	45 minutit
<b>MÄNGU KÄIK</b>	45 minutit	45 minutit
<b>ARUTAMINE</b>	20 minutit	45 minutit
<b>Pausid</b>	2x15 minutit	3x15 minutit

💧 Lühiversiooni formaat:

- **Briifing (25 min)**
  - Sissejuhatus - 15 min
  - Hõimude moodustamine - 10 min
- **Mängu käik (45 min)**
  - 1. jooks - 15 min
  - Hõimuella sisseelamine - 10 min
  - 2. jooks - 15 min
  - Lisaeg - 5 minutit
- **Debriifing (20 min)**
  - Rollist väljaelamine - 5 minutit
  - Mängu peegeldus - 15 min

💧 Pika versiooni formaat:

- **Briifing (45 min)**
  - Sissejuhatus - 15 min
  - Hõimude moodustamine - 20 min
  - Soojendusharjutus - 10 min

- **Mängu käik (45 min)**
  - 1. jooks – 15 min
  - Hõimuella sisseelamine – 10 min
  - 2. jooks – 15 min
  - Lisa-aeg - 5 minutit
- **Debriifing (45 min)**
  - Rollist väljaelamine - 5 minutit
  - Mängu peegeldus – 35 min
  - Lisa-aeg - 5 minutit

💧 **Pausid:** Mäng on loodud nii, et see mahuks kooli tunniplaani, seetõttu on iga 45 mänguminuti kohta 15 minutit vaheaega. Saate seda aega kasutada juhendajana oma äranägemise järgi. (Kui kasutate lühiversiooni vormingut, võite pärast esimese jooksu lõppu teha pausi.)

💧 **Debriifing:** Kui hõim "läbib" mängu ja mõtleb kõik 15 minuti jooksul välja ning juhendaja otsustab, et teist jooksu pole vaja, jätkake otse ülevaatega. Eraldage lisa-aega kohalike kliimamuutuste tegelike probleemide ja võimalike lahenduste arutamiseks. Seejärel võtke meiega ühendust ja teavitage meid sellest; oleksime väga huvitatud teie kogemusest rohkem teada saada.

## TAUSTALUGU

Olete oma hõimu viimased allesjäänud liikmed, kes on sunnitud kliimamuutuste laastavate mõjude tõttu rändama uuele maale. Sellel uuel maal on vett vähe ja ellujäämine sõltub sellele juurdepääsu tagamisest. Siiski on ka teisi rühmitusi, kes vajavad ellujäämiseks vett ja konfliktid on vältimatud. Lisaks vähesest veevarust tulenevatele väljakutsetele elavad maal ka tundmatud kiskjad ja rivaalitsevad hõimud, kes kujutavad pidevat ohtu teie ellujäämisele. Peate jääma valvsaks ja tegema koostööd, et kaitsta oma hõimu ohtude eest, tagades samal ajal ellujäämiseks vajaliku vee.

## REEGLID, TEGEVUSED JA OHUTUS

REEGLID	
Sümboolne keel	Mängijad ei tohi mängu ajal verbaalselt suhelda. Lubatud on kasutada ainult sümboleid ja märke ilma heli tekitamata.

Mängu voor	<p>Mänguvoor kestab 15 minutit ning see algab ja lõpeb mängukorraldaja vilega.</p> <p><i>Korraldaja: Mänguvoor võib olenevalt vajadustest olla 10-15 minutit pikk. Võite varjata, et mängus on mitu vooru.</i></p>
Veenappus	<p>Hõimu eesmärk on saada mänguvooru lõpuks läbiviija poolt määratud veetase (märgitud "Hõimu veehoidla sees"). Kui nad seda ei suuda, ei ela hõim suve üle.</p>
Veeallikas	<p>Iga mängija saab veereservuaarist (ämbrist) vett võtta, kasutades toimingut "Vee kogumine". Peamised veehoidlad on kõikidele mängijatele liigutatud ja jäävad mänguala keskele.</p> <p><i>Korraldaja: Kui veeallikas saab mingil põhjusel tühjaks, võite mängijaid teavitada, et nad on allika ammendanud, seega nad kõik kaotavad. Kui see juhtub kogemata, võite selle uuesti täita ja mängu jätkata.</i></p>
Hõimude veehoidlad	<p>Iga hõim peab ellujäämiseks täitma oma hõimu veehoidlat kuni teatud tasemeni (lähtuvalt läbiviija valikust) toiminguga "Täida reservuaar". Kui nad ei suuda seda mängu lõpuks teha tähendab, et nad kaotavad mängu. "Hõimureservuaarid" on kõigi mängijate jaoks liigutatud ja jäävad oma baasi. Rivaalitsev hõim ei saa vett varastada ega seda mingil moel rikkuda.</p>
Veelapid	<p>Vett saab kanda ainult Veelappidega. Neid võib leida piiratud koguses mängu alguses iga hõimu baasis või ümbritsevatelt puudelt, mida mängijad võivad hõivata. Neid saab kasutada Vee Kogumiseks, Veerünnakuks ja Reservuaari Täitmiseks.</p> <p><i>Korraldaja: Soovitame omada lisaämbrist või -mahutit, et koguda kokku kõik Veelapid kui neid kasutatakse "Veerünnaku" jaoks, need kipuvad olema märdunud, kui mängijad viskavad neid juhuslikesse kohtadesse.</i></p>
Hõimu Muster	<p>Iga hõim soovib oma territooriumi laiendada, kasutades tegevust "Puu omastamine", et saada rohkem veelappe oma hõimu spetsiifilise mustri järgi (<a href="#">voata lisa</a>)</p> <p><i>Mängujuht: Ei saa kuidagi näha, kas nad teevad seda õigesti, ega see punkte välja ei anna, kuid see on mängu väravate jaoks oluline.</i></p>
Hõimu lipp	<p>Igal hõimul on mitu lippu, mille arv on võrdne nende baasis olevate mängijate arvuga. Kasutades toimingut "Puu</p>

	omastamine", saavad nad laiendada oma territooriumi oma hõimu mustri alusel.
Ainult üks	Iga mängija võib mängu ajal igal ajal kaasas kanda ainult üht "Veelappi" või "Hõimulippu".
Külmutav heli	Kui juhendaja kasutab vilet, tardub igaüks oma asendisse, rääkimata või liigutamata. Kui vile kõlab uuesti, võib mäng jätkuda nagu tavaliselt  <i>Mängujuht: seda saab kasutada mänguringi alustamise ja lõpetamise viisina või turvamehhanismina (nagu „STOPP“). Selgitage enne mängu iga kasutust mängijate ettevalmistamiseks.</i>
Välja langenud mängijad	Kui mängijat tabab Veerünnak, eemaldatakse ta kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja veelapid, mida kasutati nende väljavõtmiseks ja mängualast välja toomiseks.  Soovi korral võivad nad naasta metsavaimudena, vaadates kõike läbi oma (mobiiltelefoni) ekraani, jäädvustades mänguhetki. (Fotod – mängijatest mobiiltelefoniga jäädvustatud videod (elimineeritud või mitte), peavad enne avalikku kasutamist saama teiste mängijate loa (GDPR))
<b>TEGEVUSED</b>	
Koguge vett	Mängija saab leotada veelappi veeallikas, võimaldades tal kasutada toiminguid "Veerünnak" või "Täida Reservuaar".
Veerünnak	Leotatud veelapiga mängija (pärast tegevust "Vett kogumine") võib rünnata konkureeriva hõimu mängijat, et ta kõrvaldada.  Mängija, keda tabab leotatud veelapp, eemaldatakse kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja nende väljavõtmiseks kasutatud veelapid ning tuues nad mängualast välja.
Täitke reservuaar	Mängija, kellel on leotatud veelapp (pärast tegevust "Vee kogumine"), saab selle vee "Hõimu reservuaari" tühjendada, suurendades sellega oma hõimu ellujäämise võimalust.
Omastage puu	Mängija võib panna kaitsmata puusse "Hõimulipu" (ükski kaitsva puu toiminguga mängija ei puuduta seda), mis võimaldab neil selle puu hõivata ja sellel oleva "veelapi" endale

	võtta. Kui sellel on rivaali "Hõimulipp", saavad nad selle maha võtta.
Kaitske puud	Mängija saab kaitsta puud, millel on "Hõimulipp", hoides sellega ühenduses mis tahes oma kehaosaga. Nii ei saa keegi see "Hõimulippu" maha võtta.  Puu kaitsjaid saab siiski tavapäraselt eemaldada Veerünnakuga.
<b>OHUTUS</b>	
STOPP	Kui mõni mängijatest või juhendajatest hüüab "STOPP", peatub mäng kohe ja kõik mängijad tarduvad nagu "Külmutava heli" reegel.  <i>Mängujuht:: Selgitage mängijatele, et "STOPP" on ohutu sõna juhuks, kui nad saavad mingil viisil füüsiliselt või emotsionaalselt viga.</i>

## MÄNGU ELEMENDID

### Mängu tähised

 Mänguala, kus jooksevad ringi kollase hõimu liikmed.

 Mängualal jooksevad, kus jooksevad ringi punase hõimu liikmed.

 Kõrvaldati mängijad, kes rändavad mängualal nagu vaimud.

 Mäng korraldaja

 „Vesilapid“ vabadel puudel, mis on mängijate poolt nõude esitamiseks valmis.

 "Veeallikas", millest hõimud saavad vett koguda, mängu keskel.

 Kollane "Hõimu veehoidla", mida mängijad soovivad mänguvooru ellujäämiseks täita mängujuhi määratud tasemeni.

 Punane "Hõimude veehoidla", mida mängijad soovivad täita mängujuhi määratud tasemeni, et mänguring ellu jääda.

 Kollane "Hõimulipu" lipp ühel nende territooriumi tähistaval puul nende "Hõimumustriks", et saada rohkem "Vesilappe".

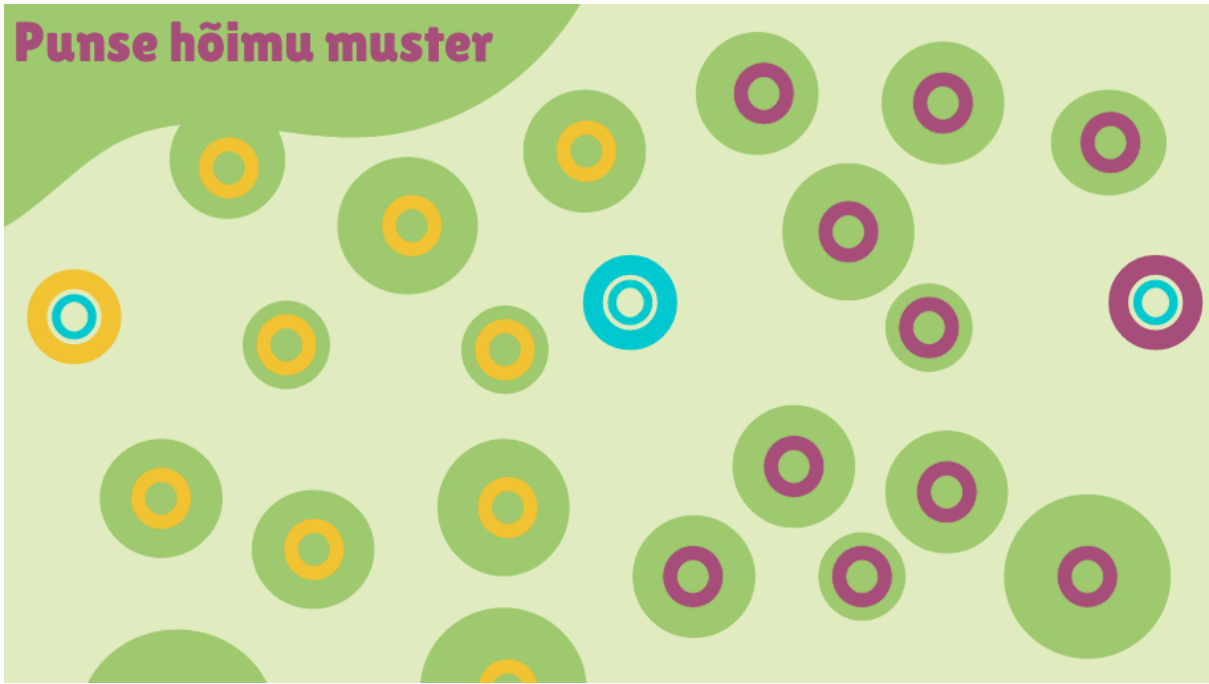
 Punane "Hõimulipu" lipp ühel nende territooriumi tähistaval puul nende "Hõimumustriks", et saada rohkem "Vesilappe".

 Mängualal asustamata puu. Sellel võib olla vesilapp või mitte.

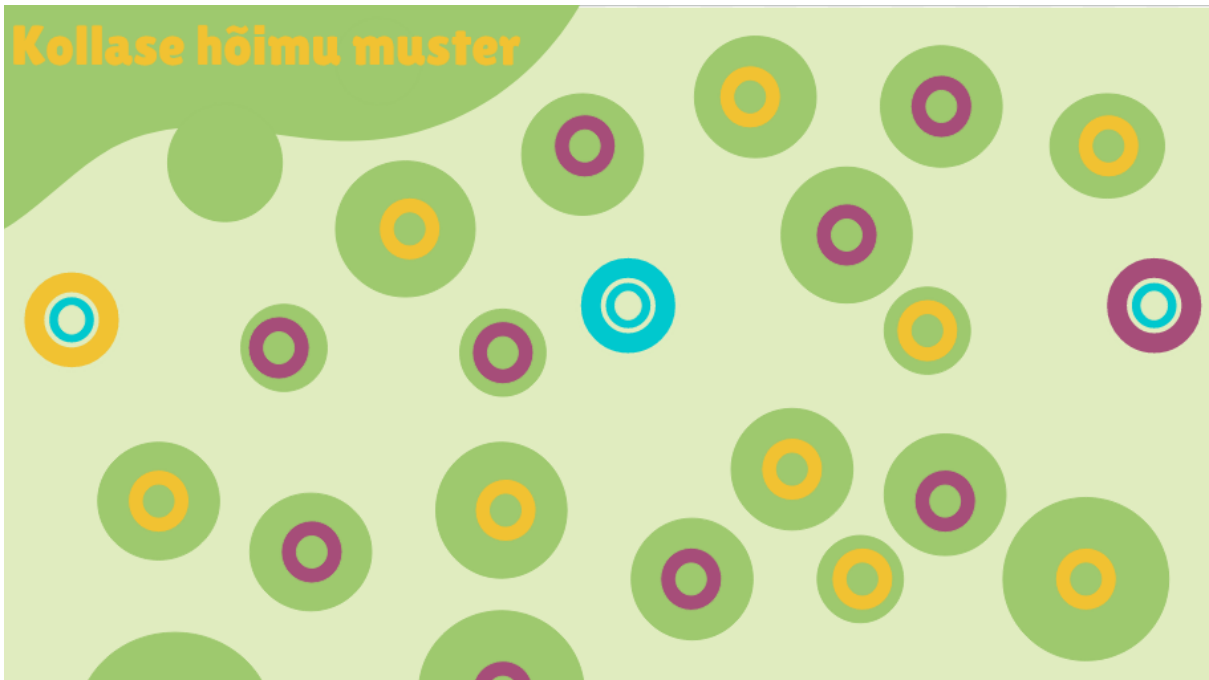
# Käimasolev mäng



## Punase hõimu muster



## Kollase hõimu muster



## ÕPIEESMÄRGID

Bloomi taksonoomia rakendamine mängijate tegevusele:

1. Planeerige oma veemajandust, et mängus ellu jääda (Veerünnak – kausi täitmine).
2. Saage aru, kuidas vee reeglid töötavad.
3. Leidke "Veelappidega" füüsiliselt parim võimalik viis vee kandmiseks (kiirus ja minimaalne veekadu).
4. Kaitske end vaenlase hõimu eest (kasutades puid ja rünnakuid).



5. Töötage välja mitteverbaalse suhtluse meetod oma hõimu sees ja vaenlase hõimuga.
6. Kohanege suutmatusega suhelda.
7. Analüüsige ja rakendage hõimumustreid.
8. Pidage meeles ja rakendage koostöös oma hõimu mustreid.
9. Tuvastage ja rakendage mängus antud vastandliku hõimu mustreid - abimängijad.
10. Hinda nii hõimu võidutingimusi kui ka koostöövõimalust.
11. Osalege mitteverbaalses suhtluses ja tempokas mängus.
12. Mängige ellujääjatena rollimänge, isegi kui olete esimest korda rollimängija.
13. Mõelge olukord ümber abitu vaatenurgast (POV).
14. Mõelge sellele, kuidas mängu väljakutsed ja konfliktid peegeldavad tegelikke kliimamuutuste ja veepuudusega seotud probleeme.
15. Arutage ja hinnake mängu ajal kasutatud strateegiaid, uurides alternatiivseid lähenemisviise ja võimalikke lahendusi ressursside paremaks haldamiseks ja konfliktide lahendamiseks.
16. Julgustage mängijaid uurima ja tundma õppima reaalseid algatusi, mis käsitlevad veepuudust ja kliimamuutusi, motiveerides neid saama oma kogukonnas aktiivseteks muutuste esilekutsujateks.

## KOHANDA, MUUDA, IMPROVISEERI

Võite teha mängu struktuuris muudatusi. Saate luua sellest juhendist koopia ja kohandada seda vastavalt oma nägemusele. Mäng on avatud lähtekoodiga ja muudatuste tegemiseks ei pea te luba küsima. Vastupidi, autorid sooviksid teilt konstruktiivset tagasisidet saada. Palun andke meile teada, mida muutsite ja kuidas see praktikas töötas!

Kohaneva mõtteviisi omaksvõtmine võimaldab teil mängu muuta vastavalt oma publiku konkreetsetele vajadustele ja eelistustele. Kohanduste tegemisel võtke arvesse selliseid tegureid nagu vanus, kultuuriline taust ja kohalikud keskkonnaprobleemid. See paindlikkus tagab mängijatele kaasahaaravama ja mõjuvama kogemuse, jäädes samas truuks mängu põhiteemadele ja õppemiseesmärkidele.

# MÄNGU AJAL

## BRIIFING

💧 **Sissejuhatus [15 minutit]:** Enne mängu algust peaksite selgitama mängu üldist eeldust ja tegevusi, mida nad peavad tegema. Toimige järgmiselt.

- Jutustage [Lugu](#)
- Selgitage selles jaotises allpool olevaid reegleid (*mänu läbiviija tekst*), aga võite viidata ka hõimudele [Reeglite jaotusmaterjal](#).
- Jalutage läbi [Mänguala](#)
- Tutvustage [Mängu materjalid](#)
- Küsimused – täpsustused

💧 **Hõimude ettevalmistus – lühike ja pikk versioonivorming [10-20 minutit]:** Jagage nad kaheks hõimuks, jagage neile kätte hõimude [Reeglite jaotusmaterjal](#) ja värvilised peapaelad ning laske neil oma hõimuga tutvuda. Õelge neile selgesõnaliselt, et pärast selle 10-20 minuti möödumist ei tohi nad enam mängu sees helisid teha. Sõnastuse näidis, mille saate valida:

*Teid jagatakse hõimudeks, õpite üksteist tundma ja loote ühte kogukonda kuuluvustunnet ning hiljem alustate veejahti. Sul on oma hõimuga tutvumiseks aega 10-20 minutit, pärast seda ei tohi sa enam häält teha. Küsimused?*



💧 Hõimurahvas jagab "Hõimu peapaelu" hõimuliikmete vahel, kes vajadusel üksteist abistavad.

💧 (Lühikese ja pika versiooni formaat - 10 minutit) Igas hõimus paluge neil kordamööda jagada oma kogemusi kliimamuutustega, unistust, mis neil tulevikuks on, ja ühte olulist väärtust nende elus. See on väike töötuba, et hõimud saaksid oma liikmetele kaasa tunda ja luua kiiresti sidemeid. Andke neile iga küsimuse jaoks umbes 3 minutit. (küsimused on hõimu reeglite jaotuses) Kõik peaksid jagama ükshaaval ringi liikumist päripäeva.

1. "Mis on teie unistus tulevikust"
2. "Mis on teie elus vahetu hirm"
3. "Mis on teie elus oluline väärtus"

💧 (ainult pika versiooni formaat - 10 minutit) Järgige kõiki lühiversiooni samme ja seejärel lisage need harjutused, et aidata mängijatel oma hõimu kultuurist aru saada ja ülejäänud hõimu liikmetele kaasa tunda.

- tähistamise rituaalid
- kogukondlik uurimine
- kurbuse rituaalid

Igas hõimus paluge tervel rühmal (hõimul) uurida oma hõimu sisemist kultuuri, uurides nende rituaale ja protokolle.

1. Mängijad otsustavad, kuidas nende hõim väljendab kogukonnatunnet, õnne ja põnevust. Neil on 3 minutit aega otsustada, kuidas nende hõim neid tundeid neile arusaadaval viisil väljendab.
2. Järgmise 3 minuti jooksul vaatavad mängijad läbi ühe oma liikme objektiivselt, püüdes avastada, mida hõim vaatab läbi kõigi silmade. Mängijad liiguvad ükshaaval mänguruumis, samal ajal kui nende hõim liigub nendega kaasa, matkides eesliigutaja liigutusi. Eesliigutaja vahetub nii sageli, et kõik saaksid liigutaja olla. Jagage aeg vastavalt mängijate arvule 3 minuti jooksul.
3. Lõpuks avastavad mängijad, kuidas nende hõim väljendab kurbust, leina ja valu. Neil on 3 minutit aega otsustada, kuidas nende hõim neid tundeid neile arusaadaval viisil väljendab.

💧 Kui kasutate lühiversiooni vormingut, võtke pärast 10 minuti möödumist need kokku ja paluge neil silmad sulgeda. Liikuge mängu juurde ja alustage juhistega "1. mänguvoor"

💧 Kui teete pika versiooni vormingut, siis pärast 20 minuti möödumist koguge nad kokku ja öelge neile, et toimub soojendus.

**💧 Soojendus – pika versiooni formaat [10 minutit]:** Soovitame soojendusharjutust, mis toimib ka õpetusena kõik toimingud, mida mängijad saavad teha. See on kõigi reeglite füüsiline mängutest, mis paneb mängijad ette valmistuma. Korrake nii palju kordi kui vaja, et reeglid oleksid kõigile selged, pärast mängu algust pole enam võimalust küsimusi esitada, nii et nüüd on aeg neid võimalikult palju teha. Seejärel liikuge mängule ja alustage juhistega "1. mänguvoor"

## MÄNGU KÄIK

**💧 1. mänguvoor [15 minutit]:** Kui esimene mänguvoor on alustamiseks valmis, saatke mängijad oma hõimu baasidesse ja vilistage mängu alguseks. Lugege see tekst ette või kohandage seda oma äranägemise järgi:

*"Te olete oma hõimu viimased ellujääjad maal, mille on hävitanud nälg ja põud. Püüate ellu jääda, hankides oma hõimu heaoluks vajalikku vett ühest viimasest veekogust. Teie inimesed sõltuvad teist. Edu!"*

**💧** Lõpetage mäng pärast 15 minuti möödumist (anna lisaminutid, kui üks hõim on võidule lähedal või paljud mängijad on veel elus). Vaadake, kes jäid ellu ja loendage, kui palju inimesi igas hõimus elimineeriti. Mäng lõpeb automaatselt, kui üks hõimudest on täielikult kõrvaldatud.

**💧 Hõimu sisseelamine [10 minutit]:** Pange kõik ringi ja laske kõigil kordamööda öelda üks lause, mis neile pähe tuleb – hoiatuseks nende hõimude järgmise põlvkonna jaoks. (Mängijad võivad vaikselt plaksutada (raputavad käsi õhus) kui nad nõustuvad.) Kasutage järgmist teksti või kohandage seda oma äranägemise järgi:

*"See jagamisring on viis, kuidas jätta sõnum oma järeltulijatele. Palun liikuge ükshaaval päripäeva ja jagage ühte sõna või fraasi hoiatuseks tulevasele põlvkonnale. Loodame, et nad ei korda mineviku vigu"*

**💧** Selle ajal, kui hõimumõtte toimub, peab üks juhendaja mänguala järgmiseks mänguvooruks ette valmistama.

- Tühjendage "Hõimude veehoidlad" ja täitke "Veeallikas"
- Vahetage hõimu aluseid teise hõimuga (näpunäide: ämbri liigutamise asemel võite muuta hõimu veehoidla märgistamiseks kasutatavat peapaela)
- Võtke "Hõimulipud" maha ja asetage need tagasi iga hõimu baasi.
- Jagage "veelappe" teistesse kohtadesse kui esimene mänguring

- Kontrollige mänguala elemente, mis võivad mängijatele potentsiaalselt kahjulikud olla (asjad võivad olla muutunud pärast esimest mänguvooru)

💧 **2. mänguvoor [15 minutit]:** Kui teine mänguvoor on alustamiseks valmis, saatke mängijad oma hõimu baasidesse tagasi ja vilistage mängu alguseks. Lugege see tekst ette või kohandage seda oma äranõgemise järgi:


*"Olete vastu pidanud. Raskused ja väljakutsed, pingutades tõsiselt, et oma hõimuga koos õnnelikult elada. Käesolev ülesanne on laiendada ja kindlustada oma hõimu tulevikku. See on teie viimane võimalus – see on teie enda otsustada!"*




## ARUTELU


💧 **Rollist välja tulek [5 minutit]:** Paluge mängijatel koguneda ringi ja hakata maha raputama oma hõimu iseloomu, ellujäämisärevust ja tundeid rivaalitseva hõimu vastu. Raputage, kuni see kaob nende kehast nagu kuiv liiv. Alternatiivina saavad mängijad lihtsalt silmad sulgeda,

hingata ja juhtunut seedida ning lahkuda oma tegelasest ja tulla tagasi iseendana, sest mäng on nüüd läbi.


 **Meeskonna peegeldus [15–35 minutit]:** Pärast teise vooru lõppu esitage neile järgmised küsimused:

- Kuidas sa oma hõimu suhtusid?
- Kuidas sa teise hõimu suhtusid?
- Kuidas te selle koha omandisse suhtusite?
- Mida tundsid mängu ajal "surnud" mängijad ülejäänud mängu vaadates?
- Kuidas suhtusid mängijad, kes ei "surnud" mängijatesse, kes olid "surnud"? Kas nad ohverdati suurema hüvangu nimel või oli nende "surm" mõttetu?
- Kas muudaksid midagi, kui saaksid?
- Mis te arvate, millest see mäng räägib?

 Pärast neid küsimusi jaga nendega mängu põhikontseptsiooni ja lase neil selle üle mõtiskleda: "Konfliktil, mis vastandab inimkonda loodusega, ei saa olla õnnelikku lõppu."

 Lisaküsimused inspiratsiooni saamiseks on loetletud allpool. Lisaks saate luua oma küsimusi, et viia mängijate fookus mängu erinevatele aspektidele.

- Kas näete seost reaalse maailma ja enda reaalsusega?
- Mida muudaksid selle mängu põhjal pärismaailmas ja oma reaalsuses?
- (Kui otsustaksite mängu uuesti samas grupis mängida, mida teeksite teisiti?)
- Kui saaksite reaalselt maailma muuta, mis see oleks?
- Kuidas kogesid mängijad mängu ajal empaatiat kliimamuutuste ja veepuuduse suhtes?
- Kuidas viis mugavuse vajadus mängusisese konfliktini ja kuidas on see seotud tegelike keskkonnaprobleemidega?
- Milline kompromiss mängu ajal tehti ja kuidas see kompromiss oli seotud veepuuduse ja kliimamuutuste reaalsete lahendustega?
- Kuidas tõi mäng esile radikaliseerumise potentsiaali?

 Kui mängite pikka versiooni või kui teil on piisavalt aega, võiksite mängijatele tutvustada ühte või mitut [järeltegevused](#) kirjeldatud käesoleva juhendi järgmises osas.



## PÄRAST MÄNGU

Kõigepealt tänan teid pühendumuse ja pingutuste eest selle mängu korraldamisel ja hõlbustamisel!

Oleme väga tänulikud teie tagasiside eest, kuna oleme pühendunud mängu pidevale täiustamisele ja arendamisele. Teie arusaamad ja kogemused on meile hindamatud, seega ärge kõhelge neid jagamast.

Kui olete mõne meeldejääva hetke fotode kaudu jäädvustanud, soovime teil neid Facebookis jagada. Märki [Larp for Climate fännileht](#) või kasutage hashtagi #LarpForClimate, et aidata sõna levitada ja teisi inspireerida.

Kasutage seda mängu nii sageli kui soovite ja kaaluge selle jagamist oma mängijatega. Nad võivad olla huvitatud oma mängu korraldamisest või selle kaasamisest oma haridus- või kogukonnaprogrammidesse. Samuti võite tulevaste mängude toetamiseks uurida võimalikke rahastamisvõimalusi kohalike omavalitsuste või partnerorganisatsioonide kaudu.

Kõik ajakohased materjalid, aga ka muud projekti "LARP for Climate" stsenaariumid on alati tasuta ja avatud lähtekoodiga vormingus saadaval meie kodulehel: <https://nousika.eu/larpforclimate/>

Mängu täiustamise ja laiendamisega loodame aidata paremini mõista kliimamuutusi ja selle mõjusid ning julgustada koostööd ja loomingulist probleemide lahendamist jätkusuutlikuma tuleviku nimel.





## JÄRELTEGEVUSED

Aljärgnevad järeltegevused võivad aidata õpilastel peale mängu oma kogemusi mõtiskleda ja süvendada arusaamist reaalse maailma probleemidest, julgustades neid teemadega sisukamalt tegelema.

**Peegeldav päevik:** Paluge õpilastel kirjutada oma mängukogemuse kohta tagasisidet andev päeviku sissekanne. Julgustage neid mõtlema väljakutsetele, millega nad silmitsi seisid, milliseid otsuseid nad tegid ja kuidas nad oma hõimurahvaga koostööd tegid. Paluge neil ühendada oma mängukogemused reaalsete probleemidega, mis on seotud kliimamuutuste, veepuuduse ja konfliktide lahendamisega.

**Joonistage oma ideaalne lahendus:** Paluge õpilastel joonistada pilt või luua visuaalne esitus oma ideaalsest lahendusest veepuuduse ja kliimamuutustega tegelemiseks. Julgustage neid loovalt mõtlema ning arvestama erinevate kogukondade ja ökosüsteemide vajadustega.

**Kehaline aktiivsus:** "Ressursivahetus": looge teatejooks, kus õpilased peavad transportima "ressursse" (nt vett või toitu kujutavaid väikseid esemeid) ühest punktist teise, liikudes läbi erinevate takistuste. See võib aidata tugevdada meeskonnatöö ja ressursside haldamise tähtsust ning käivitada arutelusid probleemide üle, millega veepuudusega piirkondade kogukonnad silmitsi seisavad.

**Temaatiline arutelu:** jagage õpilased väikestes rühmadesse ja esitage neile mänguga seotud arutelujuhised, näiteks:

- Mis siis, kui peaksite oma igapäevaelus vett normeerima? Kuidas eelistaksite selle kasutamist?
- Mida õppisite suhtlemise ja koostöö tähtsuse kohta ressursside nappusega tegelemisel?
- Kuidas saavad teie mängusisesed kogemused olla seotud reaalse olukordadega, kus kogukonnad seisavad silmitsi veepuuduse ja kliimamuutustega?
- Kas mängus esinenud probleemidele on reaalseid lahendusi? Kui jah, siis millised need on ja kuidas neid reaalses maailmas rakendada?

**Uuringuprojekt:** määrake õpilastele uurimisprojekt, mille käigus nad uurivad reaalselt näidet veepuudusest või kliimamuutustest ja selle mõjust konkreetsele kogukonnale või piirkonnale. Paluge neil esitada oma järeldused ja pakkuda välja võimalikud lahendused või kohandused.

## JUHENDAJATE ENESEPEEGELDUS

Neid küsimusi kaaludes saavad juhendajad ja mängu krraldajad kindlaks teha, mida paremaks teha ja töötada välja strateegiad õpilarbi kogemuse täiustamiseks tulevaste mängijate jaoks, tagades, et see jääb kaasahaaravaks, harivaks ja mõjuvaks.

- Kas mängumehaanika oli mängijatele selge ja arusaadav? Millised mehaanikad töötasid hästi ja millised olid vähem tõhusad või mida saaks parandada?
- Kas mängijatel oli probleeme mängu mõne konkreetse aspektiga, nagu suhtlus või otsuste tegemine? Milliseid muudatusi saaks teha nende väljakutsetega toimetulemiseks ja üldise kogemuse parandamiseks?
- Millised olid algsed ideed või strateegiad, mis mängijatel mängu jooksul välja tulid? Kuidas saab neid ideid LARPi tulevastes iteratsioonides kaasata või esile tõsta?
- Kui hästi täitis mäng oma hariduslikke eesmärke? Millised õppeeesmärgid saavutati edukalt ja milliseid saaks rohkem rõhutada või toetada lisategevuste või mängu muudatuste kaudu?
- Kuidas mängijad reageerisid mängu teemadele, nagu kliimamuutus ja ressursside nappus? Kas mängijatelt oli ootamatuid arusaamu või reaktsioone, mis võiksid inspireerida õpilarbi tulemusi?
- Millised mängu aspektid olid mängijatele kõige meeldivamad või meeldejäävamad? Kuidas saab neid elemente edasi arendada või laiendada, et suurendada mängijate rahulolu ja kaasatust?
- Kui tõhusalt aitas larbi üldiselt kaasa mängijate sisukale õppimisele ja järelemõtlemisele? Milliseid muudatusi või täiendusi saaks teha, et mängu hariduslikku mõju veelgi tugevdada?

## KONTAKT

 [larpifiers@gmail.com](mailto:larpifiers@gmail.com)

 [larpifiers.com](http://larpifiers.com)

 <https://www.facebook.com/larpifiers/>

 <https://www.instagram.com/larpifiers>

## VARIANDID JA LISAD

Pärast mängu mitu korda läbi mängimist ja erineva tausta ja kooliga kogenud larbi-disainerite tagasisidet otsustasime lisada mängu alternatiivseid variante.

### Mängumaterjalide ja mänguala- alternatiivne ettevalmistamine

- Veekindlad petulinad nii hõimudele kui ka läbiviijatele, tagades vastupidavuse ja kasutusmugavuse erinevates keskkondades.
- Mängu jaoks vajalike rekvisiitide loomiseks kaaluge erinevaid materjale ja tööriistu.
- Kaaluge postapokalüptilist maastikku sisemängu jaoks, kus puude asemel on toolid, sümboliseerivad surnud puutüved, kui te ei saa pargis või metsas viibida

### Alternatiivne sõnastus, mida juhendajad kasutavad:

- "Koostöö on võtmetähtsusega." (Rõhutage, et hõimude vaheline koostöö võib viia kõigi jaoks paremate tulemusteni)
- Tõstke reeglite selgitamise ajal esile kogukonna ellujäämise ja koostöö tähtsust, selle asemel, et võita või kaotada.
- Selgitage, et hõimud vajavad ellujäämiseks vähemalt 1., 2. või 3. tasandi vett (vastavalt hõimude suurusele) ning veetaseme tõus parandab nende positsiooni, kuid ei garanteeri võitu.

### Alternatiivsed reeglid

- Kui tegemist on topeltlöögiga, mängige võitja väljaselgitamiseks kivi paber käärid.
- Enne puu jäädvustamist lugege mõni sekund, et jäädvustamiseks oleks ruumi sekkuda.
- Kui keskveeallikas langeb alla 1. taseme, kuivab see kokku ja kõik kaotavad. Seda infot võib üllatusena anda briifingul või peale esimest jooksu.

### Alternatiivsed soojendused

- Tugevdage hõimude sidemeid, luues ainulaadseid hõimu laule, tantse või rituaale.
- Tutvustage sümboolse keele juhendatud töötuba, nt [1] Tule siia, [2] Pidu, [3] Lein/surm, [4] Avatud.
- Lein võib olla universaalne žest mõlema hõimu jaoks või kolmesekundiline paus mängu ajal.

## Alternatiivsed rollid väljalangenud mängijatele

- Väljalangenud mängijad naasevad "kaitsevaimudena" pärast peapaela äravõtmist, oma hõimude tegevust vaadeldes ja nendest õppimist ning hiljem oma tähelepanekuid aruandluse ajal jagades.
- Väljalangenud mängijad naasevad "kättemaksuhimuliste vaimudena" pärast peapaela mahavõtmist, liiguvad kõndimiskiirusel, varastavad mõlemalt hõimult lippe ja vett, et naasta kesksele allikale. Mängijad ei saa neid puudutada ega nemad mängijaid puudutada.
- Pärast viie mängija väljalangemist saavad nad pärast peapaela öra võtmist moodustada uue kolmanda "barbarite hõimu" ja nende ainus eesmärk on mõlema hõimu jaoks võimalikult palju mängijaid välja võtta.

## Alternatiivne arutelu

- Hõimudevahelise mõistmise ja suhtlemise hõlbustamiseks ühendage arutelu sama hõimu mängijaga ja teise hõimu mängijaga.
- Arutelu väikestes rühmades segahõimu liikmetega, edendades arutelu koostööstrateegiate ja jagatud kogemuste üle.
- Ühiskondlik arutelu ringis, kus iga osaleja jagab ühte kaasavõttu või mängust saadud õppetundi, rõhutades tegevuse õppimise aspekti.

# LISA – TRÜKIMATERJAL

## REEGLITE JA JUHENDITE VÄLJATRÜKK

REEGLID	
Sümboolne keel	Mängijad ei tohi mängu ajal verbaalselt suhelda. Lubatud on kasutada ainult sümboleid ja märke ilma heli tekitamata.
Mängu voor	Mänguvoor kestab 15 minutit ning see algab ja lõpeb mängukorraldaja vilega. <i>Mängu korraldaja: Mänguvoor võib olenevalt vajadustest olla 10-15 minutit pikk. Võite varjata, et mängus on mitu vooru.</i>
Veenappus	Hõimu eesmärk on saada mänguvooru lõpuks läbivijja poolt määratud veetase (märgitud "Hõimu veehoidla sees"). Kui nad seda ei suuda, ei ela hõim suve üle.
Veeallikas	Iga mängija saab veereservuaarist (ämbrist) vett võtta, kasutades toimingut "Vee kogumine". Peamised veehoidlad on kõikidele mängijatele liigutatud ja jäävad mänguala keskele. <i>Mängu korraldaja: Kui veeallikas saab mingil põhjusel tühjaks, võite mängijaid teavitada, et nad on allika ammendanud, seega nad kõik kaotavad. Kui see juhtub kogemata, võite selle uuesti täita ja mängu jätkata.</i>
Hõimude veehoidlad	Iga hõim peab ellujäämiseks täitma oma hõimu veehoidlat kuni teatud tasemeni (lähtuvalt läbivijja valikust) toiminguga "Täida reservuaar". Kui nad ei suuda seda mängu lõpuks teha tähendab, et nad kaotavad mängu. "Hõimureservuaarid" on kõigi mängijate jaoks liigutatud ja jäävad oma baasi. Rivaalitsev hõim ei saa vett varastada ega seda mingil moel rikkuda.
Veelapid	Vett saab kanda ainult veelappidega. Neid võib leida piiratud koguses mängu alguses iga hõimu baasis või ümbritsevatelt puudelt, mida mängijad võivad hõivata. Neid saab kasutada Vee Kogumiseks, Veerünnakuks ja Reservuaari Täitmiseks. <i>Mängu korraldaja: Soovitame omada lisaämbrist või -mahutit, et koguda kokku kõik veelapid kui neid kasutatakse "Veerünnaku" jaoks, need kipuvad olema märdunud, kui</i>

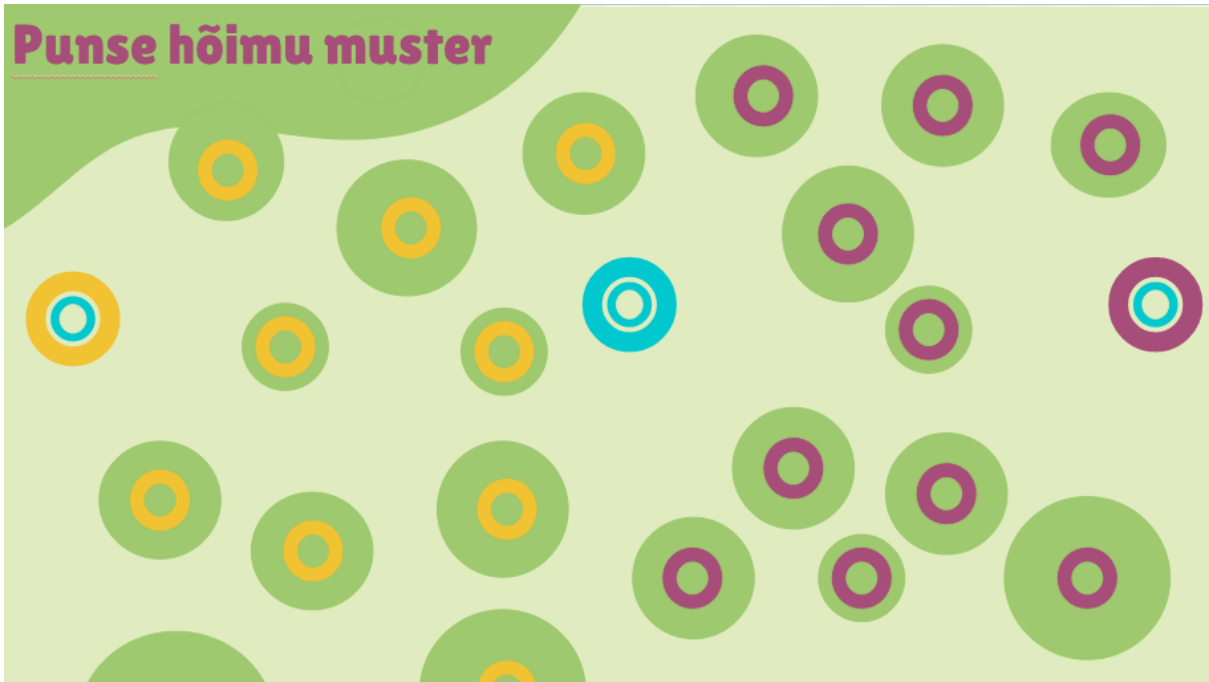
	<i>mängijad viskavad neid juhuslikesse kohtadesse.</i>
<b>Hõimu muster</b>	Iga hõim soovib oma territooriumi laiendada, kasutades tegevust "Puu omasamine", et saada rohkem veelappe oma hõimu spetsiifilise mustri järgi ( <a href="#">vaata lisa</a> )  <i>Mängu korraldaja: Ei saa kuidagi näha, kas nad teevad seda õigesti, ega see punkte välja ei anna, kuid see on mängu väärvate jaoks oluline.</i>
<b>Hõimu lipp</b>	Igal hõimul on mitu lippu, mille arv on võrdne nende baasis olevate mängijate arvuga. Kasutades toimingut "Omasta Puu", saavad nad laiendada oma territooriumi oma hõimu mustri alusel.
<b>Ainult üks</b>	Iga mängija võib mängu ajal igal ajal kaasas kanda ainult üht "eelappi" või "Hõimulippu".
<b>Külmutav heli</b>	Kui juhendaja kasutab vilet, tardub igaüks oma asendisse, rääkimata või liigutamata. Kui vile kõlab uuesti, võib mäng jätkuda nagu tavaliselt  <i>Mängu korraldaja: seda saab kasutada mänguringi alustamise ja lõpetamise viisina või turvamehhanismina (nagu „STOPP“). Selgitage enne mängu iga kasutust mängijate ettevalmistamiseks.</i>
<b>Välja langenud mängijad</b>	Kui mängijat tabab Veerünnak, eemaldatakse ta kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja veelapid, mida kasutati nende väljavõtmiseks ja mängualast välja toomiseks.  Soovi korral võivad nad naasta metsavaimudena, vaadates kõike läbi oma (mobiiltelefoni) ekraani, jäädvustades mänguhetki. (Fotod – mängijatest mobiiltelefoniga jäädvustatud videod (elimineeritud või mitte), peavad enne avalikku kasutamist saama teiste mängijate loa (GDPR))
<b>TEGEVUSED</b>	
<b>Koguge vett</b>	Mängija saab leotada veelappi veeallikas, võimaldades tal kasutada toiminguid "Veerünnak" või "Täida Reservuaar".
<b>Veerünnak</b>	Leotatud veelapiga mängija (pärast tegevust "Vee kogumine") võib rünnata konkureeriva hõimu mängijat, et ta kõrvaldada.

	Mängija, keda tabab leotatud veelapp, eemaldatakse kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja nende väljavõtmiseks kasutatud veelapid ning tuues nad mängualast välja.
Täitke reservuaar	Mängija, kellel on leotatud veeilapp (pärast tegevust "Vett kogumine"), saab selle vee "Hõimu reservuaari" tühjendada, suurendades sellega oma hõimu ellujäämise võimalust.
Omastage puu	Mängija võib panna kaitsmata puusse "Hõimulipu" (ükski kaitsva puu toiminguga mängija ei puuduta seda), mis võimaldab neil selle puu hõivata ja sellel oleva "veeilapi" endale võtta. Kui sellel on rivaali "Hõimulipp", saavad nad selle maha võtta.
Kaitske puud	Mängija saab kaitsta puud, millel on "Hõimulipp", hoides sellega ühenduses mis tahes oma kehaosaga. Nii ei saa keegi see "Hõimulippu" maha võtta. Neid saab siiski tavapäraselt eemaldada Veerünnakuga.
<b>OHUTUS</b>	
STOPP	<p>Kui mõni mängijatest või juhendajatest hüüab "STOPP", peatub mäng kohe ja kõik mängijad tarduvad nagu "Külmutava heli" reegel.</p> <p><i>Koolitaja: Selgitage mängijatele, et "STOPP" on ohutu sõna juhuks, kui nad saavad mingil viisil füüsiliselt või emotsionaalselt viga.</i></p>

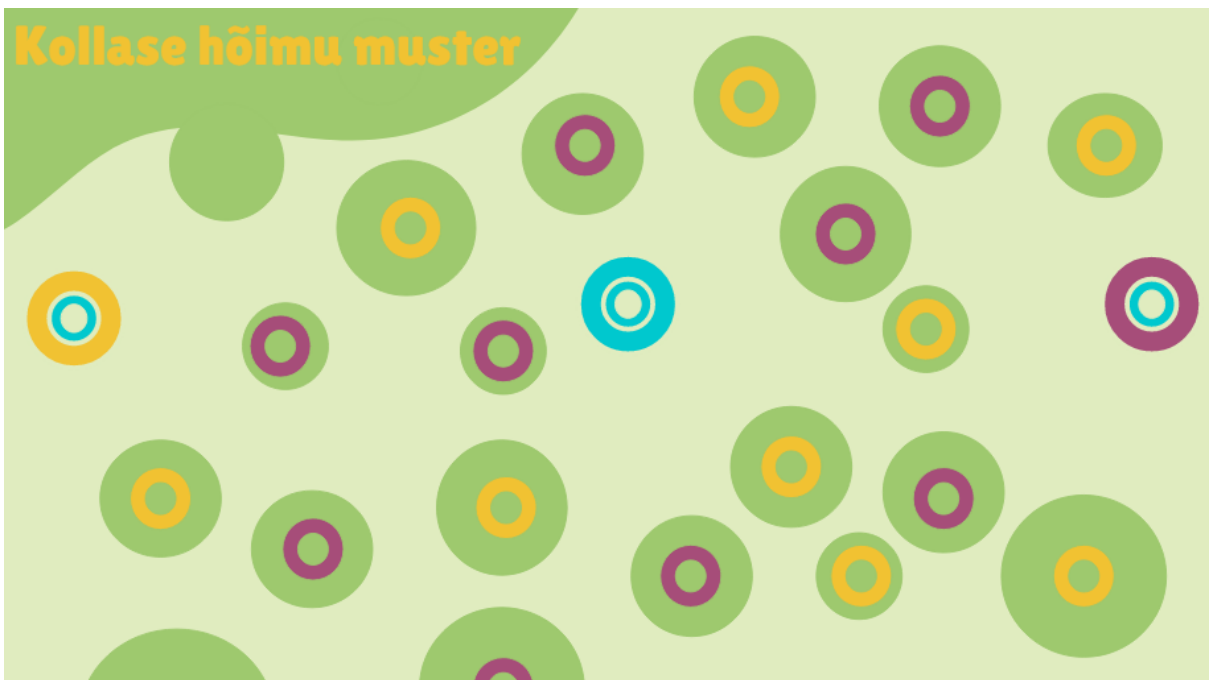
#### Täiendavad näpunäited:

- Pidage meeles – hõimu eesmärk on keskenduda, mitte võistelda
- Iga mängija saab korruga hoida ainult ühte eset
- Kui lüüakse samal ajal, lähevad mõlemad mängijad välja (me ei taha narratiivi rikkuda ja tahame, et mängijad sureksid)
- Jagage sõbrad erinevatesse hõimudesse

## Punse hõimu muster



## Kollase hõimu muster




## LUGU - TAUST

Olete oma hõimu viimased allesjäänud liikmed, kes on sunnitud kliimamuutuste laastavate mõjude tõttu rändama uuele maale. Sellel uuel maal on vett vähe ja ellujäämine sõltub sellele juurdepääsu tagamisest. Siiski on ka teisi rühmitusi, kes vajavad ellujäämiseks vett ja konfliktid on vältimatud. Lisaks vähesest veevarust tulenevatele väljakutsetele elavad maal ka tundmatud kiskjad ja rivaalitsevad




hõimud, kes kujutavad pidevat ohtu teie ellujäämisele. Peate jääma valvsaks ja tegema koostööd, et kaitsta oma hõimu ohtude eest, tagades samal ajal ellujäämiseks vajaliku vee.

## BRIIFING


 **Sissejuhatus [15 minutit]:** Enne mängu algust peaksite selgitama mängu üldist eeldust ja tegevusi, mida nad peavad tegema. Toimige järgmiselt.

- Jutustage [Lugu](#)
- Selgitage selles jaotises allpool olevaid reegleid, aga võite viidata ka hõimudele [Reeglite jaotusmaterjal](#).
- Jalutage läbi [Mänguala](#)
- Tutvustage [Mängu materjalid](#)
- Küsimused – täpsustused

 **Hõimude ettevalmistus – lühike ja pikk versioonivorming [10–20 minutit]:** Jagage nad kaheks hõimuks, jagage neile kätte hõimude [Reeglite jaotusmaterjal](#) ja värvilised peapaelad ning laske neil oma hõimuga tutvuda. Öelge neile selgesõnaliselt, et pärast selle 10-20 minuti möödumist ei tohi nad enam mängu sees helisid teha. Sõnastuse näidis, mille saate valida:

*Teid jagatakse hõimudeks, õpite üksteist tundma ja loote ühte kogukonda kuuluvustunnet ning hiljem alustate veejahti. Sul on oma hõimuga tutvumiseks aega 10-20 minutit, pärast seda ei tohi sa enam häält teha. Küsimused?*

 Hõimurahvas jagab "Hõimu peapaelu" hõimuliikmete vahel, kes vajadusel üksteist abistavad.

 (Lühikese ja pika versiooni formaat - 10 minutit) Igas hõimus paluge neil kordamööda jagada oma kogemusi kliimamuutustega, unistust, mis neil tulevikuks on, ja ühte olulist väärtust nende elus. See on väike töötuba, et hõimud saaksid oma liikmetele kaasa tunda ja luua kiiresti sidemeid. Andke neile iga küsimuse jaoks umbes 3 minutit. (küsimused on hõimu reeglite jaotuses) Kõik peaksid jagama ükshaaval ringi liikumist päripäeva.

4. "Mis on teie unistus tulevikust"
5. "Mis on teie elus vahetu hirm"
6. "Mis on teie elus oluline väärtus"

💧 (ainult pika versiooni formaat - 10 minutit) Järgige kõiki lühiversiooni samme ja seejärel lisage need harjutused, et aidata mängijatel oma hõimu kultuurist aru saada ja ülejäänud hõimu liikmetele kaasa tunda.

- tähistamise rituaalid
- kogukondlik uurimine
- kurbuse rituaalid

Igas hõimus paluge tervel rühmal (hõimul) mõelda oma hõimu sisemist kultuuri, uurides nende rituaale ja tavasid..

4. Mängijad otsustavad, kuidas nende hõim väljendab kogukonnatunnet, õnne ja põnevust. Neil on 3 minutit aega otsustada, kuidas nende hõim neid tundeid neile arusaadaval viisil väljendab.
5. Järgmise 3 minuti jooksul vaatavad mängijad läbi ühe oma liikme objektiivi, püüdes avastada, mida hõim vaatab läbi kõigi silmade. Mängijad liiguvad ükshaaval mänguruumis, samal ajal kui nende hõim liigub koos nendega kaasa, matkides nende liigutusi. Eesliikuja vahetub nii sageli, et kõik saaksid eesliikuja olla. Jagage aeg vastavalt mängijate arvule 3 minuti jooksul.
6. Lõpuks lepivad mängijad kokku, kuidas nende hõim väljendab kurbust, leina ja valu. Neil on 3 minutit aega otsustada, kuidas nende hõim neid tundeid neile arusaadaval viisil väljendab.

💧 Kui kasutate lühiversiooni vormingut, võtke pärast 10 minuti möödumist need kokku ja paluge neil silmad sulgeda. Liikuge mängu juurde ja alustage juhistega "1. mänguvoor"

💧 Kui teete pika versiooni vormingut, siis pärast 20 minuti möödumist koguge nad kokku ja öelge neile, et toimub soojendus.

💧 **Soojendus – pika versiooni formaat [10 minutit]:** Soovitame soojendusharjutust, mis toimib ka õpetusena kõik toimingud, mida mängijad saavad teha. See on kõigi reeglite füüsiline mängutest, mis paneb mängijad ette valmistuma. Korrake nii palju kordi kui vaja, et reeglid oleksid kõigile selged, pärast mängu algust pole enam võimalust küsimusi esitada, nii et nüüd on aeg neid võimalikult palju teha. Seejärel liikuge mängule ja alustage juhistega "1. mänguvoor"

## MÄNGU KÄIK

💧 **1. mänguvoor [15 minutit]:** Kui esimene mänguvoor on alustamiseks valmis, saatke mängijad oma hõimu baasidesse ja vilistage mängu alguseks. Lugege see tekst ette või kohandage seda oma äranägemise järgi:

*"Te olete oma hõimu viimased ellujääjad maal, mille on hävitanud nälg ja põud. Püüate ellu jääda, hankides oma hõimu heaoluks vajalikku vett ühest viimasest veekogust. Teie inimesed sõltuvad teist. Edu!"*

💧 Lõpetage mäng pärast 15 minuti möödumist (anna lisaminutid, kui üks hõim on võidule lähedal või paljud mängijad on veel elus). Vaadake, kes jäid ellu ja loendage, kui palju inimesi igas hõimus elimineeriti. Mäng lõpeb automaatselt, kui üks hõimudest on täielikult kõrvaldatud.

💧 **Hõimu sisseelamine [10 minutit]:** Pange kõik ringi ja laske kõigil kordamööda öelda üks lause, mis neile pähe tuleb – hoiatuseks nende hõimude järgmise põlvkonna jaoks. (Mängijad võivad vaikselt plaksutada (raputavad käsi õhus) kui nad nõustuvad.) Kasutage järgmist teksti või kohandage seda oma äranägemise järgi:

*"See jagamisring on viis, kuidas jätta sõnum oma järeltulijatele. Palun liikuge ükshaaval päripäeva ja jagage ühte sõna või fraasi hoiatuseks tulevasele põlvkonnale. Loodame, et nad ei korda mineviku vigu"*


💧 Selle ajal, kui hõimumõtte toimub, peab üks juhendaja mänguala järgmiseks mänguvooruks ette valmistama.


- Tühjendage "Hõimude veehoidlad" ja täitke "Veeallikas"
- Vahetage hõimu aluseid teise hõimuga (näpunäide: ämbri liigutamise asemel võite muuta hõimu veehoidla märgistamiseks kasutatavat peapaela)
- Võtke "Hõimulipud" maha ja asetage need tagasi iga hõimu baasi.
- Jagage "Vesilappe" teistesse kohtadesse kui esimene mänguring
- Kontrollige mänguala elemente, mis võivad mängijatele potentsiaalselt kahjulikud olla (asjad võivad olla muutunud pärast esimest mänguvoor)

💧 **2. mänguvoor [15 minutit]:** Kui teine mänguvoor on alustamiseks valmis, saatke mängijad oma hõimu baasidesse tagasi ja vilistage mängu alguseks. Lugege see tekst ette või kohandage seda oma äranägemise järgi:


*"Olete vastu pidanud. Raskused ja väljakutsed, pingutades tõsiselt, et oma hõimuga koos õnnelikult elada. Käesolev ülesanne on laiendada ja kindlustada oma hõimu tulevikku. See on teie viimane võimalus – see on teie enda otsustada!"*


## ARUTELU

 **Rollist välja tulek [5 minutit]:** Paluge mängijatel koguneda ringi ja hakata maha raputama oma hõimu iseloomu, ellujäämisärevust ja tundeid rivaalitseva hõimu vastu. Raputage, kuni see kaob nende kehast nagu kuiv liiv. Alternatiivina saavad mängijad lihtsalt silmad sulgeda, hingata ja juhtunut seedida ning lahkuda oma tegelasest ja tulla tagasi iseendana, sest mäng on nüüd läbi.

 **Meeskonna peegeldus [15–35 minutit]:** Pärast teise vooru lõppu esitage neile järgmised küsimused:

- Kuidas sa oma hõimu suhtusid?
- Kuidas sa teise hõimu suhtusid?
- Kuidas te selle koha omandisse suhtusite?
- Mida tundsid mängu ajal "surnud" mängijad ülejäänud mängu vaadates?
- Kuidas suhtusid mängijad, kes ei "surnud" mängijatesse, kes olid "surnud"? Kas nad ohverdati suurema hüvangu nimel või oli nende "surm" mõttetu?
- Kas muudaksid midagi, kui saaksid?
- Mis te arvate, millest see mäng räägib?

 Pärast neid küsimusi jaga nendega mängu põhikontseptsiooni ja lase neil selle üle mõtiskleda: "Konfliktil, mis vastandab inimkonda loodusega, ei saa olla õnnelikku lõppu. Igasugune võit on definitsiooni järgi Pürrose"

 Lisaküsimused inspiratsiooni saamiseks on loetletud allpool. Lisaks saate luua oma küsimusi, et viia mängijate fookus mängu erinevatele aspektidele.

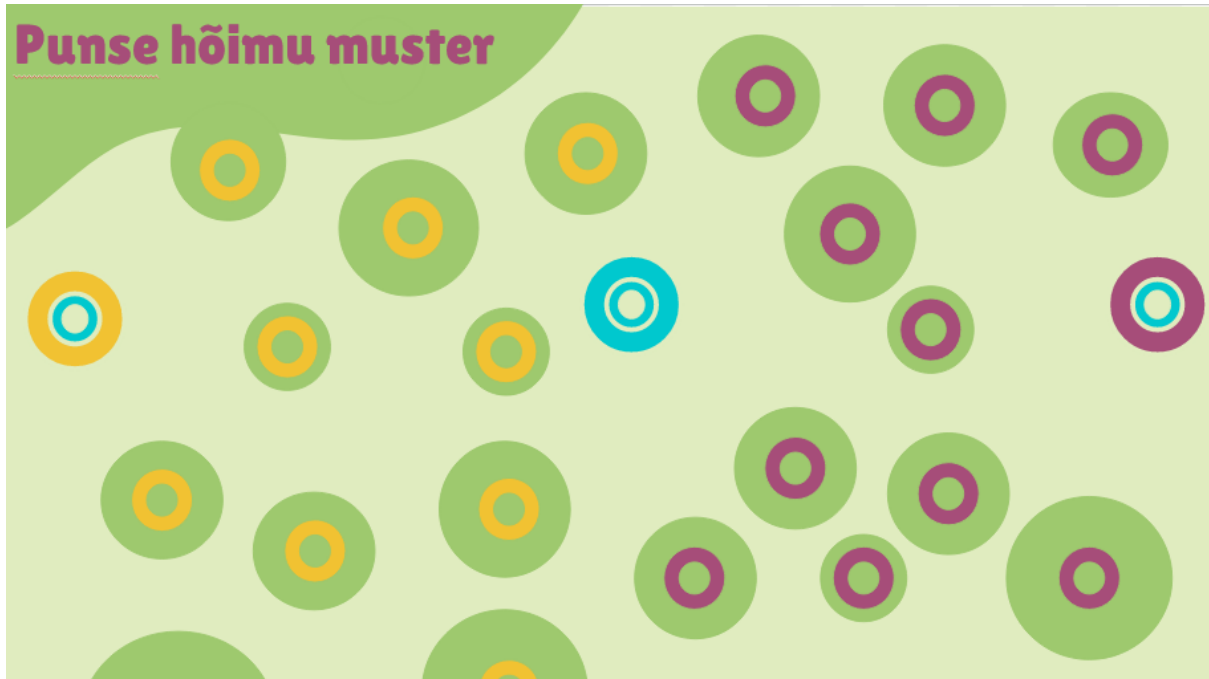
- Kas näete seost reaalse maailma ja enda reaalsusega?
- Mida muudaksid selle mängu põhjal pärismaailmas ja oma reaalsuses?
- (Kui otsustaksite mängu uuesti samas grupis mängida, mida teeksite teisiti?)
- (Kui saaksite reaalselt maailma muuta, mis see oleks?)
- Kuidas kogesid mängijad mängu ajal empaatiat kliimamuutuste ja veepuuduse suhtes?
- Kuidas viis mugavuse vajadus mängusisese konfliktini ja kuidas on see seotud tegelike keskkonnaprobleemidega?
- Milline kompromiss mängu ajal tehti ja kuidas see kompromiss oli seotud veepuuduse ja kliimamuutuste reaalsete lahendustega?
- Kuidas tõi mäng esile radikaliseerumise potentsiaali?

## REEGLID, JAOTUSLEHED PUNASELE HÕIMULE

REEGLID	
Sümboolne keel	Mängijad ei tohi mängu ajal verbaalselt suhelda. Lubatud on kasutada ainult sümboleid ja märke ilma heli tekitamata.
Mängu voor	Mänguvoor kestab 15 minutit ning see algab ja lõpeb mängukorraldaja vilega.
Veenappus	Hõimu eesmärk on saada mänguvooru lõpuks läbiviija poolt määratud veetase (märgitud "Hõimu veehoidla sees"). Kui nad seda ei suuda, ei ela hõim suve üle.
Veeallikas	Iga mängija saab veereservuaarist (ämbrist) vett võtta, kasutades toimingut "Vee kogumine". Peamised veehoidlad on kõikidele mängijatele liigutatud ja jäävad mänguala keskele.
Hõimude veehoidlad	Iga hõim peab ellujäämiseks täitma oma hõimu veehoidlat kuni teatud tasemeni (lähtuvalt läbiviija valikust) toiminguga "Täida reservuaar". Kui nad ei suuda seda mängu lõpuks teha tähendab, et nad kaotavad mängu. "Hõimureservuaarid" on kõigi mängijate jaoks liigutatud ja jäävad oma baasi. Rivaalitsev hõim ei saa vett varastada ega seda mingil moel rikkuda.
Veeilapid	Vett saab kanda ainult veesilappidega. Neid võib leida piiratud koguses mängu alguses iga hõimu baasis või ümbritsevatelt puudelt, mida mängijad võivad hõivata. Neid saab kasutada Vee Kogumiseks, Veerünnakuks ja Reservuaari Täitmiseks.
Hõimu Muster	Iga hõim soovib oma territooriumi laiendada, kasutades tegevust "Omasta Puu", et saada rohkem veelappe oma hõimu spetsiifilise mustri järgi
Hõimu lipp	Igal hõimul on mitu lippu, mille arv on võrdne nende baasis olevate mängijate arvuga. Kasutades toimingut "Omasta Puu", saavad nad laiendada oma territooriumi oma hõimu mustri alusel.
Ainult üks	Iga mängija võib mängu ajal igal ajal kaasas kanda ainult üht

	“veeilappi” või “Hõimulippu”.
Külmutav heli	Kui juhendaja kasutab vilet, tardub igaüks oma asendisse, rääkimata või liigutamata. Kui vile kõlab uuesti, võib mäng jätkuda nagu tavaliselt
Välja langenud mängijad	Kui mängijat tabab Veerünnak, eemaldatakse ta kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja veelapid, mida kasutati nende väljavõtmiseks ja mängualast välja toomiseks.  Soovi korral võivad nad naasta metsavaimudena, vaadates kõike läbi oma (mobiiltelefoni) ekraani, jäädvustades mänguhetki. (Fotod – mängijatest mobiiltelefoniga jäädvustatud videod (elimineeritud või mitte), peavad enne avalikku kasutamist saama teiste mängijate loa.
<b>TEGEVUSED</b>	
Koguge vett	Mängija saab leotada veelappi veeallikas, võimaldades tal kasutada toiminguid "Veerünnak" või "Täida Reservuaar".
Veerünnak	Leotatud veelapiga mängija (pärast tegevust "Vett kogumine") võib rünnata konkureeriva hõimu mängijat, et ta kõrvaldada.  Mängija, keda tabab leotatud veelapp, eemaldatakse kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja nende väljavõtmiseks kasutatud veelapid ning tuues nad mängualast välja.
Täitke reservuaar	Mängija, kellel on leotatud veelapp (pärast tegevust "Vett kogumine"), saab selle vee "Hõimu reservuaari" tühjendada, suurendades sellega oma hõimu ellujäämise võimalust.
Omastage puu	Mängija võib panna kaitsmata puusse "Hõimulipu" (ükski kaitsva puu toiminguga mängija ei puuduta seda), mis võimaldab neil selle puu hõivata ja sellel oleva "veelapi" endale võtta. Kui sellel on rivaali "Hõimulipp", saavad nad selle maha võtta.
Kaitske puud	Mängija saab kaitsta puud, millel on "Hõimulipp", hoides sellega ühenduses mis tahes oma kehaosaga. Nii ei saa keegi see "Hõimulippu" maha võtta. Neid saab siiski tavapäraselt eemaldada Veerünnakuga.

OHUTUS	
STOPP	Kui mõni mängijatest või juhendajatest hüüab "STOPP", peatub mäng kohe ja kõik mängijad tarduavad nagu "Külmutava heli" reegel.



#### Hõimu sisseelamine – lühiversiooni formaat:

- "Mis on teie unistus tulevikust"
- "Mis on teie elus vahetu hirm"
- "Mis on teie elus oluline väärtus"

#### Hõimu sisseelamine – pika versiooni formaat:

- tähistamise rituaalid
- kogukondlik uurimine
- kurbuse rituaalid

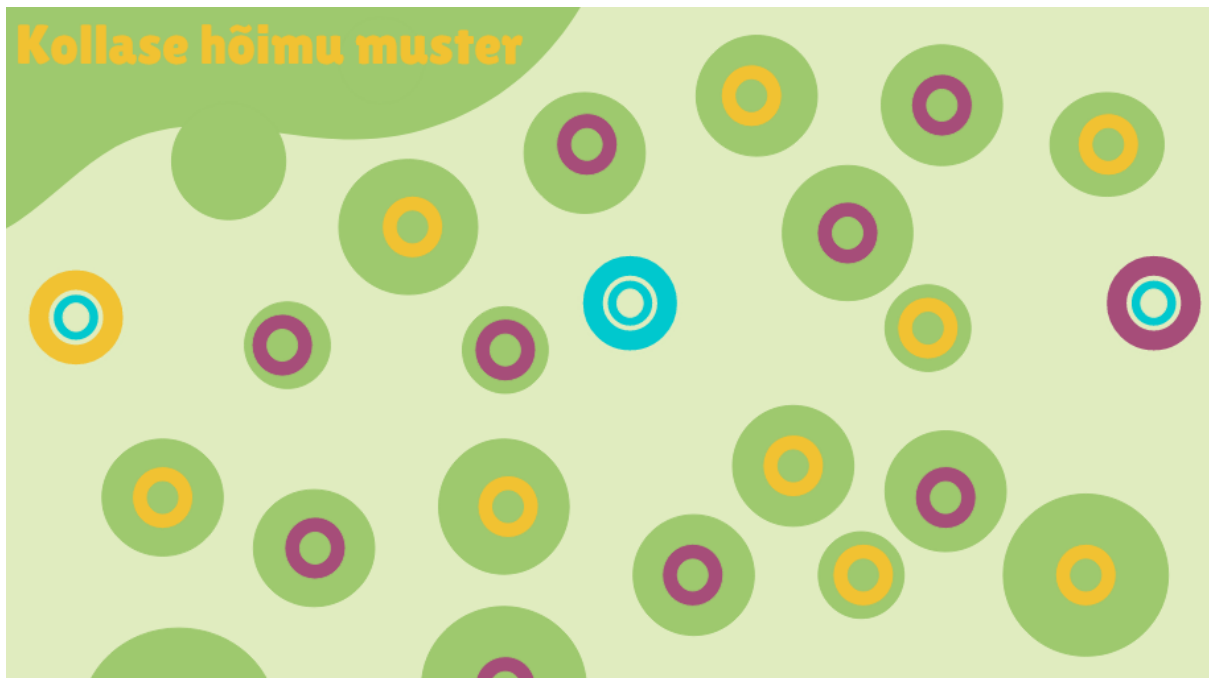
## REEGLID, JAOTUSLEHED KOLLASELE HÕIMULE

REEGLID	
Sümboolne keel	Mängijad ei tohi mängu ajal verbaalselt suhelda. Lubatud on kasutada ainult sümboleid ja märke ilma heli tekitamata.
Mängu voor	Mänguvoor kestab 15 minutit ning see algab ja lõpeb mängukorraldaja vilega.
Veenappus	Hõimu eesmärk on saada mänguvooruga lõpuks läbiviija poolt määratud veetase (märgitud "Hõimu veehoidla sees"). Kui nad seda ei suuda, ei ela hõim suve üle.
Veeallikas	Iga mängija saab veereservuaarist (ämbrist) vett võtta, kasutades toimingut "Vee kogumine". Peamised veehoidlad on kõikidele mängijatele liigutatud ja jäävad mänguala keskele.
Hõimude veehoidlad	Iga hõim peab ellujäämiseks täitma oma hõimu veehoidlat kuni teatud tasemeni (lähtuvalt läbiviija valikust) toiminguga "Täida reservuaar". Kui nad ei suuda seda mängu lõpuks teha tähendab, et nad kaotavad mängu. "Hõimureservuaarid" on kõigi mängijate jaoks liigutatud ja jäävad oma baasi. Rivaalitsev hõim ei saa vett varastada ega seda mingil moel rikkuda.
Veelapid	Vett saab kanda ainult veelappidega. Neid võib leida piiratud koguses mängu alguses iga hõimu baasis või ümbritsevatelt puudelt, mida mängijad võivad hõivata. Neid saab kasutada Vee Kogumiseks, Veerünnakuks ja Reservuaari Täitmiseks.
Hõimu Muster	Iga hõim soovib oma territooriumi laiendada, kasutades tegevust "Omasta Puu", et saada rohkem veelappe oma hõimu spetsiifilise mustri järgi
Hõimu lipp	Igal hõimul on mitu lippu, mille arv on võrdne nende baasis olevate mängijate arvuga. Kasutades toimingut "Omasta Puu", saavad nad laiendada oma territooriumi oma hõimu mustri alusel.
Ainult üks	Iga mängija võib mängu ajal igal ajal kaasas kanda ainult üht



	“Veelappi” või “Hõimulippu”.
Külmutav heli	Kui juhendaja kasutab vilet, tardub igaüks oma asendisse, rääkimata või liigutamata. Kui vile kõlab uuesti, võib mäng jätkuda nagu tavaliselt
Välja langenud mängijad	Kui mängijat tabab Veerünnak, eemaldatakse ta kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja veelapid, mida kasutati nende väljavõtmiseks ja mängualast välja toomiseks.  Soovi korral võivad nad naasta metsavaimudena, vaadates kõike läbi oma (mobiiltelefoni) ekraani, jäädvustades mänguhetki. (Fotod – mängijatest mobiiltelefoniga jäädvustatud videod (elimineeritud või mitte), peavad enne avalikku kasutamist saama teiste mängijate loa (GDPR))
<b>TEGEVUSED</b>	
Koguge vett	Mängija saab leotada veelappi veeallikas, võimaldades tal kasutada toiminguid “Veerünnak” või “Täida Reservuaar”.
Veerünnak	Leotatud veelapiga mängija (pärast tegevust “Vett kogumine”) võib rünnata konkureeriva hõimu mängijat, et ta kõrvaldada.  Mängija, keda tabab leotatud veelapp, eemaldatakse kohe mängust, võttes ära oma hõimu peapaela ja nende väljavõtmiseks kasutatud veelapid ning tuues nad mängualast välja.
Täitke reservuaar	Mängija, kellel on leotatud veelapp (pärast tegevust “Vett kogumine”), saab selle vee “Hõimu reservuaari” tühjendada, suurendades sellega oma hõimu ellujäämise võimalust.
Omastage puu	Mängija võib panna kaitsmata puusse “Hõimulipu” (ükski kaitsva puu toiminguga mängija ei puuduta seda), mis võimaldab neil selle puu hõivata ja sellel oleva “veelapi” endale võtta. Kui sellel on rivaali “Hõimulipp”, saavad nad selle maha võtta.
Kaitske puud	Mängija saab kaitsta puud, millel on “Hõimulipp”, hoides sellega ühenduses mis tahes oma kehaosaga. Nii ei saa keegi see “Hõimulippu” maha võtta. Neid saab siiski tavapäraselt eemaldada Veerünnakuga.

OHUTUS	
STOPP	Kui mõni mängijatest või juhendajatest hüüab "STOPP", peatub mäng kohe ja kõik mängijad tarduavad nagu "Külmutava heli" reegel.



#### Hõimu sisseelamine – lühiversiooni formaat:

- "Mis on teie unistus tulevikust"
- "Mis on teie elus vahetu hirm"
- "Mis on teie elus oluline väärtus"

#### Hõimu sisseelamine – pika versiooni formaat:

- tähistamise rituaalid
- kogukondlik uurimine
- kurbuse rituaalid

