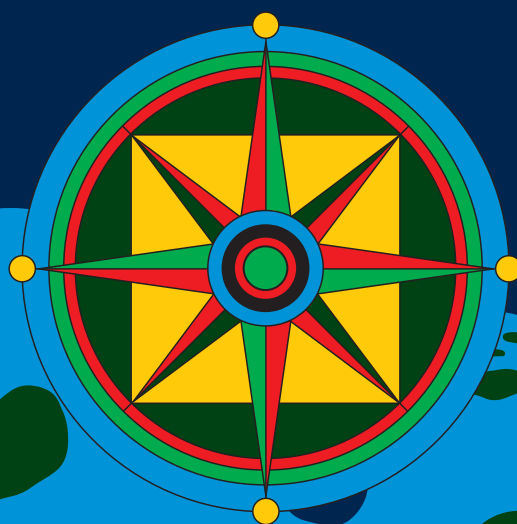


MISSIOON TERRA

LÄBIVIJA JUHEND



SISUKORD

Taust	3
Läbiviija roll	3
Mängu osad	3
Metoodika	4
Mängu läbiviimine ja etapid	4
Mängu ettevalmistamine	4
Mängu tutvustamine	4
Mängu reeglid	5
Territooriumiklotside paigutamine	6
Mängu käik	6
Arutelu	6

Küsimuste korral võtke ühendust „Missioon Terra” kohalike esindajatega:

Eduscape Põgenemismängud, Kaarel Türkson: info@eduscape.ee
Mondo Maailmakool, Mari Jõgiste: mari.jõgiste@mondo.org.ee
Tartu Loodusmaja, Maria Ivanova: maria.ivanova@tartuloodusmaja.ee



TAUST

Tere tulemast missioonile Terra!

Teid ja teie õpilasi ootab ees põnev seiklus ja oluline õppetund. „Mission Terra” on võimas tööriist, mille abil õpilased saavad aimu, kuidas keskkonnaprobleemid võivad viia konfliktideni, kuidas konfliktid arenevad ning kuidas neid juhtida ja lahendada. Viite oma õpilased sündmuste keskele – ja seda kõike interaktiivsel ja põneval moel.

Juhend annab soovitusi mänguga seotud õppetegevuse ettevalmistamiseks, mängu läbiviimiseks ning sellele järgnevas aruteluks. „Missioon Terra” innustab ja õpetab analüüsima rahvusvaheliste konfliktide tekkepõhjust ning võimalikke stsenaariume sündmuste arenguks ja konfliktide lahendamiseks.

Mäng „Missioon Terra” on eestindatud versioon 2014.–2016. a rahvusvahelise projekti „Erasmus+” raames loodud mängust „Mission Z: One Last Chance”. Originaalmängu väljaandja on Boarderline Boardgames, kelle tegevusega ja teiste mängudega on võimalik tutvuda veebilehel bb-games.eu.

LÄBIVIIJA ROLL

Juhendaja roll on valmistada ette sobiv keskkond mängu mängimiseks, juhtida mängu kulgu, vajadusel selgitada ja teavet jagada ning viia läbi mängujärgne arutelu. Kasuks tulevad teadmised ja kogemused mitteformaalse hariduse meetoditest ja praktikast ning põhioskused noorte õppetegevuse suunamiseks ja toetamiseks.

Mitteformaalse hariduse kohta saab lisateavet veebilehelt mitteformaalne.ee/mitteformaalne-oppimine.

MÄNGU OSAD

Enne mängu läbiviimist peate olema kindel, et tunnete mängu reegleid ning mõistate kõigi mängu osade ja elementide funktsiooni. Mängujuht peab oodatud eesmärkide saavutamiseks olema konkreetne ja enesekindel. Soovitav on mäng esmalt ise läbi mängida (nt mõne sõbra või kolleegiga), et kõigest põhjalikult aru saada ja näha, kuidas mäng reaalsuses toimub.

„Missioon Terra” mängukomplekti osad:

- 1 suur maakaart
- 5 lippu (1 igale võistkonnale)
- 5 salajase ülesande kaarti (1 igale võistkonnale)
- 1 juhend ja väike maakaart Valgetele (ilma ressursside väärtusteta)
- 4 juhendit ja väikest maakaarti teistele võistkondadele
- 9 territooriumimärki igale võistkonnale (kokku 45)
- 32 tegevusmärki
- 25 punast müüriklotsi
- 25 sinist müüriklotsi
- 15 roosat müüriklotsi
- 15 kollast müüriklotsi
- 4 eriteadaannet igale võistkonnale (4*4 = 16) (v.a. Valged)
- Valgete raportid (kui nad on külastanud punkte, mis on näidatud nende ülesandes)
- 150 puidust territooriumiklotsi igale võistkonnale (v.a. Valged)
- 55 puidust territooriumiklotsi (Valged)

METOODIKA

„Missioon Terra“ tugineb mitteformaalse hariduse väärtustele ja praktikale, pakkudes noortele interaktiivseid ja kogemuslikke koosõppimise võimalusi.

Mäng ja sellega seondud õppetegevus pakub noortele võimalust turvalises keskkonnas, simulatsiooni ja rühmatöö abil, õppida tundma rahvusvaheliste konfliktide tekkepõhjust, mehhanisme ja juhtimist. Mängu käigus saavad osalejad katsetada, vigu teha ja neist õppida.

Osalejad õpivad nii mängu käigus saadud kogemusest kui ka mängule järgnevast arutelust ja eneserefleksioonist. Refleksiooni võib integreerida ka üldisemasse õppeprotsessi, näiteks mitteformaalse hariduse raames laiemasse eluoskuste projekti või formaalhariduse raames ajaloo või ühiskonnaõpetuse tundidesse.

Juhendajal on oluline roll noorte õppimise toetamisel ning nende refleksiooni suunamisel teabe ja küsimustega. Tema ülesanne on ergutada ja toetada noorte teadmiste ja maailmavaate arengut, võimaldades neil jagada oma seisukohti ja õpikogemusi. See on tõhusam meetod kui juhendaja enda teadmiste ja seisukohtade „jutlustamine“.

Väga oluline roll on mängujärgsel arutelul, mille najal toimubki põhiline õppimine. Kogu mängu jaoks koos aruteluga on soovitatav varuda vähemalt 3 tundi, mängu ja arutelu vahel võib teha väikese pausi.

MÄNGU LÄBIVIIMINE JA ETAPID

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Enne mängijate saabumist tuleb ette valmistada ruum: **igale võistkonnale laud ja toolid**.

Mängus osaleb **5 võistkonda**, igas 1–6 mängijat (kokku kuni 30 mängijat).

Igal laual on valmis pandud järgmised vahendid: **väike maakaart, mängu reeglid, tegevusmärgid, territooriumimärgid, müüriklotsid ja salajane ülesandekaart ümbrikus**.

Manitsege osalejaid mitte vaatama esemeid enne, kui olete tutvustuse lõpetanud.

Suur maakaart tuleb paigutada nii, et sellele pääsevad hõlpsasti juurde kõik võistkonnad. Ka juhtimiskeskus, kust jagatakse territooriumiklotse ja uudiseid, peab olema kõigile võistkondadele hõlpsasti juurdepääsetav. Enne mängu algust asetage maakaardile iga võistkonna jaoks üks territooriumiklots, mis vastab nende stardikohale (**Punased all vasakul 1P; Sinised üleval vasakul 1A; Kollased üleval paremal 25A; Roosad paremal all 25P**).

MÄNGU TUTVUSTAMINE

Juhendaja võib võistkonnad ise moodustada või lasta osalejatel oma soovi järgi grupeeruda. Kui kõik osalejad on oma kohtadel ja valmis alustama, tutvustage (vajadusel) lühidalt ennast ja oma organisatsiooni. Seejärel alustage mängu tutvustamist. Soovitame mängu sisse juhatamiseks kasutada videot, mis avab osalejatele mängu taustaloo ning tutvustab nende missiooni. Video asub siin: vimeo.com/806516147/a470f878a1

Oluline on kirjeldada mängu eesmärki ja tausta viisil, mis rõhutab **globaalset ohtu Maale**, sest:

1. Kui võistkonnad kitsalt oma ülesandele keskenduvad, kipuvad nad mõtlema ja tegutsema ainult oma võistkonna huvisid silmas pidades ja teistega konkureerides.
2. Mängust on oluline õppida, et kui võistkonnad teevad koostööd, jätkub ressursse kõigile.

Tegevusmärgid pakuvad võistkondadele võimalust soovi korral teiste võistkondadega läbi rääkida ja koostööd teha.

Igal mängul peab olema legend/taustalugu, mille juhendaja võib ka ise välja mõelda (järgides ülaltoodud põhimõtteid). Üks läbi mängitud ja toimiv lugu:

Planeet Maa on hävingu äärel, sest inimesed on loodusvarade kaevandamise ja kasutamisega looduskeskkonda tundmatuse ni muutnud. Keskkonnareostus on muutmas pea kogu planeeti inimestele elamiskõlbmatuks ning see sunnib inimesi uusi elupaiku otsima. Elamiskõlblikuna on säilinud vaid inimtegevusest vähe mõjutatud kauge manner Terra.

- Teie riigid on valinud teid esindajateks mandri ja selle ressursside uurimisel. See on suur vastutus, sest teie riigi ja rahva tulevik sõltub teie tegevusest ja otsustest.

Seejärel selgitage osalejatele, et igale võistkonnale on antud konkreetne salajane ülesanne, mis tuleb täita.

MÄNGU REEGLID

Pärast lühikest sissejuhatust lubage osalejatel vaadata nende laual olevaid kaarte jt mängu komponente. Selgitage erinevate kaartide ja komponentide funktsioone:

- **Salajase ülesande kaart:** selgitab, mis on teie võistkonna ülesanne mängu ajal; te ei tohi seda kaarti näidata kellelegi väljaspool oma võistkonda.
- **Mängu reeglid:** selgitab „Missioon Terra” reegleid ja mängu kulgu ning näitab võistkondade järjekorda mängu viies voorus.
- **Väike maakaart:** mängu põhikaardi koopia, mille igal ruudul on näidatud ressursside hulk/väärtus. See on ülesande täitmiseks oluline teave, mida saab kasutada oma strateegia väljatöötamisel.
- **Territooriumimärgid:** näitavad, kui palju territooriumiklotse saab iga võistkond selles voorus kasutada.
- **Tegevusmärgid:** võimaldavad teha mängu ajal erinevaid toiminguid.
- **Müürid:** aitavad kaitsta ala, millel paiknevad võistkonna territooriumiklotsid. Kui müür on paika pandud, ei pääse ükski teine võistkond sellest otse läbi. Müüri saab eemaldada ainult teatud tegevusmärkidega.

Mängus on **viis vooru**, iga voor koosneb kahest osast:

1. **Strateegia väljatöötamine:** u **5-minutiline** periood, mis on ühine kõikidele võistkondadele (selle kestust võib muuta vastavalt ajakavale ja mängu sisule/eesmärkidele). Strateegiaperioodil võivad kõik võistkonnad ruumis vabalt ringi liikuda ja suurt maakaarti uurida, et oma käike planeerida. Lisaks sellele peavad sel ajal kõik võistkonnad:
 - valima ühe territooriumimärgi ja vahetama selle juhtimiskeskuses territooriumiklotside vastu, mis on võistkonna kasutuses mänguaja jooksul.
 - otsustama, kas kasutada tegevusmärke – iga võistkond võib valida, kas jätta märgid kasutamata, kasutada ühte või kahte tegevusmärki. Tegevusmärkide kasutamisest tuleb teatada juhtimiskeskusele ning sooritatud tegevust ei saa tagasi võtta. Kui kaks võistkonda kasutavad tegevusmärke üksteise vastu, jääb peale suurema numbriga tegevusmärk.

2. **Mängimine:** mänguaeg antakse ühele võistkonnale korraga. Iga vooru mängujärjekord on määratud võistkondadele antud juhendil. Mänguaeg kestab **2 minutit** (seda võib muuta, et see sobiks ajakavaga, soovi korral võib muuta ka mängu dünaamikat, näiteks lühendada kahe viimase vooru aega, et lisada nn ajasurvet). Selle aja jooksul peab iga võistkond asetama paigale kõik oma territooriumiklotsid. Kui nad seda teha ei suuda, kaotavad nad kõik paigutamata jäänud territooriumiklotsid (need tagastatakse juhtimiskeskusesse).

TERRITOOORIUMIKLOTSIDE PAIGUTAMINE

Mängijad paigutavad oma territooriumiklotsid kaardile, üks klots ruudule. Uus klots tuleb asetada ruudule, mis on sama värvi hõivatud ruudu kõrval. See tähendab, et klotse ei saa asetada diagonaalselt, vaid ainult hõivatud ruutude kõrvale (vasakule või paremale), kohale või alla.

Kui mängijate poolt soovitud ruudu on juba hõivanud teine võistkond, kuid see pole müüriга kaitstud küljelt, mille poolt sellele saab läheneda, võib selle ruudu ikkagi hõivata. Selleks tuleb asetada oma territooriumiklots teise võistkonna territooriumiklotsi peale ja ruut ongi hõivaja oma.

Kui väljakul on kaitsemüür sellel küljel, mille poolt mängija soovib läheneda, on juurdepääs blokeeritud. Kaitsemüüri saab eemaldada ainult vastavat tegevust võimaldavate tegevusmärkidega.

MÄNGU KÄIK

Kõik voorud tuleb läbi teha eespool kirjeldatud põhimõtteid järgides, muutes võistkondade mängujärjekorda vastavalt juhendil olevale skeemile.

Aeg-ajalt kontrollige, kas kõik osalejad mõistavad ja järgivad mängureegleid. Vajadusel saate alati selgitusi jagada (kuid ärge andke juhiseid võistkondadevahelisteks läbirääkimisteks – selle peale peavad mängijad ise tulema).

Alates teisest voorust tuleks võistkondadele strateegiaperioodil edastada uudiseid (eriteadaandeid). Igal võistkonnal on oma uudiste komplekt ning uudised edastatakse ettenähtud järjekorras. Eriteadaanded võivad osalejaid esialgu segadusse ajada, seega olge valmis küsimustele vastama. Eriteadaanded esindavad tinglikult meedia sekkumist ning selles mängus on nende üks eesmärk tekitada kahtlusi, sest meedias kajastatu ei pruugi ka päriselul alati tõele vastata – ehk mängijad peavad uudistesse ettevaatusega suhtuma.

Juhendaja peaks jälgima mängu dünaamikat ja töötama selle nimel, et kõik osalejad oleksid motiveeritud ja aktiivsed. Jälgige mängu kulgu vastavalt reeglitele ja ajagraafikule.

Kuna mäng muutub iga vooruga üha intensiivsemaks ja emotsionaalsemaks ning selle dünaamikat on üha raskem jälgida, soovitame juhendajatel võimalusel töötada paaris (2 juhendajat). See võimaldab jagada mängujuhi ülesandeid ja saada paremat ülevaadet mänguprotsessist.

ARUTELU

Arutelu on oluline osa igast vabaõppe tegevusest. „Missioon Terra” puhul tuleb põhjaliku arutelu tähtsust eriti rõhutada, sest mäng võib noorte jaoks olla võimas kogemus, mis mõjutab neid oluliselt nii tunnete kui ka mõistuse tasandil.

Põhjalik arutelu julgustab noori saadud kogemuste üle arutlema, tõmbama paralleele tegeliku eluga, tegema järeldusi ja sõnastama konkreetseid õpitulemusi. Veenduge, et pühendate piisavalt aega asjakohase arutelu läbiviimiseks.

Olge väga tähelepanelik, sest võib juhtuda, et mõned mängijad ei suuda kohe oma rollist väljuda, mistõttu nende esmane reaktsioon võib olla vaidlev, isegi vihane. Juhendaja ülesanne on kirgi ohjeldada ning sündmuste käiku samm-sammult analüüsides kokku võtta, mis, kuidas ja miks juhtus ning mis järeldusi sellest on võimalik teha. Juhendaja roll ei ole siiski valmislahenduste esitamine – juhtige arutelu nii, et osalejad jõuaksid ise järeldusteni, kuidas konflikte vältida ja konfliktsituatsioone lahendada.

Järgmised küsimused võivad aidata arutelu läbi viia:

- Kuidas sa ennast mängu ajal tundsid?
- Mis mängus juhtus?
- Milliseid strateegiaid kasutasite mängu jooksul oma eesmärkide saavutamiseks?
- Kui saaksite mängu uuesti mängida, kas muudaksite midagi? Kui jah, siis mida ja miks?
- Miks me seda mängu üldse mängisime?
- Kas tajusite olukordi, mis sarnanevad tegelikus elus toimuvaga?
- Kas omavaheline konkurents oli alati kõige parem lahendus (koostööd tehes oleks kõikidel võistkondadel piisavalt ressursse oma ülesande täitmiseks)?

Mõned seosed mängu ja tegelikkuse vahel:

- võitlus ressursside pärast
- võimu kasutamine ja võimusuhted, erinevused riikide või huvigruppide vahel
- puudulik/ebapiisav kommunikatsioon võistkondade vahel või isegi oma meeskonna sees
- erinevused isiksuste, vaatepunktide, arvamuste, eesmärkide jne osas
- agressiivsuse vallandumine konfliktolukordades
- inimeste kalduvus koostöö asemel konkurentsile

Näpunäiteid:

- Kui aeg on piiratud, valige aruteluks ainult kõige olulisemad küsimused.
- Arutelu ajal võiks osalejad paikneda nii, et võistkondade liikmed istuvad kõrvuti, kuid üheskoos moodustatakse suur ring. See muudab vestluse paremini jälgitavaks ja hallatavaks.
- Sõltuvalt kogu mänguseltskonna suurusest võib arutelu olla individuaalne (igaüks saab oma mõtteid välja öelda), suurema seltskonna puhul võib kaaluda ka tagasiside andmist võistkondade kaupa.
- Arutelu stiili võib varieerida ka sõltuvalt osalejate vanusest jm eripäradest. Arutelu toetamiseks võib kasutada loominguulisi võtteid, näiteks joonistamine, videote tegemine jne.
- Kõigile ei meeldi avalikult sõna võtta, kuid proovige siiski anda igale osalejale võimalus oma arvamust avaldada.

