



RÄNDEMÄNG

JUHENDMATERJAL

Koostajad: Johanna Helin, Mai Mikkelsaar, Kristi Ockba, Eliis Otti
Õigusekspert: Kristiina Toodo
Keeletoimetaja: Argo Mund

Õppeotstarbeline rändemäng on osa MTÜ Mondo rändeteemalisest töötoast. See on valminud projekti „Pagulas- ja rändeteema kajastamine Eesti koolides kestliku arengu eesmärkide kontekstis” raames Eesti Välisministeeriumi arengu- ja humanitaarabi rahalistest vahenditest.



Rändemäng on õppelauamäng õpilastele alates 15. eluaastast ning ühtlasi üks osa töötoast. Töötoa eesmärk on selgitada õpilastele sõjapõgenike rände etappe, liikumisviise, peatuskohti, rändega seotud riske ning olukordi ja tekitada empaatilist sidet sõjapõgenikega. Rändemängu alus on kaart, mis visualiseerib rände käiku Süüria kodusõja põgenike näitel. Euroopa Liidu sihtriigid ning neis toimuvad tegevused on valitud näidetena, illustreerimaks eri olukordi.

Mängitakse töötoa läbiviija (sh õpetaja või rändeteema ekspert) juhendamisel, sest lisaks lauamängu mängimisele on oluline elavdada arutelu suuremates ja väiksemates rühmades, selgitada võtmesõnu ning reflekteerida mängu sisu, käigu ja tulemuste üle töötoa teises pooles lauamängu mängimise järgselt. Töötoa kestus on vähemalt 90 minutit ning rändemäng sobib mängimiseks kuni seitsmes viieliikmelises rühmas, kus igal rühmal on oma komplekt, kuhu kuulub viis nuppu ja üks täring.

KOMPLEKTI OSAD

1. **Mängulaud.** Tegu on A2 formaadis mängulauaga, mida üks iga viieliikmelise väikerühma kohta. Mängulaul on näha eri asukohtades toimuvad tegevused ning liikumise suund.
2. **Rollikaardid.** Mänguga käib kaasas kuus eri tegelasega rollikaarti, millest igaühel on olemas kolm versiooni. Rollid on jaotatud täringu numbrite järgi ning neid on kokku 18.
 - 1 – hea haridusega mees
 - 2 – ema kahe lapsega, abikaasa on hukkunud
 - 3 – laps täiskasvanud saatjaga (onuga)
 - 4 – suurpere, kus on koos kolme põlvkonna esindajad
 - 5 – teismeline üksinda reisiv noormees
 - 6 – lapseootel naine
3. **Situatsioonid.** Situatsioonid asuvad rollikaardi pöördel ning need tulevad kasutusse vaid neljas erinevas asukohas: põgenikelaagris, naaberriigi pealinnas, Vahemere saarel ning majutuskeskuses. Olukorrad on ajalises järgnevuses ehk mängija alustab esimesest olukorrast ning liigub situatsioonidega kronoloogilises järjekorras edasi. Kokku on situatsioonikaardil viis üksteisele järgnevat olukorda. Kui on vaja lisasituatsioone, mõtleb mängija lugu ise edasi. Samasse asukohta naasmisel alustab mängija taas esimesest situatsioonist ning liigub samasse asukohta paigale jäädes situatsioonidega edasi.
4. **Juhendmaterjal.** Juhendmaterjal sisaldab mängu käigu kirjeldust, terminite selgitust, kultuurikommentaare ning taustinfot. Töötoa läbiviija peaks juhendmaterjali läbi töötama enne töötoa toimumist, et tutvuda töötoa temaatikaga ning osata mängu käiku õpilastele selgitada. Üks juhendmaterjali eksemplar peaks olema kättesaadav ning nähtav ka igas rühmas, et leida sealt kiiresti infot. Juhendmaterjalis leiduv taustinfo on esitatud tähestikulises järjekorras ning seal on selgitatud kõik mängulaul leiduvad allajooni- tud sõnad.
5. **Rändepäevik.** Iga rolli kohta täidetakse üks rändepäevik (juhendmaterjali viimased, nummerdamata leheküljed) ning sinna kirjutatakse rolli andmed, liikumine kohtade vahel ning igas asukohas toimunud tegevused. Pane tähele! Iga vahele jäädud kord on neli kuud, mis veedetakse samas kohas, ka see info on vaja üles märkida. Igas rändepäevikus kajastub rolli kohta käiv kogu mängu info. Rändepäevikuid peab töötoa läbiviijal olema rohkem kui töötoas osalejaid juhuks, kui mõni töötoas osaleja alustab mängu uue rolliga otsast peale.

MÄNGU KÄIK

Mängu alguses veeretab iga mängija endale rolli. Iga rolli tüüp vastab ühele täringu numbrile kuuest (number paikneb rollikaardi alumises paremas nurgas). Igal rollil on kolm varianti ehk kolm erinevat rollikaarti, millest õpilane valib huupi ühe. Kui rühma satub üle kolme sama rolli esindaja, siis veeretatakse seni uuesti, kuni kõigil rühma liikmetel on oma roll. Iga liige saab mängu alguses ühe rändepäeviku koopia, kuhu märgitakse rolli andmed. Kaardid tagastatakse mängu lõpus töötoa läbiviijale, kuid rändepäeviku saab iga õpilane õpimapi või vihiku vahele lisada.

Iga mängija veeretab oma rolli, kannab selle minavormis teistele ette ning kirjutab vajaliku info rändepäevikusse. See aitab rolli rohkem sisse elada ning annab ka teistele mängijatele teada, kellega tegu on.

Kõik mängijad valivad endale nupu ning liigutavad seda rännaku käigu põhjal eri asukohtade vahel. Mängu alguses elavad kõik Süürias, kus toimuva sõja eest hakatakse varem või hiljem põgenema. Iga käigu ajal öeldakse valjult, kus mängija paikneb, mis temaga seal toimub ning kuhu ta edasi suundub. Ka rändepäevikusse pannakse kirja märksõnad toimunu kohta, selle kestus ning lõpuks ka uus asukoht. Asukohtade nimetused on rohelisel taustal trükitähtedega, tegevused aga tähistatud numbritega üks kuni kuus. Nuppude peatuspaigaks on kollane ala rohelise asukoha ümber, et nupud ei varjutaks teksti.

Täringu veeretamise järjekord on päripäeva. Kui õpilane jääb ühe käigu vahele, siis kirjutab ta selle üles rändepäevikusse: iga vahele jäädud kord võrdub nelja kuuga, mis on rolli vaadates oluline ajaühik (nt raseda naise puhul).

Asukohtades „Naaberriigi pealinn“, „Põgenikelaager“, „Saar Vahemeres“ ning „Majutuskeskus“ on märgitud ühe variandina situatsioonikaardi võtmine. Mängija leiab vastava asukoha situatsioonid rollikaardi tagaküljelt ning alustab loetelus esimesest, loeb selle tegevuse teistele kõva häälega ette ning märgib selle ka ülevaatlikult oma rändepäevikusse. Kui õpilane saab järjest samas asukohas mitu situatsioonikaarti, liigub ta järjekorras järgmisesse situatsiooni, sest need on esitatud kronoloogilises järjestuses. Kokku on situatsioonikaardil viis üksteisele järgnevat olukorda. Kui on vaja lisasituatsioone, mõtleb mängija lugu ise edasi. Kui mängu jooksul liigub õpilane sellest asukohast edasi, kuid satub hiljem sinna tagasi, alustab ta olukordadega otsast peale. Nii on ka põgenikuga päriselus: iga kord põgenikelaagrisse sattudes alustab ta peavarju otsimisest ja kontaktide loomisest, mitte ei jätkata sealt, kus varem pooleli oli jäänud.

Mäng on ennekõike juhuste ja õnne mäng, mis saadab paljuskki ka sõjapõgenikke: millised abilised (heas või halvas mõttes) nende teele satuvad, millises olukorras on sõiduvahendid jne. Mängu on sisse planeeritud ka otsustamishetki, et suurendada rolli olulisust. Kui olukord eeldab otsustamist, peab õpilane oma otsust teistele rühma liikmetele ka valjult põhjendama (näiteks kui ta on juba korduvalt mängus oma rahast ilma jäänud, siis ei saa ta valida kallimat sõidukit).

Kõik mängulaua allajoonitud sõnad on selgitatud materjalis „Taustinfo“. Kui allajoonitud sõna esineb esimest korda, siis püüab mängija rühmakaaslaste abiga ise mõistet selgitada, näiteid tuua või meenutada meedias loetut. Järgmise sammuna loeb õpilane mõiste valjult kõigile ette. Mõistest arusaamine on üks lauamängu eesmärke.

Kui õpilasele sattunud rollikaardi tegelane kas hukub või saab rahvusvahelise kaitse enne töötoa lõppu, siis veeretab ta endale uue rolli ning alustab mängu ja uut rändepäevikut otsast peale. Töötoa läbiviijal peaksid olema varuks rändepäevikute lisakoopiad.

Mängu võitjaks võib pidada õpilast, kes saab rahvusvahelise kaitse. Siiski kestab mäng edasi, vajadusel läbi uue rolli, kuni töötoa läbiviija selle lõpetab. Mängu lõpuks ei pea kõik mängijad olema asüüli saanud, eri tulemused lisavad mängule nüansse ning emotsioone, mida analüüsida (vaata „Juhiseid töötoa läbiviijale“).

JUHISEID TÖÖTOA LÄBIVIIJALE

Enne lauamängu algust

1. Selgitada välja (võimaluse korral eelmises tunnis), mida teavad õpilased mõistete **rändekriis**, **Süüria** ja **põgenik** kohta. Esimeses etapis julgustada ka laiemaid käsitusi, näiteks majandus- või kliimapõgenikud, rändekriisid kogu maailmas ning selle ajaloos jne.
2. Soovitame ühiselt vaadata MTÜ Mondo kogust **dokumentaalfilmi** „Üle mere“ („The Crossing“). See kestab 55 minutit ning kajastab Süüria sõjapõgenike rännet üle Vahemere. Filmi saab laenutada aadressilt <http://filmikogu.maailmakool.ee/> ning selle juurde käivad ka töölehed ja harjutused.
3. Paluda õpilastel ette lugeda või selgitada mängus esinevaid mõisteid (valida paar-kolm olulisimat). Alternatiivina võib seda teha ka töötoa läbiviija.
4. Küsida rollide saamise järel õpilastelt, mis nad arvavad, millisel rollil on raskeim Euroopas või Eestis rahvusvahelist kaitset saada ning miks; millised väärtuseid ja hoiakuid nad ootavad Eestisse tulevatelt põgenikelt või pagulastelt?
5. Küsida, milline oleks õpilastele piisav oht, et Eestis puhkeva sõja eest põgeneda; millised viis asja nad kaasa võtaksid ning miks; mis oleks nende sihtkoht.
6. Uurida valitud rollide nimede tõlkeid ning araabia täisnimede ülesehitust (vt. „Taustinfo“). Tutvustada neid üksteisele rühmasiseselt.

Lauamängu mängimise keskel teha STOPP-hetked aruteluks. Küsimuste järjekorra valib töötoa läbiviija.

1. Milliseid ohtlikke olukordi on teil ette tulnud? Milles seisneb nende ohtlikkus?
2. Kes on korduvalt pidanud käigu vahele jätma? Mis tundeid see tekitas?
3. Kes õpilastest on uuesti alustanud? Millistel põhjustel? Mis tundeid see tekitas?
4. Kes oskab selgitada, mida tähendavad järgmised mõisted: ... (valida kolm mõistet taustmaterjalidest)?

Küsimusi pärast lauamängu mängimist

1. Kui paljud õpilastest mängu jooksul hukkusid? Mille tagajärjel?
2. Kui paljud paiknesid mängu lõpus endiselt põgenikelaagris?
3. Mis tunde tekitas hukkumine või asüüli saamine?
4. Kui paljud said Euroopas asüüli, millistes Euroopa riikides?
5. Kui paljud said asüüli Eestilt? Kes ja miks otsustas Eestist edasi liikuda?
6. Milliseid emotsioone tekitas teie situatsioonikaartidel leiduv info?
7. Kes oskab selgitada, mida tähendavad järgmised mõisted: ... (valida mõisted, mida mängu jooksul ei korratud, kuid mida töötoa läbiviija peab oluliseks)?

Pärast kokkuvõtet

Iga õpilane koostab oma rändepäeviku põhjal rolli rändeloo. Kes on alustanud mitme rolliga, valib lugudest ühe ning põhjendab samuti oma valikut.

Ettekanne võib toimuda kogu klassi ees või samades rühmades, kus mängiti. Lugude ettelugemiseks võivad õpetajad moodustada ka uued väikerühmad, tuues kokku sama rolli esindajad (näiteks suurpered koos, lapsed koos jne). Suuline ettekanne peaks olema emotsionaalne ning terviklik, baseeruma rändepäeviku andmetel, kuid võib sisaldada ka muid detaile. Kui loos on tekkinud ebaloogilisusi, siis korrigeerida ka need. Suulise ettekande korral võib loo ettevalmistus võtta umbes 15 minutit. Ettekanne võib jääda ka koduseks (kirjalikuks) tööks, kus õpilastel tuleb oma loole lisada nüansse, emotsioone, mis suunavad neid analüüsima ning tegema lisauurimust, kasutades interneti vm allikaid. Sellisel juhul on rändeloo üleskirjutamine ajamahukam. Õpilane peaks loo või ettekande lõpus andma ka hinnangu: kuidas läks ning kui kaua ta umbes rändas (vanus alguses ja lõpus)?

Rändemängus õpitud mõistete kinnistamiseks saavad õpilased lahendada **digiülesande** aadressil <http://bit.ly/2cnhTqB>. Ülesande võib läbi viia koos kõigi töötoast osavõtjatega või iga õpilane teeb selle iseseisvalt.

Illustreerimaks põgenikelaagrit, võib õpetaja näidata virtuaalset ning interaktiivset ringkäiku Zaatari põgenikelaagris (vt „Lugemiseks“).

TAUSTINFO

Araabia nimed koosnevad tavaliselt eesnimest, isa nimest (vahel on ka vanaisa nimi) ning perekonnanimest. Abielus naine ei võta oma mehe perekonnanime, aga nende lapsed saavad oma isa perekonnanime. Kui mehe ja naise perekonnanimed on samad, siis on tõenäoline, et nad on samast suuremast suguvõsast. Huvi korral võib lasta õpilastel uurida, kas ja mida nende rolli eesnimi tähendab (<http://www.behindthename.com/names/usage/arabic>).

Jordaanias on suurimad põgenikelaagrid Zaatari ja Azraqi. Zaatari laagris (vaata ka interaktiivset virtuaalringkäiku „Lugemiseks”) elab ametlikult 120 000 inimest, Azraqi laager on suure pindalaga, aga paikneb ääremaal, seega elab ametlikult seal 20 000 inimest. Mitteametlikke põgenikke on Jordaanias umbes 700 000.

Liibanonis on sõjapõgenikud asunud elama Palestiina konflikti põgenikele loodud laagritesse, mis on nüüdseks muutunud linnadeks. Kuigi Liibanon on pindalalt umbes 10 000 km², on riiki sisenenud ligikaudu kaks miljonit Süüria sõjapõgenikku, kellest vaid väike osa elab ametlikes põgenikelaagrites.

Liikumine maismaad pidi. Süüriast põgenemine mööda maismaad kulgeb esialgu läbi Türgi ning seejärel läbi Balkani poolsaare ning teiste Euroopa riikide. See on küll pikem teekond, kuid sageli odavam ja ohutum kui paadisõit, kus on väga suur oht ka piirivalvuritele või politseile vahele jääda.

Majutuskeskus varjupaigataotlejatele on majutusasutus, kus elavad põgenikud, kes on esitanud varjupaigataotluse ning ootavad sellele vastust. 99% juhtudel satub isik Eestisse saabudes kõigepealt Harku kinnipidamiskeskusesse ja sealt mõne kuu möödudes varjupaigataotlejate majutuskeskusesse (Vao Lääne-Virumaal, peamiselt peredele ja lastele mõeldud Vägeva Jõgevamaal). Vältimatu vajaduse korral (nt põgenemisoht) on neid õigus kauem kinni pidada Harku kinnipidamiskeskuses. *NB! Euroopa Liidus tervikuna sai 2015. aastal rahvusvahelise kaitse 1 500 000 inimest. Eestis elas Vao majutuskeskuses 2016. aasta maikuuks 69 inimest, sh 22 last, 13 naist ja 10 peret. Elanikud olid pärit 18 riigist ning noorim nende seas oli kolmekuune. Harku kinnipidamiskeskuses elas samal ajal 63 elanikku, kellest kaheksa olid alaealised.*

Missiooni mõiste alla on koondatud teise isiku ärakasutamine prostitutsioonis, sunniviisilises töös või teenistuses, orjuses või sama laadi seisundis pidamine. Mängu kontekstis on mission ka ülesanne, mille eesmärk on Euroopas hirmu külvata (terroriakt, sihilik tulistamine, naiste ründamine jne). Kõik mängijad, kes saadetakse missioonile, peavad oma rändepäevikusse lisama konkreetse missiooni, mis sobib rolliga kokku.

Paadisõidu põhjused ja tagajärjed. Paadiga jõuab Euroopasse tavaliselt kiiremini, aga see on ka ohtlikum teekond, sest sageli on paadid ülerahvastatud ja kehvast seisundist juba enne merele minekut. Paljud põgenikud loodavad paadiga jõuda Itaaliasse ning on nõus selle teekonna eest maksma väga suure summa. Põgenikel tuleb ka päästevestid ja muu ohutusvarustus ise muretseda. Smugeldajad üldjuhul reisijate ohutusest ei hooli ning seega on uppumisoht suur. Samuti ei jõua paat alati esialgu ettenähtud sihtpunkti, mis pikendab veelgi põgenike teekonda.

Pagulane on inimene, kelle kaitsevajadus on tuvastatud. See tähendab, et tal on põhjendatud tagakiusukartus rassi, usu, rahvuse, ühiskondlikku rühmitusse kuulumise või poliitilise meelsuse alusel ning talle on antud kaitse 1951. aasta Genfi pagulasseisundi konventsiooni alusel. Eestis saavad pagulased kolmeaastase elamisloa.

Põgenik on üldtermin kõigi kohta, kes on põgenenud päritoluriigist, olenemata põhjustest, sealhulgas majandusmigrandid. Näiteks kui saabub paaditais põgenikke, võivad need inimesed kuuluda eri rühmadesse (majandusmigrandid, tagakiusatud, kliimapagulased jne).

Põgenikelaager on ajutine asustus, mis on ehitatud sõja eest põgenenud või mõnel muul raskel põhjusel koduriigist lahkuma pidanud inimeste vastuvõtmiseks ning majutamiseks. Elamistingimused põgenikelaagris on üldjuhul algelised ja see ei ole koht, kus pikka aega elada. Kahjuks pole paljudel inimestel võimalik põgenikelaagrist kuhugi minna ja nad on sunnitud seal veetma aastaid. Samuti leidub palju lapsi, kes on sündinud laagris ega olegi kunagi väljaspool põgenikelaagrit elanud.

Rahvusvahelise kaitse ehk asüüli saaja on välismaalane, kes on tunnistanud pagulaseks (kolmeaastane elamisluba) või lisakaitse saajaks (aastane elamisluba) ja kellele on antud tähtajaline teises riigis elamise luba. Rahvusvahelise kaitse saamine ei tähenda automaatselt kodakondsuse saamist. 2015. aastal sai Eestilt rahvusvahelise kaitse 226 taotlejast 78 inimest.

Smugeldaja on isik, kes tasu eest toimetab oma ohvri tema enda nõusolekul ebaseaduslikult üle piiri teise riiki. Samuti võib smugeldaja tasu eest muretseda võltsitud reisidokumendid. Smugeldama tegevusena on salaja üle piiri toimetamine ning inimeste smugeldajad on teisisõnu inimkaubitsejad.

Sobilik inimene värbajatele on inimene, kes on üldjuhul haavatavas või abitus seisundis (majanduslikult, sotsiaalselt, füüsiliselt jne) ning keda on selle tõttu lihtne ära kasutada.

Süüria konflikt sai alguse 2011. aastal koos araabia kevadega. Esialgu toimusid riigi eri piirkondades väiksemad rahumeelsed meeleavaldused, kus nõuti poliitilisi reforme ning millel osales mitmesuguse usulise taustaga inimesi. Protestid kasvasid ajapikku suuremaks, ning kui julgeolekujõud demonstrantide vastu ühel meeleavaldusel tule avasid, läksid protestid peagi vägivaldseks ning levisid kulumulena üle riigi. Tekkisid mässuliste rühmad, kelle vahel hakkasid toimuma relvastatud võitlused. Valitsus, kes üritas mässe jõuga maha suruda, võrdsustas mässulistest meeleavaldajad terroristidega. Konflikt süvenes kiiresti ning vallandus laiaulatuslik kodusõda, mille üks osaline on äärmusrühmitus ISIS.

Tagasilükkava otsuse puhul paigutatakse Eesti Vabariigis isik Harku kinnipidamiskeskusesse, sest kardetakse, et Vao või Vägeva majutuskeskusest liigub isik ebaseaduslikult edasi mõnda teise Euroopa Liidu liikmesriiki. Otsusega rahulolematul varjupaigataotlejal on võimalus kaevata keelduv otsus kohtusse edasi. Mõlema olukorra puhul on ajakulu 18–24 kuud.

Täiendava kaitse saanud isik on välismaalane, kes ei kvalifitseeru pagulaseks, kuid kelle väljasaatmine või kodumaale tagasisaatmine võib talle kaasa tuua tõsise ohu (näiteks surmanuhtlus, piinamine, muu ebainimlik või inimväärikust alandav kohtlemine ja karistamine, rahvusvaheline või riigisisene relvakonflikt). Täiendava kaitse saaja saab Eestis aastase elamisloa.

Vajalikud dokumendid on isikut tõendav dokument (näiteks pass), dokument, millega saab isikusamasust ning isiku kodakondsust kontrollida või välja selgitada (näiteks ID-kaart e isikutunnistus, juhiluba, ajutine reisi-dokument jne) ning kolmandaks haridust tõendavad dokumendid. Kõik dokumendid, mis isikul on võimalik esitada, tulevad kasuks. Isegi kui isikul ei ole ühtegi dokumenti, ei passi, ID-kaarti e isikutunnistust ega elamisloakaarti, ei välista see kaitse saamist. Sellisel juhul katsutakse päritolu tuvastada varjupaigavestluse käigus ning vajaduse korral kaasatakse eri eksperte (keele-, kultuuri-, religiooniekspert).

Varjupaigataotleja on ainult see põgenik, kes on esitanud varjupaigataotluse ning kes ei ole veel pagulase staatuses.

Värbajad on mängu kontekstis isikud, kes tegelevad inimkaubandusega. Värbajate tegevuse eesmärk on ekspluateerida teisi inimesi või võimaldada seda teha teistel. Nad võivad ohvri meelitamiseks ning tema vastupanu murdmiseks kasutada pettust, ähvardusi, füüsilist vägivalda, tema abitut seisundit ja muid meetodeid. Väratakse mitteametlikesse, sh terroristlikesse ja mässulistesse rühmitustesse.

LUGEMISEKS

Al Jazeera, „Syria's Civil War Explained" (inglise keeles).

<http://www.aljazeera.com/news/2016/05/syria-civil-war-explained-160505084119966.html>

Helga Kalm, „Põgenikest, noortest meestest ja inimväärsusest elust"

Diplomaatia, nr 146, oktoober 2015, Eesti välis- ja julgeolekupoliitika, Laiem Lähis-Ida.

<http://www.diplomaatia.ee/artikkel/pogenikest-noortest-meestest-ja-inimvaarsest-elust/>

Interaktiivne infograafika maismaarände trajektoori ja põgenike kohta päevade kaupa augustist 2015 veebruarini 2016.

<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/12121845/Mapped-The-journey-that-refugees-are-taking-to-get-into-Europe.html>

Interaktiivne infograafika Lähis-Ida riikide kaupa (inglise keeles).

<http://data.unhcr.org/syrianrefugees/regional.php>

MercyCorps „Quick facts: What you need to know about the Syria crisis" (inglise keeles).

<https://www.mercycorps.org/articles/iraq-jordan-lebanon-syria-turkey/quick-facts-what-you-need-know-about-syria-crisis>

Tõnis Leht, „ISIS ja Süüria lõputu sõda".

Portaal www.poliitika.guru, sisaldab kaarti.

<http://www.poliitika.guru/isis-ja-suuria-loputu-soda/>

Virtuaalringkäik Zaatari põgenikelaagris, interaktiivne (inglise keeles).

<http://zaatari360.martinedstrom.com/>

KASUTATUD MATERJALID

<http://www.kriminaalpoliitika.ee/et/inimkaubandus/mis-inimkaubandus>

<https://valitsus.ee/et/pagulased>

<http://www.hoolekandeteenused.ee/vaokeskus/pages/est/avaleht.php>

<http://pluss.postimees.ee/3398225/kes-miks-ja-kui-kaua-peavad-elama-harku-kinnipidamiskeskuses>

RÄNDEPÄEVIK

Täida rändepäevikut kõikide enda täringuvisete järel, kirjutades üles märksõnad igas kohas toimunud tegevuste kohta ning uue asukoha. Märgi üles, kui jääd vahele, sest siis veedad iga kord neli kuud samas elukohas. Kõik mis juhtub sinuga, juhtub ka sinuga koos reisivate inimestega. Kohtade ning sündmuste põhjal saad ülevaate oma rännuloost, mis rühmakaaslastele või klassile ette kanda. Kui su rännak lõpeb kiiresti, kuid töötoa läbivija ei ole mängu lõpetanud, siis alusta uue rolliga otsast peale ja täida uus rändepäevik.

Nimi:

Vanus:

Elukoht:

Lisainfo:

KOHT	SÜNDMUS
KOHT	SÜNDMUS
KOHT	SÜNDMUS
KOHT	SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

KOHT

SÜNDMUS

