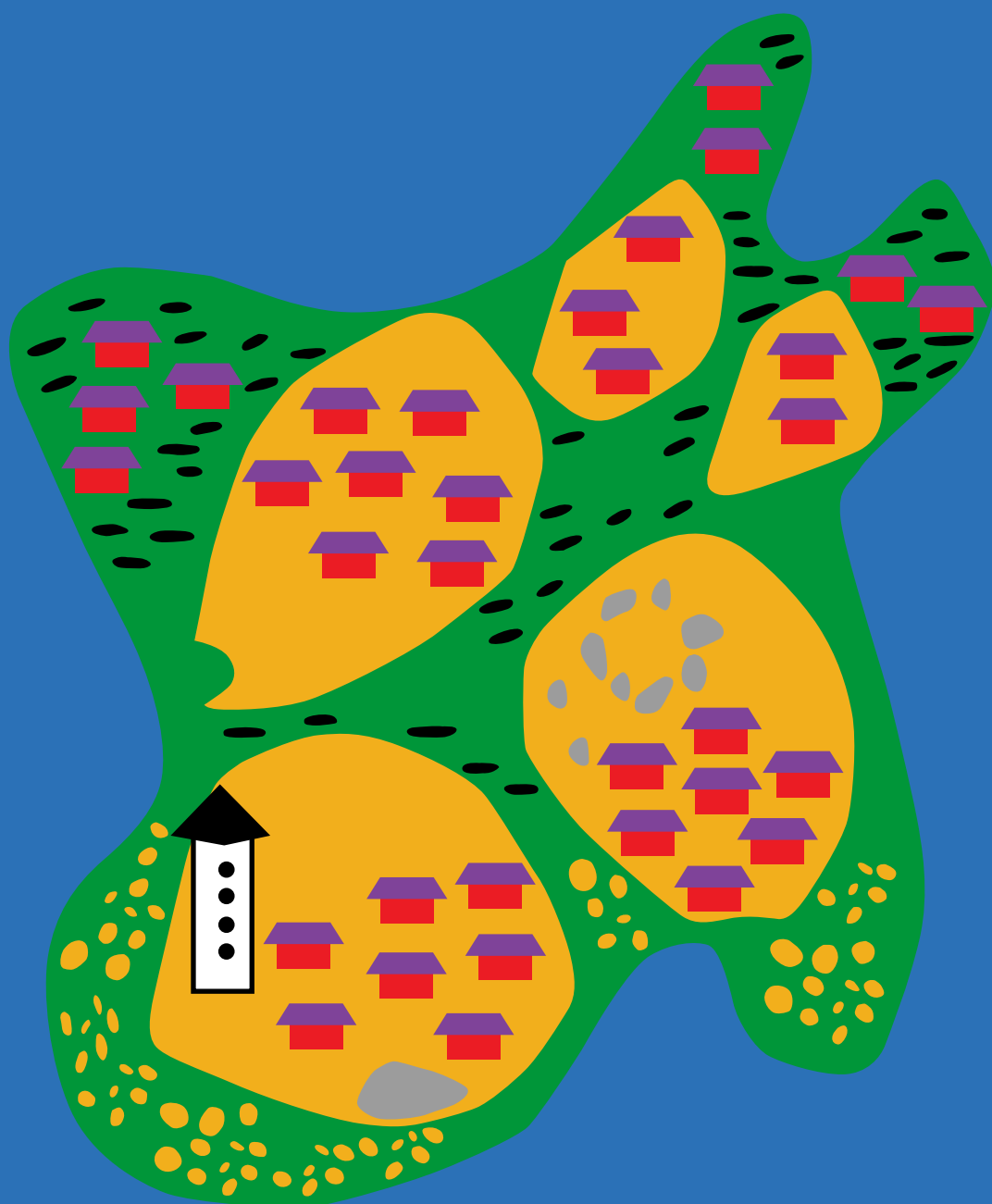


UUED TUULED SAARERIIGIS

KESKKONNAHARIDUSLIKU
ROLLIMÄNGU EHK ÕPILARBI JUHEND



SISUKORD

<u>Üldinfo</u>	3
Mänguks vajalikud vahendid	3
Mängu õpieesmärk	3
Mängu lühiülevaade	3
Lisainformatsioon	4
<u>Stsenaarium ja tegelased</u>	4
Saareriigi lugu	4
Uued tuuled saareriigis	4
Tegelased	6
<u>Ülevaade mängu käigust</u>	6
<u>Mängu läbiviimine</u>	6
Mängijate ettevalmistus (15–30 min)	7
Sissejuhatus (10–15 min)	8
Mängimine (40–45 min)	9
Rollist väljatulek (5–10 min)	10
Järelarutelu (10–30 min)	11
<u>Lisa 1. Saareriigi lugu</u>	12
<u>Lisa 2. Rollikaardid (mängijatele)</u>	12
<u>Lisa 3. Külade kirjeldused (mängijatele)</u>	24
<u>Lisa 4. Valikud (mängijatele)</u>	26
<u>Lisa 5. Valikute tulemused ja raha jaotamine (juhendajale)</u>	27
<u>Lisa 6. Kliimamuutuste Tagajärjed saarele (juhendajale)</u>	28
<u>Lisa 7. Mängu raha (soovi korral)</u>	29
<u>Lisa 8. Saarekese kaart (soovi korral)</u>	30
<u>Lisa 9. Kliimamuutuste tagajärjed Läänemeres (aruteluks)</u>	31
<u>Kasutatud allikad</u>	33

PEIPSI KOOSTÖÖ KESKUS

2023

Mäng valmis projekti "Maailmaharidus – teadlik tegutsemine õiglase, kestliku ja rahumeelse ühiskonna nimel (MHK11)" tegevusena. Projekti toetas ESTDEV – Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskus.



ÜLDINFO

Keskonnahariduslik rollimäng "Uued tuuled saareriigis" on **õpilarp** ehk hariduslik rollimäng (ingl *EduLARP* ehk *Educational Live Action Role Play*). Õpilarbi meetodi kaudu saavad osalejad õppida tundma valitud teemasid, kehastudes tegelasteks kokkulepitud loos ja maailmas, et lahendada teatud probleem või jõuda eesmärkideni. Vt tutvustavat videot: [GoodJobStudios : Learning Through Roleplay : Edularp](#).

- Teemad: ressursside jaotus ja vastastikune sõltuvus; kliimaõiglus; sotsiaalne ebavõrdsus
- Sihtgrupp: 14–30 aastased noored
- Mängijate arv: 10–30 (5 x 2–6-liikmelist rühma); vajadusel lisakaardid mängijate lisamiseks
- Kestus: 1–2.5 tundi, vastavalt võimalustele
 - Mängijate ettevalmistus (*ice-breaking*): 15–30 min*
 - **Sissejuhatus (*workshops*): 10–15 min**
 - **Mängu mängimine (*play*): 40–45 min**
 - Rollist väljatulek (*de-roling*): 5–10 min*
 - **Järelarutelu (*debriefing*): 10–30 min**
 - *Vajadusel võimalik välja jätta või lühendada*

MÄNGUKS VAJALIKUD VAHENDID

- Asukoht: ruum, kus mängijad saavad istuda 5 rühmana ja kus on ruumi rühmade vahel liikumiseks.
- Mängu materjalid: väljaprintitud juhised mängijatele (Lisa 1–4) ja juhendajale (Lisa 5–6), kirjutusvahendid. Vajadusel ka juhised mängu läbiviimiseks (lk 7–9) ja mängu raha (Lisa 7).

Mängujuht peaks enne mängimist kindlasti kogu käesoleva materjali läbi lugema. Materjalis on peatükid, mis on märgitud valikulisena – need pikendavad mängu, ei ole kohustuslikud mängu osad ja on pigem kasutatavad mängu laiendamiseks.

MÄNGU ÕPIEESMÄRK

Mäng juhib osalejate tähelepanu kliimamuutustele, majanduslikule tasakaalule, ületarbimisele ja ebavõrdsusele. Eesmärgiks on suunata osalejaid mõtlema erinevatest otsustest, millest sõltub nende kogukonna tulevik. Samuti juhib mäng mõtlema, et otsuste taga võivad sageli olla üksikisikute soovid ja eesmärgid (märgitud rollikaartidele). Mäng näitlikustab, kuidas erinevad kogukonnad on kliimamuutuste kontekstis sunnitud kohanema uute oludega ning teatud gruppide vahel tekib kliimamuutuste tulemusena ebavõrdsus.

Mängu aluseks on võetud Gröönimaal toimuv kohanemine kliimamuutustega ning Läänemere väikesaarte olukord. [Lisas 5](#) on välja toodud kliimamuutustega seotud kokkuvõte, mida saab kasutada mängujärgses arutelus.

MÄNGU LÜHIÜLEVAADE

Mängijad on mõtteliselt väikese saare elanikud. Saar asub poolavatud meres ja seda on kliimamuutused juba praegu mõjutamas. Mängu jooksul kehastuvad mängijad saare viie küla elanikeks, kes tulevad mängu jooksul kolm korda kokku, et teha otsuseid, kuidas saaks eluga järgneval kümnel aastal edasi minna. Kõigil otsustel on positiivsed ja negatiivsed tulemused. Tulemused on pigem kujundlikud seosed ning ei vasta üks-ühele tegelikkusele.

Kõige edukam küla on see, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem elanikke. Mängu laiema eesmärgiks on kogeda ressursside jaotusest tingitud kliimaebaõiglust.

LISAINFORMATSIOON

Kuna tegemist on õpilarbiga, siis järgnev juhendmaterjal on vaid soovituslik. Iga mängu korraldaja võib seda vastavalt oma soovile muuta. Samuti võib muuta vastavalt soovile reegleid ning tulemusi. Mängu korraldaja peab meeles pidama, et mängu kordamisel ei pruugi tulemused samad olla.

Õpilarbi puhul tuleb meeles pidada, et kuna tegemist on larbiga, siis kõiki olukordi ei ole võimalik ette teada. Mängu läbiviija või korraldaja peab loominguks lahendama mängu käigus tekkivad küsimused ja olukorrad vastavalt oma äranägemise järgi.

Metoodika lähtub Põhjamaadele omasest larbikontseptsioonist, millega saab lähemalt tutvuda siin: nordiclarp.org/what-is-nordic-larp.

STSENAARIUM JA TEGELASED

SAARERIIGI LUGU

Te elate väikesel põhjapoolekera parasvöötmesse jääval saarekesel. Saar asub poolavatud meres ja seda on kliimamuutused juba reaalselt mõjutamas. Saarekesel on viis küla. Te käite tihedalt omavahel läbi ning olete majanduslikult üksteisest mõjutatud.

Iga küla on millegi poolest eriline. Näiteks käsitöölise küla on olulisel kohal Põhjamaade kultuuriloos, kuna sellel paikneb äikesejumal Uku kiviring, mida käivad kummardamas sajad turistid igal aastal Ukupühal. See on loonud saare identiteedi ja pärimuskultuurilise väärtuse. Uku kummardajaid on ka saarerahva seas pea pooled – teie juured on sügaval ja hing ei lase teid saare küljest lahti.

Igal külal on ka oma majanduslik spetsialiseerumine, mis on toonud kohalikule kogukonnale kasu ja sissetulekut. Samas lõikavad igaühe edust ja õnnest tulu ka teised külad. Kõike seda seob omavahel turism.

UUED TUULED SAARERIIGIS

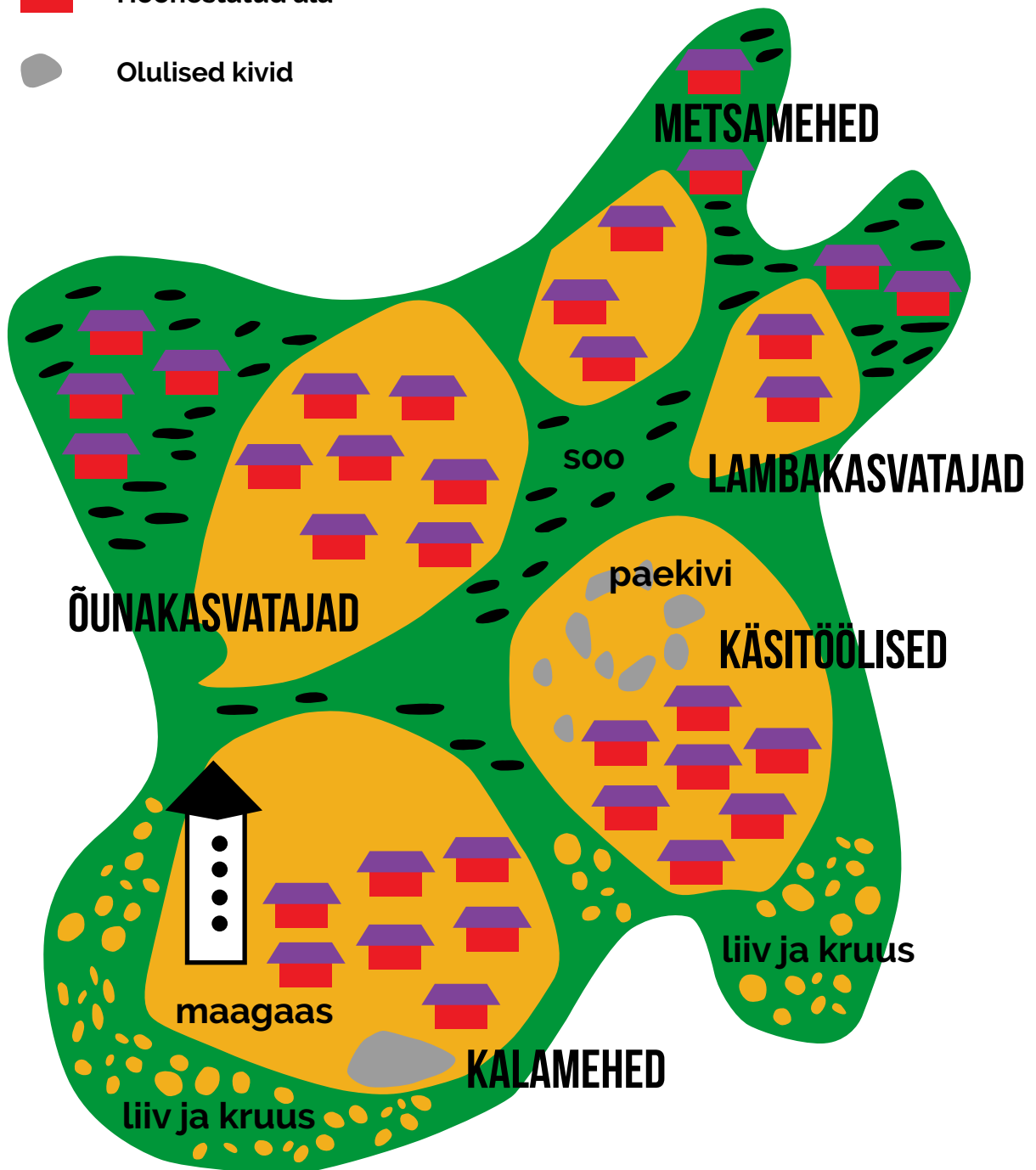
Väikese saare kogukonnana oleneb teie elu palju merest, kohalikest ressurssidest ja teenustest, mida suudate väljapoole saart turistidele ja ettevõtetele pakkuda.

Kahjuks on viimase 20 aastaga toimunud kliimamuutuste tõttu suured muudatused – merevee temperatuur on tõusnud, jää ulatus vähenenud ja aasta keskmine sademete hulk on suurenenud. Kõik need muudatused on mõjutanud oluliselt mere olemust, selle ökosüsteemi ja ökosüsteemi teenuseid, aga ka inimtegevust.

Elu ei ole enam nii roosiline nagu enne. Kogu saarerahvas on silmitsi küsimusega, mis saab edasi. Selleks, et saarele elanikke juurde saaks tulla ja elu edeneda, on vaja teenida tulu. Selleks, et tulu teenida, on samas vaja inimesi. Aga ka loodus on mängimas vingerpussi ja nõuab oma osa. Milliseid valikuid teha, et saarel elu edeneda saaks?

Iga 10 aasta tagant tulevad saare elanikud kokku ja otsustavad, millise majandustegevusega edasi minna. Igal sammul on oma head ja vead. Koostöös peitub jõud!

-  Maapinna kõrgus 0–2 m
-  Maapinna kõrgus 2–3 m
-  Maapinna kõrgus 3–4 m
-  Maapinna kõrgus üle 5 m
-  Hoonestatud ala
-  Olulised kivid



TEGELASED

Mängus on 5 küla ja igas külas on 5–6 erinevat rolli (kokku 36 põhirolli; [Lisa 2](#)). Lisaks on iga küla jaoks veel üks rollileht, mille võib osaleja ise täita. Iga rolli kirjeldus tuleb ükshaaval välja loigata. Jälgi, et igas grupis oleks võrdsetel eri rolli ja vajadusel prindi mõnda rolli kaks korda. Rollide loomisel on kasutatud [võtmearhetüüpide juhendit](#) (vt [rollimängud õppetöös](#)).

ÜLEVAADE MÄNGU KÄIGUST

Järgnevalt on välja toodud mängu üldine loogika. Täpsed juhised mängu sammhaaval läbiviimiseks leiate alates lk 12.

1. Mängijate ettevalmistus ja sissejuhatus (lühivariant: 5–10 min; võimalusel 15–30 min)

Igale osalejale antakse juhulik **rollikaart** ([Lisa 2](#)), mis määrab ta ühte gruppi ehk saare külasse viiest. Küla nimetus on märgitud rollikaardile.

Juhendaja tutvustab mängijatele mängu **lugu** (peatükk "Saare lugu"; [Lisa 2](#)), lugedes selle ise ette või printides mängijatele tekstid välja.

2. Mängimine (30–45 min)

Mängujuht loeb ette **sündmuse** – saareriiki mõjutavad kliimamuutused. Seejärel algab mängimine.

Mäng koosneb kolmest faasist. Iga faas tähistab 10 aastat. Iga faasi ajal leiab aset 3 tegevust:

- 1. Tööstuse arendamine.** Mängujuht tutvustab erinevaid valikuid, millist tööstust võiksid saareelanikud järgmisena arendada. Mängijad peavad arutama ja hääletama. Igal elanikul on üks hääl. Enim hääli saanud tööstust asutakse arendama.
- 2. Tulemuste hindamine.** Vastavalt sellele, millist tööstust arendati, jaotab mängujuht kõigile raha ([Lisa 7](#)) ning annab teada, mis oli tööstuse arendamise mõju igale külale ([Lisa 5](#)). Elanikud saavad ka teada, milline on arendustegevusest või kliimamuutustest tulenev tagajärg loodusele ([Lisa 6](#)) ning kas ja kui palju kaasneb elanike seas nälga.
- 3. Kohanemine.** Elanikud peavad otsustama, kas nad toidavad kõik oma elanikud ära, laenavad raha juurde, saadavad mõne elaniku teise külla või koguni saarelt ära.

3. Mängu lõpp ja arutelu (lühivariant: 10–15 min; võimalusel 20–30 min)

Mängu lõpus viib mängujuht mängijatega läbi refleksiooni ja mõtestab kogemuse.

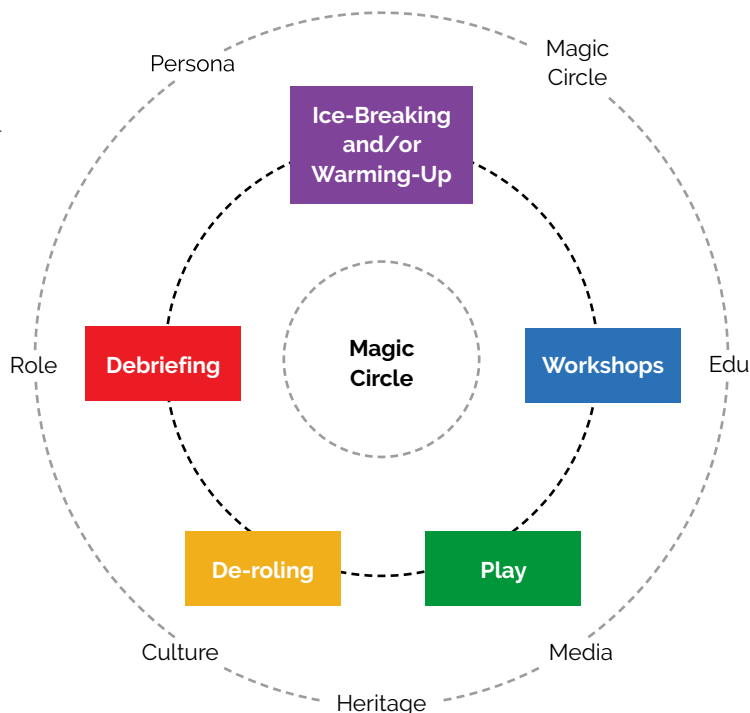
MÄNGU LÄBIVIIMINE

Järgnevalt on kirjeldatud konkreetseid samme, et õpilarpi edukalt läbi viia. Juhendaja ettevalmistus mängu läbiviimise ning mängus käsitletavate konkreetsete teemade kohta peaks toimuma eelnevalt.

Kuna tegemist on õpilarbiga, siis koosneb mängu läbiviimine viiest lARBile omasest faasist: mängijate ettevalmistus (*ice-breaking*), sissejuhatus (*workshops*), mängu mängimine (*play*), rollist väljatulek (*de-rolling*) ja järelarutelu (*debriefing*).

Mängu korraldaja võib ajalistel kaalutlustel omal valikul erinevaid õpilarbi faase välja jätta ja lühendada ning vastavalt grupile kohandada. Käesolev juhendmaterjal on vaid teejuht.

Joonis 1. Õpilarbi faasid.
Maragliano, A. 2019. *Edu-
larp Paths in Education:
A Pedagogic Research
on Ethnic Prejudice and
Empathy through Games.*



MÄNGIJATE ETTEVALMISTUS (15–30 MIN)

1. Omavaheline tutvumine

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

2. Õpilarbi kui meetodi tutvustus

Kindlasti peaks tutvustama osalejatele õpilarbi kui meetodit. Nagu sissejuhatuses välja tõime, siis õpilarp ehk hariduslik rollimäng (ingl *EduLARP* ehk *Educational Live Action Role Play*) on meetod, mille kaudu õpivad osalejad tundma valitud teemasid, kehastudes tegelasteks kokkulepitud loos ja maailmas, et lahendada teatud probleem või jõuda eesmärkideni. Soovi korral võib osalejatelt uurida, kas nad on enne rollimänge mänginud, meenutada lapsepõlve poe- või politsei ja päti mängu jms.

3. Soojendusmäng

Soovitatav on peale õpilarbi tutvustust teha lihtne soojendusmäng, mis samas tutvustab osalejatele rollimängude olemust.

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

4. Kokkulepped

Järgmiseks sõlmige kindlasti omavahel ka kokkulepped, millest mängu ajal ning pärast seda kinni pidada. Näiteks – mängu suhtutakse avatud meeleaga; kõik võimalikud mängu sees toimuvad konfliktid jäävad ainult mängu ning rollide vahele; isegi negatiivseid suhteid mängitakse üksteist austades ja ilma solvamata vms.

5. Teemade tutvustus

Läbiviija peab tutvustama osalejatele teemasid, mille kohta mängus õpitakse. Käesolev mäng käsitleb mitmeid teemasid – ressursside jaotus, vastastikune sõltuvus, kliimaõiglus ja sotsiaalne ebavõrdsus. Minimaalselt tuleks teemade märksõnad ette lugeda ja seejärel selgitada, mida need täpsemalt tähendavad. Võite küsida õpilastelt tagasisidet, kas ja kuidas nad teemat mõistavad. Sügavam teemakäsitus peaks toimuma enne ja pärast mängu vastava ainetunni raames ning ei ole mängu aja sisse arvestatud.

SISSEJUHATUS (10–15 MIN)

1. Ülevaade mängu käigust

Tutvusta mängijatele mängu taustalugu (vt peatükk "Saareriigi lugu" lk 5 ja [Lisa 1](#)). Selleks võid lugeda terve teksti kõva häälega kõigile ette või mängijatele jagada väljatrükitud tekstid, mille nad ise läbi loevad. Võid ka sisu lühidalt kokku võtta näiteks nii:

Te olete saareriigi elanikud, kes elavad viies külas – õunapuukasvatajad, käsitöölised, metsamehed, lambakasvatajad ja kalamehed. Selleks, et saarele elanikke juurde saaks tulla ja elu edeneda, on vaja teenida tulu. Aga samal ajal mõjutavad teid kliimamuutused, millega peab arvestama. Kuidas ellu jääda? Selle üle on saarerahvas on murdnud pead juba pikka aega.

Iga 10 aasta tagant tulete saare elanikena kokku ja otsustate, millise majandustegevusega tegeleda, et teie saar oleks edukam. Me mängime koos läbi 3 aastakümnet ehk me tuleme kokku 3 korda.

Otsustel on igale külale ja kogu saarele erinevad mõjud, nii head, kui halba. Vastavalt teie ühisele otsusele jaotatakse igale külale raha. Te peate iga kord otsustama, mida oma rahaga teha.

Kõige edukam küla on see, kellel on mängu lõpus (peale kolme hääletusvooru) kõige rohkem elanikke. Kui olete viigis, siis võidab see, kellel on kõige rohkem raha.

2. Tegelasteks jaotumine ja grupeerumine

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

Variandid grupeerumiseks:

- Mängijad võtavad juhuslikult ühe rolli, mis näitab ka, kuhu gruppi nad kuuluvad.
- Juhendaja annab konkreetse rolli, mis näitab ka, kuhu gruppi nad kuuluvad.
- Ravis seismine ja viieks lugemine.
- Erinevad grupeerumismängud: lemmikloomade järgi, sünnikuu järgi, riietuse värvi järgi vms.

3. Gruppide ja tegelaste tutvustus

Kui osalejad istuvad oma grupiga koos, jagab juhendaja neile oma küla kaardi ja isiklikud rollikaardid. Hea mõte on paluda osalejatel teha oma grupis tutvusturing. Seejärel paluge igal grupil teha kogu mängu seltskonnale oma grupi (st küla) lühitutvustus ja öelda, kes seal külas elavad.

Enne mängu algust võib igaks juhuks veel kord üle rõhutada olulised punktid, kokkulepped ja eesmärk:

- Mäng koosneb kolmest voorust. Iga voor tähistab 10 aastat. Iga vooru alguses tuleme kokku ja otsustame, mida edasi teha.
- Kõige edukam küla on see, kellel on mängu lõpus (peale kolme hääletusvooru) kõige rohkem elanikke.
- Nii küla sees kui külade vahel võib igal hetkel plaane läbi arutada. Oluline on oma rollist lähtuda.

4. (Valikuline: ruumiloome)

Olustiku paremaks ette kujutamiseks ning ühisloomeliseks koostööharjutuseks võib ühiselt ruumi ümber kujundada, kui selleks on aega: markeerida nt maalriteibi abil põrandale külade kujud või laudu-toole ümber paigutada, et iga küla elanikud saaksid koos ühes grupis olla.

MÄNGIMINE (40–45 MIN)

Vii 3 korda läbi need 3 põhitegevust:

1. Tööstuse arendamine (5 min)

(Slaid 9). Tutvusta õpilastele 5 võimalikku tööstust, millest ühte nad võivad järgmisena arendada. Kõik elanikud (mängijad) arutavad omavahel, mida võiks ette võtta. Lubatud on rääkida teiste külade elanikega, teha kokkuleppeid jms (kõikvõimalikke mängijate poolseid algatusi ning lahendusi peaks toetama ja kaasa mängima). **Arutamiseks on 3 minutit.**

Tuleta elanikele meelde, et nad peaksid lähtuma oma rollist ja mõtlema, milline otsus toetab nende isikliku rolli eesmärki ja kirge. Selleks on abiks rollilehel olev tabel, mille küsimuste kaudu isiklikud eelistused läbi mõelda.

Toimub hääletamine, kus iga külaelanikul on üks hääl. Enim hääli saanud tööstust hakatakse arendama, viigi korral visatakse kulli ja kirja või täringut.

(Valikuline: kui arenduse määrab juhus, võib juurde jutustada loo, et vastavalt rahalistele ressurssidele hakati arendama valdkonda, mis sai kõige rohkem (välis)investeeringuid.)

2. Tulemuste hindamine (3–5 min)

Vastavalt sellele, millist tööstust arendati, jaota kõigile välja **raha** ja tutvusta tööstuse arendamise **tulemusi** iga küla jaoks ([Lisa 5](#)).

Iga tööstusliigi arendamine toob kaasa ka tervele saarele mõjuva **tagajärje** ([Lisa 6](#)), mis on seotud otseselt inimtegevuse või laiemalt kliimamuutuste mõjuga. Üks kaasnev negatiivne mõju on ka **nälg** elanike seas:

- 1. voorus on nälja tase 1 ehk külas jääb toitmata 1 elanik.
- 2. voorus on nälja tase 2 ehk külas jääb toitmata 2 elanikku.
- 3. voorus on nälja tase 3 ehk külas jääb toitmata 3 elanikku.

NB! Mängijad ei tohiks teada, et iga korraga nälg suureneb ja nad peavad loovutama igas voorus rohkem raha.

3. Kohanemine (5–7 min)

Elanikud peavad otsustama, kas nad toidavad ära kõik oma elanikud, laenavad teistelt raha, saavad elaniku teise külla või paluvad tal saarelt lahkuda. Iga küla elanikud peavad omakeskis neid valikuid arutama ja küla siseselt hääletusega otsustama ning oma valikut põhjendama.

1. VARIANT: **toitmine**

Mängujuhile tuleb maksta vajalik summa iga näljas inimese eest üks raha. Kui kellegi eest ei ole ei ole raha maksta, siis tuleb kasutada variante laenamine, ränne või väljasaatmine. Raha loovutamine vastavalt voorule:

- 1. voorus on 1 näljane inimene ja tuleb loovutada 1 raha kogu küla peale.
- 2. voorus on 2 näljast inimest ja tuleb loovutada 1–2 raha kogu küla peale.
- 3. voorus on 3 näljast inimene ja tuleb loovutada 1–3 raha kogu küla peale.

2. VARIANT: **laenamine**

Mängijad võivad laenata teiselt külalt raha ja maksta see mängujuhile, et näljas inimene ära toita.

3. VARIANT: **ränne**

Kui küla ei soovi maksta või ei ole piisavalt raha, siis võivad teise küla elanikud ta enda külla kutsuda, makstes ühe raha mängujuhile. Näljas külas hääletatakse või valitakse juhuslikult üks elanik, kes läheb teise külla elama. Uus elanik osaleb sellest hetkest peale kõigis oma uue küla aruteludes ja hääletustes.

4. VARIANT: **väljasaatmine**

Hääletatakse või valitakse juhuslikult üks elanik, kes läheb saarelt ära ja sellega ka mängust välja, kui üksi küla ei ole nõus sisserändajat vastu võtma ja selleks on väga hea argument või kui neil ei ole piisavalt raha, siis kaalutakse inimese väljasaatmist saarel. Väljasaatmise jaoks on vaja välja pakkuda motiiv.

Kõikvõimalikke mängijate poolseid väljatoodust erinevaid algatusi ning lahendusi peaks toetama ja kaasa mängima (annetused, külade ühinemised vms).

Korda neid 3 tegevust 2. ja 3. voorus.

Mängu lõpp (5 min)

Peale kolmandat faasi loetakse üle külade elanikud ja raha ning selgub **võitja**: küla, kellel on kõige rohkem elanikke. Võrdse elanike arvu korral võidab see küla, kel on kõige rohkem raha. Lisaks otsustatakse (mängu juht teeb kokkuvõtte) kõige suurem kliimaõigluse või -ebaõigluse all **kannataja**.

ROLLIST VÄLJATULEK (5–10 MIN)

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

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

Mõned võimalused:

- **Keha raputamine** – mängijad raputavad oma jäsemeid ja kogu keha, visates rolli n-ö enda pealt ära. Mängija võtab taas omaks tavapärase asendi ja kõnnaku.
- **Füüsilise asukoha muutmine** – ruumi muutmine, mängijate teisaldamist ruumist, kus sündmus või rollimäng toimus, andes signaali tegelasest väljumiseks. Seda saab teha ka keskkonda muutes, näiteks süüdates tuled, avades kardinaid vms.
- **Nimesildi eemaldamine** (juhu, kui kasutasite nimesilte) – see on teatud tüüpi rituaalne tegevus, mille käigus juhendaja palub kõigil osalejatel oma nimesildid eemaldada ja asendada mängija nimesildiga. Samuti võib nimesildi ära panna ja öelda, nt: "Ma olin [tegelase nimil]". Olen [mängija nimil]."

JÄRELARUTELU (10–30 MIN)

1. Jagamisring

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

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

Jagamisring võib olla väga lihtne (igaüks saab sõna ning võimaluse end väljendada), aga selle võib läbi viia ka mõne mängu abil. Näiteks ruumis liikudes võib õpilastest moodustada skaalad küsimustele vastamiseks, et kaardistada, kes mida koges ja tundis: kas mäng oli õiglane? Kas sul on hea tunne/hea meel? Kas õppisid midagi juurde? Oluline on nii jagamisringis kui skaalade moodustamisel **anda kõigile sõna**.

Kui kõik on oma emotsioone väljendada saanud, on juhendajal oluline minna edasi aruteluga. Siin võite jätta vahe sisse (nt vahetund), kuid kindlasti mitte rohkem kui ühe päeva.

2. Teemaarutelu

Kõige olulisem õpimoment osalejatele on teemad, mida käsitleti. Küsimused sisukama arutelu kujundamiseks:

- Mis juhtus? Mida sa õppisid? Kuidas see mäng reaalses maailmas toimuvaga seostub?
- Mis oleks võinud teisiti minna?
- Milliste reaalse maailma piirkondadega võib näha sarnasusi?
- Millised inimgrupid panustavad kliimamuutustesse vähe, aga kannatavad suuremate tagajärgede käes? Milliseid inimgruppe kliimamuutused seni üldse ei mõjuta? Kuidas on keskkonnaprobleemid seotud sotsiaalsete probleemidega?
- Kuidas on lood Sinu kogukonnas?
- Mida sina saad teha igapäevaselt? Kas oled seda teinud? Arutlege, kus ja kuidas saate oma elukoha läheduses ja võimaluste piires kliimamuutuste leevendamise suunas väikeseid samme astuda.

Lühendatud küsimuste variandid:

- Mis juhtus? Mida sa õppisid?
- Kas ja kuidas see mäng pärismaailmaga seostub?
- Mis oleks võinud teisiti minna?
- Milline tegevus oleks olnud kõige jätkusuutlikum?

Mängijad võiksid jõuda arusaamisele, et on oluline teha koostööd ja hoida kõiki erinevaid majandusharusid töös, et mõju keskkonnale oleks väiksem, inimesed saaksid teha seda, mis on nende kirk, ja ebaõiglust oleks vähem.

Märkus: mängijad võivad mängu lõpuks olla nõrkinud, et kõik läheb ikka halvasti, kuigi nad on vastu võtnud kõige paremad otsused või proovinud arendustegevustele läheneda jätkusuutlikkuse perspektiivist. Otsustasime mängu loojatena seda mitte "meeldivamaks" muuta, kuna tegevuse eesmärgiks on panna õpilasi omal nahal ebaõiglust tundma.

LISA 1. SAARERIIGI LUGU

Te elate väikesel põhjapoolkera parasvöötmesse jääval saarekesel. Saar asub poolavatud meres ja seda on kliimamuutused juba reaalselt mõjutamas. Saarekesel on viis küla. Külad on üksteisest sõltuvad. Te käite tihedalt omavahel läbi ning olete majanduslikult üksteisest mõjutatud.

Iga küla on millegi poolest eriline. Näiteks käsitöölise küla on olulisel kohal Põhjamaade kultuuriloos, kuna sellel paikneb äikesejumal Uku kiviring, mida käivad kummardamas sajad turistid igal aastal Ukupühal. See on loonud saare identiteedi ja pärimuskultuurilise väärtuse. Uku kummardajaid on ka saarerahva seas pea pooled – teie juured on sügaval ja hing ei lase teid saare küljest lahti.

Igal külal on ka oma majanduslik spetsialiseerumine, mis on toonud kohalikule kogukonnale kasu ja sissetulekut. Samas lõikavad igaühe edust ja õnnest tulu ka teised külad. Kõike seda seob omavahel turism.

UUED TUULED SAARERIIGIS

Väikese saare kogukonnana oleneb teie elu palju merest, kohalikest ressurssidest ja teenustest, mida suudate väljapoole saart turistidele ja ettevõtetele pakkuda.

Kahjuks on viimase 20 aastaga toimunud kliimamuutuste tõttu suured muudatused – merevee temperatuur on tõusnud, jää ulatus vähenenud ja aasta keskmine sademete hulk on suurenenud. Kõik need muudatused on mõjutanud oluliselt mere olemust, selle ökosüsteemi ja ökosüsteemi teenuseid, aga ka inimtegevust.

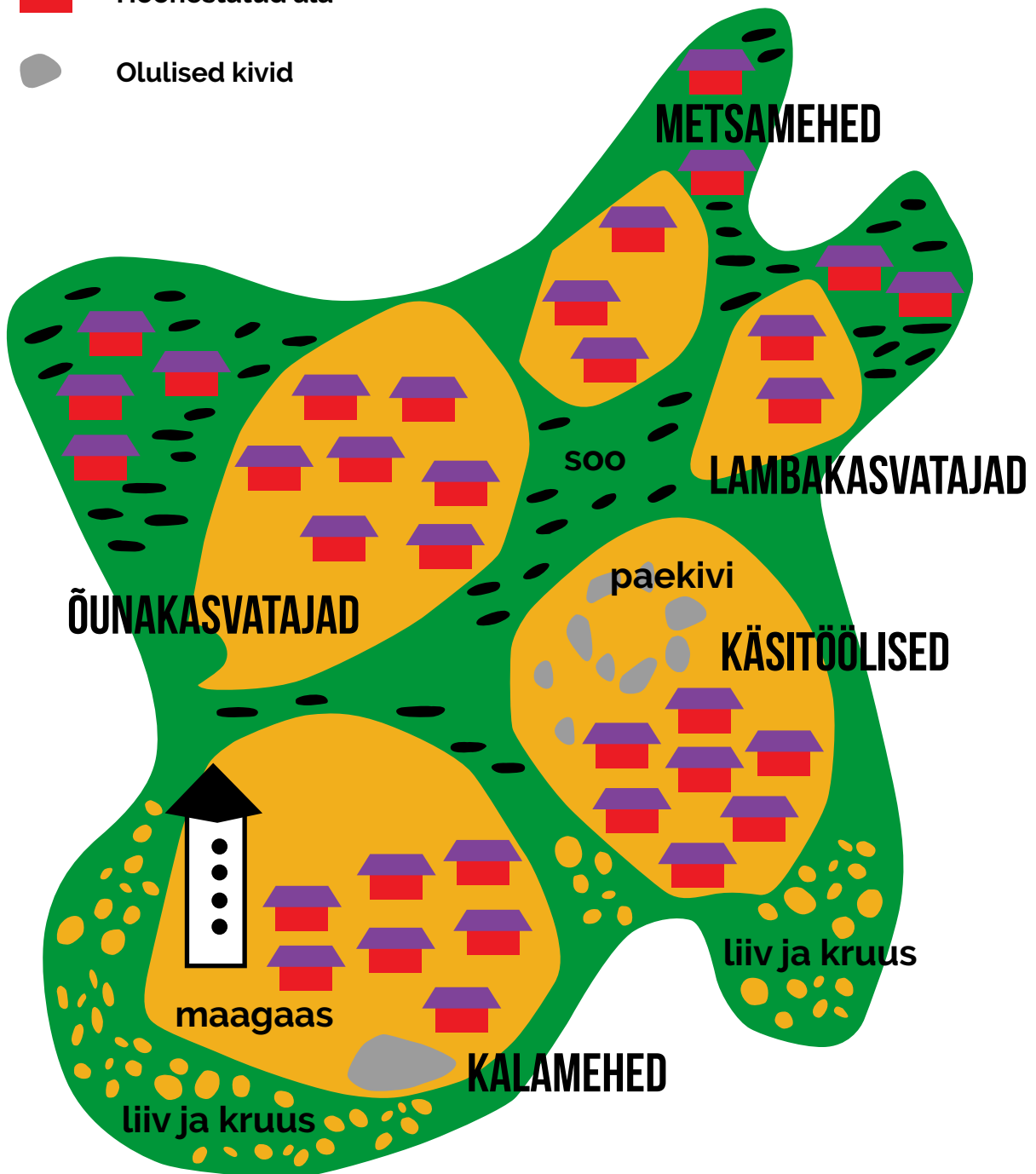
Elu ei ole enam nii roosiline nagu enne. Kogu saarerahvas on silmitsi küsimusega, mis saab edasi. Selleks, et saarele elanikke juurde saaks tulla ja elu edeneda, on vaja teenida tulu. Selleks, et tulu teenida, on samas vaja inimesi. Aga ka loodus on mängimas vingerpussi ja nõuab oma osa. Milliseid valikuid teha, et saarel elu edeneda saaks?

Iga 10 aasta tagant tulevad saare elanikud kokku ja otsustavad, millise majandustegevusega edasi minna. Igal sammul on oma head ja vead. Koostöös peitub jõud!

LISA 2. ROLLIKAARDID (MÄNGIJATELE)


Mängus on 5 küla ja igas külas on 5–6 erinevat rolli (kokku 36 põhirolli; Lisa 2). Lisaks on iga küla jaoks veel üks rollileht, mille võib osaleja ise täita. Iga rolli kirjeldus tuleb ükshaaval välja lõigata. Jälgi, et igas grupis oleks võrdselt eri rolle ja vajadusel prindi mõnda rolli kaks korda. Rollide loomisel on kasutatud [võtmearhetüüpide juhendit](#) (vt [rollimängud õppetöös](#)).

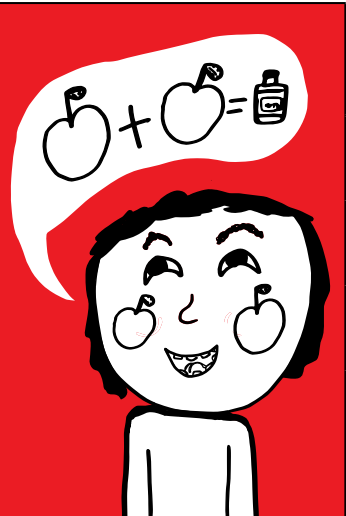
-  Maapinna kõrgus 0–2 m
-  Maapinna kõrgus 2–3 m
-  Maapinna kõrgus 3–4 m
-  Maapinna kõrgus üle 5 m
-  Hoonestatud ala
-  Olulised kivid





ÕUNAKASVATAJAD


	<p>Nimi: ÕIE SUURSILM Amet: õpetaja Küla: õunapuukasvatajad</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: teisi aidata ja neid kaitsta Strateegia: teha asju teiste heaks Iseloom: helde, kaastundlik, hoolitsev, empaatiline Löksud: isiklike eesmärkide või kasvu puudumine Suhtlemine: turvalisust rõhutav ja hooliv Kirg: kassid ja toataimed</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	<p>Nimi: LAURA LOBJAKAS Amet: hotellipidaja Küla: õunapuukasvatajad</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: usub, et võim juhib maailma Strateegia: võtta kontroll ja koguda võimu Iseloom: enesekindel, mõjuvõimas, karismaatiline Löksud: kontrolliv, palju vaentasi, ahne, hirm kaotada oma positsiooni/ staatust Kirg: purjetamine</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

	<p>Nimi: MANN MAASIKAS Amet: kohalik õunasiidri tootja Küla: õunapuukasvatajad</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: usub, et kõik on võrdsed Strateegia: sisse sulandumine ja kõigiga suhtlemine Iseloom: usaldusväärne, sõbralik, semu, hea vaikne naaber Löksud: ette valmistamata uuteks teemadeks Suhtlemine: tagasihoidlik ja autentne Kirg: luua enda ümber <i>hygge</i> (hubase atmosfääri loomine ja inimeste heaolu parandamine), kohaliku pärimuse kaitsmine</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

	<p>Nimi: PILLE PIIP Amet: õunakorjaja Küla: õunapuukasvatajad</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: usub, et kus on tahe, seal on ka võimalus! Strateegia: arendada enda meisterlikkust nii, et maailm muutuks paremaks kohaks Iseloom: vapper, ambitsioonikas, osav, visa Negatiivsed omadused: ülbus Tugevused: julgustamine ja tunnustamine Suhtlemine: aus, avameelne, kompetentne Kirg: lestakala püük</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

	Nimi: BILL BELLARGOON Amet: õunatalu pidaja (<i>sisserännanud</i>) Küla: õunapuukasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: kaitsta loodust ja kohalikku kultuuri Strateegia: tekitada ärevust, šokeerida massi ja hävitada süsteeme Iseloom: vabameelne, julge, inspireeriv, tugev, leidlik Löksud: oma eesmärgid kinnisideeks, kompromissitu, seaduste rikkuja Tegevus: julgus teistest erineda ja revolutsiooni ajendamine Suhtlemine: mässumeelne, originaalne Kirg: alternatiivmeditsiin, alternatiivenergia ja -söök	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

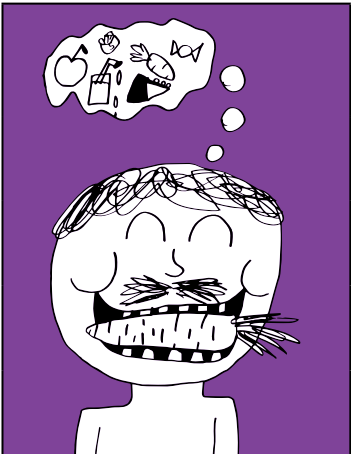
	Nimi: HIP HOOVÕTJA Amet: õunasalu gämpingu eestvedaja Küla: õunapuukasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: kaitsta loodust ja seista uuendustele vastu Strateegia: tekitada ärevust, šokeerida massi ja hävitada süsteeme Iseloom: vabameelne, julge, inspireeriv, tugev, karismaatiline, vooruslik, leidlik Löksud: oma eesmärgid kinnisideeks, kompromissitu Tegevus: julgus teistest erineda Suhtlemine: mässumeelne, originaalne Kirg: delikatessmooside tootmine ja kohalikul toorainel põhinevate toor-koostisainete valmistamine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

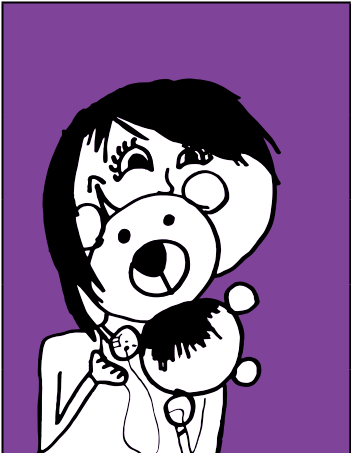
	Nimi: OSKAR OKAS Amet: õunapuude aretaja Küla: õunapuukasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: usub, et raha juhhib maailma Strateegia: võtta jutimine ja suruda oma tahtmine läbi Iseloom: enesekindel, ei arvesta teiste huvidega, on vaid omakasu peal väljas, mõjuvõimas Löksud: kontrolliv ja ahne Kirg: klaaspurkide kogumine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: Amet: Küla: õunapuukasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk:	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Strateegia:	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Iseloom:	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Löksud:	Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kirg:							

KÄSITÖÖLISED


	Nimi: MONA MOORLAND Amet: postiljon Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: teisi aidata ja neid kaitsta Strateegia: teha asju teiste heaks Iseloom: helde, kaastundlik, hoolitsev, empaatiline, armastav, hooliv, isetu, lojaalne, auväärne, järjekindel Löksud: liiga isetu, haavatav, isiklike eesmärkide või kasvu puudumine Suhtlemine: turvalisuse rõhutamine, kaastundlikkuse esile tõstmine ja hooliv suhtumine Kirg: klaaspeekrid		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

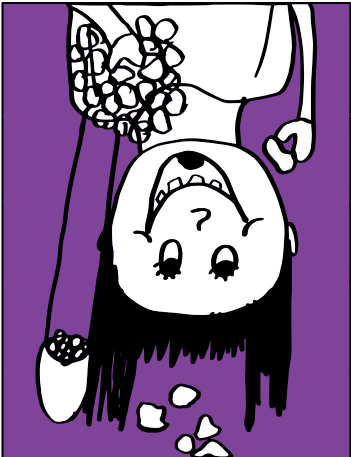
	Nimi: SASS SUHKRUROOG Amet: liivakarjääri omanik Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: usub, et võim juhib maailma Strateegia: võtta kontroll ja koguda võimu Iseloom: enesekindel, mõjuvõimas, võimas, stabiilne, kõrge staatus Löksud: kontrolliv, palju vaenlasi, ahne, hirm kaotada oma positsiooni/ staatust Kirg: hea söök ja jook		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

	Nimi: DIANA TOOM Amet: kohalik käsitööpoe omanik Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: luua võimalikult head välja-vaated turismile ja ise kasu saada Strateegia: olla humoorikas ja mänguline Iseloom: vallatu, rõõmus, silmatorkav, lõbusameelne Löksud: pealiskaudne, ebameeldiv, impulsiivne Moto: elu on liiga lühike, et tõsine olla! Suhtlemine: optimistlik Kirg: rahvapärismus		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

	Nimi: OSKAR KARUKÄPP Amet: klaasikunstnik Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: luua armastavaid ja sügavaid suhteid inimeste vahel Strateegia: olla ihaldatud ja teiste jaoks atraktiivne Iseloom: kirglik, pühendunud, kaastundlik, hooliv, kaitsev Negatiivsed omadused: valmisolek end ohverdada, oma identiteedi puudumine Tegevused: kirglikud naudingud Suhtlemine: glamurne ja nautima soosiv Kirg: ehted ja kunstitooted, maali-koguja		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

	Nimi: SIGRID SOOLASEIN Amet: massaažisalongi omanik Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: olla tuntud ja lugupeetud Strateegia: saada võimalikult rikkaks Iseloom: kuulsusjanuline, järjekindel Löksud: liiga egoistlik, ei näe olukorda laiemalt Suhtlemine: pealtnäha soe ja sõbralik, kuid eesmärgiks teisi enda poole mõjutada Kirg: turismimeened, kõiksugused piasiasjakesed	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: SASKIA SÕNASEADJA Amet: disainer Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: luua võimalikult hea tunnus saare käsitöötoodetele ja ise kasu saada Strateegia: olla aus ja õiglane Iseloom: sümpaatne, läbinägelik ja ka kahtlustav Löksud: pealiskaudne, ebameeldiv, impulsiivne Moto: vaid au ja kuulsus on oluline! Suhtlemine: väljapeetud ja diplomaatiline Kirg: raha	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: DIANA KASEPUU Amet: kohalik giid Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: tahab kogeda seiklusriikast elu Strateegia: põgeneda igavusest Iseloom: mittevastutav, innukas, uudishimulik Löksud: pole kunagi rahul Suhtlemine: kutsus kaasa endaga seiklema Kirg: kivide kogumine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: Amet: Küla: käsitöölised	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk:	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Strateegia:	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Iseloom:	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Löksud:							
	Kirg:	Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

METSAMEHED

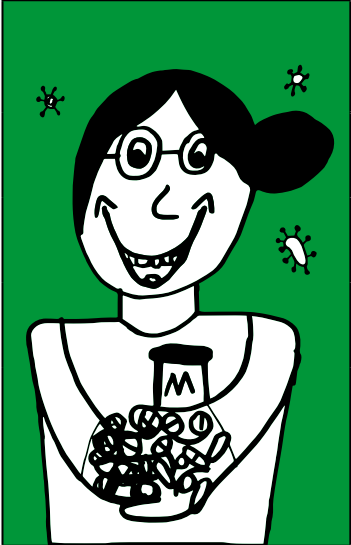
	Nimi: JANEK KOORMAMEES Amet: fotograafiakunstnik Küla: metsamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: soovib anda oma visioonile või ideele vormi Strateegia: arendada oma kunstiannet ja tehnilisi oskusi Iseloom: hea kujutlusvõimega, innovaatiline, produktiivne Löksud: üksmeelne, perfektsionist, isekas, ebausaldusväärne, egoistlik, valmis end või teisi ohverdama Suhtlemine: kirklik, kaasakutsuv ja inspireeriv Kirg: loodus		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			


	Nimi: VAMBOLA VOLT Amet: taksojuht Küla: metsamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: luua sõbralikke ja sooje suhteid inimeste vahel Strateegia: olla sõbralik ja abivalmis Iseloom: kaastundlik, hooliv, kaitsev Negatiivsed omadused: hirm üksinduse ees Tegevused: sõltuvus naudingutest Suhtlemine: ülevoolav ja see Kirg: sõita öösel		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

	Nimi: KRISTA KÕVERJALG Amet: kunstnik Küla: metsamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: soovib anda oma visioonile või ideele vormi Strateegia: arendada oma kunstilist annet või tehnilisi oskusi Iseloom: hea kujutlusvõimega, tahtjõuline Löksud: perfektsionist, isekas, ebausaldusväärne, egoistlik Suhtlemine: kirklik, kaasakutsuv ja inspireeriv Kirg: ilusad riided ja raha raiskamine		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			

	Nimi: MAIMU MURUMÄGI Amet: metsamees Küla: metsamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	Eesmärk: luua armastavaid ja sügavaid suhteid inimeste vahel Strateegia: olla ihaldatud ja teiste jaoks atraktiivne Iseloom: uudishimulik Negatiivsed omadused: oma identiteedi puudumine Tegevused: hea suhtelja ja uurija Suhtlemine: nautima soosiv Kirg: loodus ja puud		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI			


	<p>Nimi: KATARIINA RONK Amet: kohalik kirikuõpetaja Küla: metsamehed</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: kaitsta inimesi ja keskkonda, olla vastu uuendustele, vähem raha ja lolle otsuseid Strateegia: luua unikaalne visioon ja selle järgi elada Iseloom: emotsionaalne, müstiline, julge, intelligentne, kõiketeadja Löksud: ülbus, isekus Tegevus: luua muutust ja teha unistused teoks Suhtlemine: mõtlemapanev Kirg: klaasikoguja</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	<p>Nimi: ADA KADAKAS Amet: apteeker Küla: metsamehed</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: kaitsta loodust ja seista uuendustele vastu Strateegia: otsida informatsiooni ja teadmisi Iseloom: tark, tagasihoidlik, mõistev, kannatlik, läbinägelik Löksud: passiivne, isoleeritud Tegevus: intelligentsuse tõstmine ühiskonnas, et maailmaarengut kiirendada Suhtlemine: tarkus tuleb arenguga ja iseenda harimine on võti Kirg: klaasikunsti kogumine, mõtisklemine ja ennatlike järelduste tegemine</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

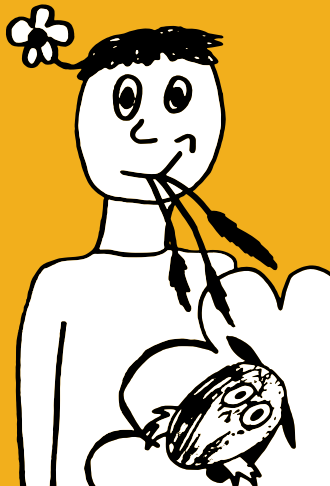
	<p>Nimi: MADIS MESIKÄPP Amet: saekaatri omanik Küla: metsamehed</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	<p>Eesmärk: oma küla elu eest seismine ja omakasu saamine Strateegia: hoida oma ettevõtte suures kasumis Iseloom: üleolev ja eemale hoidev, ei ole koostööaldis Löksud: pealiskaudne ja ei lasku detailidesse Moto: elus ei saa miskit ilma rahata Suhtlemine: üleolev ja teisi ignoreeriv Kirg: maiustused ja moosid</p>	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

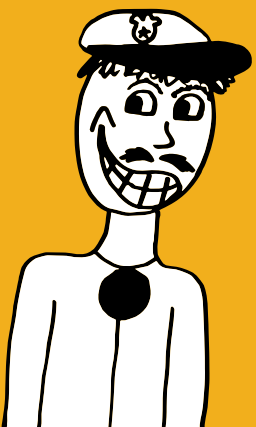
	<p>Nimi: Amet: Küla: käsitöölised</p>	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk:	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Strateegia:	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Iseloom:	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Löksud:	Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
Kirg:								

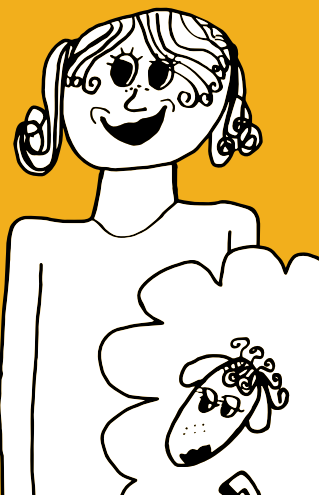
LAMBAKASVATAJAD


	Nimi: SATA MANA , kodanikunimega JAAN KAER Amet: joogaguru Küla: lambakasvatajad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: olla õnnelik Strateegia: teha asju õigesti Iseloom: lõbus, lapsik, muretu, aus, usaldav Löksud: naiivne, liiga usaldav Tegevus: lihtsuses peitub võlu Suhtlemine: soe ja sõbralik Kirg: vabastav hingamine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	EI	


	Nimi: AMAALIE AMANDANSON Amet: karjäärinõustaja elu coaching Küla: lambakasvatajad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: juhtida inimesed õigele teele Strateegia: tunnetada oma sisehäält Iseloom: hooliv, armastav, siiras Löksud: liiga usaldav, haavatav Tegevus: meie sisetunne juhib meid Suhtlemine: soe ja sõbralik Kirg: luua enda ümber <i>hygge</i> (hubase atmosfääri loomine ja inimeste heaolu parandamine)	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	EI	

	Nimi: MIKK MAASAUN Amet: kohalik lambakasvataja Küla: lambakasvatajad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: usub, et kõik on võrdsed Strateegia: sisse sulandumine ja kõigiga suhtlemine Iseloom: usaldusväärne, sõbralik, semu, hea vaikne naaber, empaativõimeline, töökas, lahke, voooruslik, aktsepteeriv, kuuluv, maandatud, suhtlemisvõimeline Löksud: võimsuse või ainulaadsuse puudumine, ette valmistamata uuteks teemadeks Suhtlemine: tagasihoidlik ja autentne Kirg: rahvamuusika ja kohaliku pärimuse kaitsmine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	EI	

	Nimi: KALLE KALASILM Amet: kohalik politseiülem Küla: lambakasvatajad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: olla vastu uuendustele Strateegia: luua unikaalne visioon ja selle järgi elada Iseloom: kõiketeadja ja/või kõikvõimas, intuiitvne, läbinägelik, tark Löksud: ülbus, isekus Tegevus: luua muutust ja aidata unistused teoks teha Suhtlemine: informaatiline, müstiline, mõtlemapanev Kirg: jooga	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	EI	

	Nimi: MAAJA MAARJAHEIN Amet: lambafarmi omanik Küla: lambakasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: kaitsta loodust ja kohalikku kultuuri Strateegia: tekitada ärevust, šokeerida massi ja hävitada süsteeme Iseloom: vabameelne, julge, inspireeriv, leidlik Löksud: oma eesmärgid kinnisideeks, kompromissitu Tegevus: julgus teistest erineda ja revolutsiooni ajendamine Suhtlemine: mässumeelne, originaalne Kirg: alternatiivmeditsiin, alternatiivenergia	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul säävutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: BOBBY BOHO Amet: lambaaretaja Küla: lambakasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: kaitsta loodust ja seista uuendustele vastu Strateegia: tekitada ärevust Iseloom: tark, kannatlik Löksud: liiga pealetükkiv Tegevus: intelligentsuse tõstmine ühiskonnas, et maailmaarengut kiirendada Suhtlemine: tarkus tuleb tasapisi, küll näete Tegevus: julgus teistest erineda ja revolutsiooni ajendamine Kirg: linnuvaatlus ja botaanika	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul säävutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

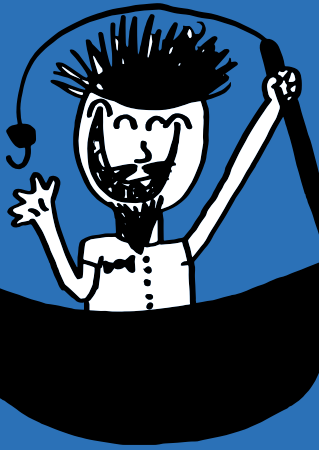
	Nimi: VANESSA VILLAPAI Amet: kudumite eksportija Küla: lambakasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: usub, et võim juhib maailma Strateegia: võtta kontroll ja koguda võimu Iseloom: enesekindel, mõjuvõimas, kõrge staatus, juurdepääs ressurssidele Löksud: kontrolliv, ahne, hirm kaotada oma positsiooni/staatust Kirg: maalimine ja kalaroad	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul säävutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
		Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


	Nimi: Amet: Küla: lambakasvatjad	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk:	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Strateegia:	Kas su otsus aitab sul säävutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Iseloom:	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Löksud:							
	Kirg:	Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI


KALAMEHED

	<p>Nimi: KLAARA GRANIT Amet: saare arendusspetsialist Küla: kalamehed</p>	<p>MIDA MÕELDA OTSUSTADES</p>	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	<p>Eesmärk: tahab kogeda põnevat ja täisväärtuslikku elu Strateegia: avastada ja otsida uusi kogemusi, põgeneda igavusest Iseloom: iseseisev, sihikindel, uudishimulik Lõksud: pole kunagi rahul, sihitu Suhtlemine: kutsuvad kaasa endaga seiklema või avastama Kirg: uute asjade kogemine ja uute asjade õppimine</p>		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	<p>Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanikkonda?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanike jõukust?</p>	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

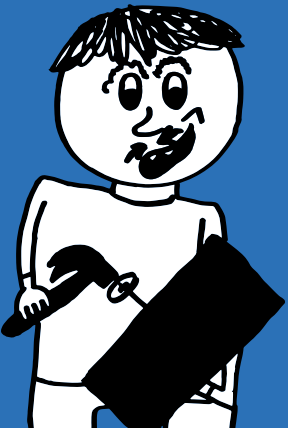
	<p>Nimi: KAAREL KASEALUNE Amet: meremees Küla: kalamehed</p>	<p>MIDA MÕELDA OTSUSTADES</p>	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	<p>Eesmärk: tahab kogeda põnevat ja täisväärtuslikku elu Strateegia: avastada ja otsida uusi kogemusi, põgeneda igavusest Iseloom: uudishimulik Lõksud: pole kunagi rahul, sihitu, võõrandunud ja enesest võõranduv, isekas Suhtlemine: kutsuvad kaasa endaga seiklema või avastama Kirg: uute asjade kogemine ja õppimine</p>		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	<p>Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanikkonda?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanike jõukust?</p>	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	<p>Nimi: MADIS MADUSABA Amet: kohalik paadimeister Küla: kalamehed</p>	<p>MIDA MÕELDA OTSUSTADES</p>	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	<p>Eesmärk: luua võimalikult head välja-vaated turismile ja ise kasu saada Strateegia: olla humoorikas ja mänguline Iseloom: vallatu, rõõmus, silmatorkav, originaalne, lõbusameelne, humoorikas, sümpaatne, üllatavalt läbinägelik Lõksud: pealiskaudne, ebameeldiv, impulsiivne Moto: elu on liiga lühike, et tõsine olla! Suhtlemine: optimistlik sõnakasutus koos mängulise ellusuhtumisega Kirg: rahvapärismus</p>		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	<p>Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanikkonda?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanike jõukust?</p>	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	<p>Nimi: KALLE KALASILM Amet: kalatööstuse juht Küla: kalamehed</p>	<p>MIDA MÕELDA OTSUSTADES</p>	I VOOR		II VOOR		III VOOR		
	<p>Eesmärk: usub, et kus on tahe, seal on ka võimalus! Strateegia: arendada enda meistrilikkust, et maailm muutuks paremaks kohaks Iseloom: vapper, osav, seisab nende eest, kes ei suuda enda eest seista Negatiivsed omadused: ülbus Tugevused: julgustamine ja tunnustamine Suhtlemine: aus, avameelne, kompetentne Kirg: kohalik toit ja söök</p>		Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	<p>Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanikkonda?</p>		JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI	
	<p>Kas see kasvatab küla elanike jõukust?</p>	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	Nimi: TOOMAS TOOBER Amet: majakavaht Küla: kalamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: kaitsta loodust ja seista uuendustele vastu Strateegia: otsida informatsiooni, teadmisi ja mõiste protsesse Iseloom: tark, tagasihoidlik, mõistev, kannatlik, ratsionaalne Löksud: passiivne, ettevaatlik, isoleeritud Tegevus: intelligentsuse tõstmine ühiskonnas, et maailma arengut kiirendada Suhtlemine: tarkus tuleb arenguga ja iseenda harimine on võti Kirg: pilvede ja merepiltide maalimine, filosoferimine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	Nimi: KAAREL KOSERAJAJA Amet: hotellipidaja Küla: kalamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: saada enda poole võimalikult palju toetajaid Strateegia: saada võimalikult rikkaks Iseloom: ettevaatlik, kahtlustav, järjekindel, hea jutuajaja Löksud: tugevad isiklikud eesmärgid majandusliku heaolu saavutamiseks Suhtlemine: pealtnäha soe ja sõbralik, suhtleb palju, kuid eesmärgiks teisi enda poole mõjutada Kirg: turismimeened, kõiksugused pisiasjakesed	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

	Nimi: AIN AERULAUD Amet: kalapaatide valmistaja Küla: kalamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
	Eesmärk: saada endale au ja kuulsust poole võimalikult palju toetajaid Strateegia: saada edukaks ja rikkaks Iseloom: sihikindel, kompromissitu, seaduste rikkuja Löksud: tugevad isiklikud eesmärgid majandusliku heaolu saavutamiseks Suhtlemine: lobiseb maast ja ilmast, ja kasutab enesehaletsust vahendina teisi enda poole saada Kirg: Uku kiviringi kummardamine	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
		Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI		

Nimi: Amet: Küla: kalamehed	MIDA MÕELDA OTSUSTADES	I VOOR		II VOOR		III VOOR	
Eesmärk: Strateegia: Iseloom: Löksud: Kirg:	Kas su otsus toetab su tegelase kirge?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas su otsus aitab sul saavutada su eesmärki?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas see kasvatab küla elanikkonda?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI
	Kas see kasvatab küla elanike jõukust?	JAH	EI	JAH	EI	JAH	EI

LISA 3. KÜLADE KIRJELDUSED (MÄNGIJATELE)

Mängijad on jaotatud küladesse, millest igal on oma spetsialiseerumine. Igale mängijate grupile tuleb anda väljatrükitud kujul nende küla kirjeldus.

ÕUNAPUUKASVATAJATE KÜLA

Õunakasvatajate peamiseks tegevuseks on puuviljakasvatus, saadusteks peamiselt õunad ja pirnid. Õunapuud on saarelise kliima tõttu pisikesed, kuid pinnas on soodne ning puud kannavad palju. Praegu on õunapuude all olevat maad piisavalt, kuid kui tootmist oleks vaja suurendada, siis tuleks kindlasti teha kokkuleppeid teiste küladega, et puude jaoks maad juurde saada.

Õunakasvatajad on leidlikud. Õuntest valmistatakse kõiksugu tooteid: krõpse, mahla, siidrit, nahakreeme, ilumaske jms. Õunakasvatajad on kokkuhoidev kogukond, iga-aastasel ümarlaual leitakse alati uusi mooduseid, kuidas teiste küladega koostööd teha ja neid ära rääkida. Nii ongi juba karjakasvatajatelt veidi maad juurde saadud, lambad aga saavad hea kokkuleppe läbi ubinaid.

Õunapuude aiandusele loodetakse ka kõrvale tekitada uudisaedu, kus saaks katsetada uute liikidega. Ka seetõttu oleks hea saada veel lisamaad.

KÄSITÖÖLISTE KÜLA

Küla peamiseks tegevuseks on klaasi tootmine ja selleks liiva kaevandamine. Klaasikodasid on mitu ja sellega on saavutatud tunnus ka paljudes teistes riikides. Käsitöölise küla kannab ka edasi saare vanu traditsioone – see on saare kõige tuntum küla, sest seal asub Uku kiviring, mida käivad kummardamas sajad turistid igal aasta Ukupühal.

Tänu kohapeal olevale liivale on saarel toodetud klaas eriliselt hinnaline. Saareke on klaasikodade poolest tuntud, nii et see on väga oluline tegevusvaldkond.

Uku auks tehakse saarekesele 1. juulil hulga väikesed lõkkeid. Ukul on oluline koht Põhjamaade pärimuses ning Uku kiviring on peamiseks kultuspaigaks. Saarel on tugev pärimuskultuur, millega pea iga saare elanik end identifitseerib.

Klaasitootmise ja pärimuskultuuriga seotud turismitööstus annab tööd ligikaudu ¼ saare inimestele. Viimased trendid näitavad turismi kasvu, mis tootab käsitööle ja külale edu.

METSAMEESTE KÜLA

Metsameeste küla on väike küla, kus paljud on oma kire jätnud metsa. Metsamehed peavad puukoole ja istutavad metsa ning majandavad metsa nii heal kui ka kurjal moel. Nad on arukas ja mõtlik rahvas, kellele meeldib mõõtmine, hindamine ja arvutamine.

Mets on taastuv loodusvara, mille säästlik ja arukas majandamine toob tulu riigi majandusele. Arutatakse, milliseid töid erinevatel aastaegadel metsas teha tuleks, kuidas mets kasvab ning kuidas saame kõik kaasa aidata, et mets otsa ei saaks.

Metsameestel on aga pidev hirm, et teised külad soovivad nende maid karjakasvatuse või õunapuuaianuduse alla panna. Juba on saadud häid pakkumisi raiesmikele, et neile karjamaad rajada.

LAMBAKASVATAJATE KÜLA

Lambakasvatavad on hõivanud saare madalamad alad. Praegused karjamaad on mere ääres ja soisel pinnasel. Ilusad rannaniidud on täis lambaid ja nende tallekesi. Kuna lambad on hea sigivusega, siis nähakse selles valdkonnas potentsiaali, kui vaid lisamaad oleks.

Lambakasvatus on oluline ka töuaretuse tõttu – selle saare lambad on käinud näitustel ja nad on hinnatud ka teistel maadel. Olulisel kohal on ka lambakasvatusega seotud käsitööharud, nagu villatöötlus, nahatöö ja seebitootmine, mille jaoks on vaja oskusi ja toorainet.

KALAMEESTE KÜLA

Kalurite küla on saarel olevatest küladest kõige suurem. Kohalikud nimetavad seda naljatades ka pealinnaks. Kalapüük kogu saare rahvale üks olulisematest elatusallikatest – kaubanduslik kalapüük moodustab 90% saare sissetulekust. Oluline on ka väikesemahuline rannapüük.

Peamised liigid on räim, kilu, tursk ja lestalised. Kalapüügis võetakse sihikule uusi liike, mis armastavad soojemat ja toitainerikkamat vett. Soojenevad temperatuurid tähendavad ka seda, et kalurid saavad oma hooaega pikendada, võimaldades neil püüda järjest rohkem kala. Kalurid teavad, et kohalikud kalaliigid muutuvad üha hinnalisemaks.

Küla spetsialiseerumiseks on kala- ja hülgepüük ning kõik sellega seonduv. Külas on mitmeid kalatööstusi ja suur sadam. Samuti on see kalapüük üheks suuremaks ekspordiallikaks. Kaalutakse ka uusi meetodeid nagu **vesiviljelus**.

Kuna ilmad on sageli tormised, siis kalurite külas on vaja alati lisatööjõudu ja lahkesti oodatakse elanikke ka teistest küladest kalapaatidele appi.

LISA 4. VALIKUD (MÄNGIJATELE)

Valikud tuleb välja printida igale grupile (antud lehekülge 3 eksemplari).

- 1. Vesiviljeluse arendamine** – kaalutakse edendada vesiviljelust. Avamere vesiviljelus, eriti rannakarpide, aga ka kalade jaoks võiks asuda koos avamere tuuleparkidega ja tootmistehastega. Tööstusest tulenevaid kalajääke saaks kasutada väetiseks.
- 2. Õunakasvatuse arendamine** – uued väetised ning uued kahjuritõrje vahendid võimaldavad rikkalikku õunasaaki. Ülejäägid saab suunata teistesse valdkondadesse.
- 3. Puidutööstuse arendamine** – kaasnevad uued töökohad, märkimisväärne majanduskasv, uued tooted ja teenused eri sektorites. Suured männimetsad tagavad püsiva ekspordi, raiesmikele viiakse lambad.
- 4. Käsitöö arendamine** – saarekesel on suured liivavarud, mida on kasutatud klaasi ja klaasist toodete tootmiseks. Klaasitootmise suurendamine suurendab liivakaevandust. Võiks kaaluda ka liivakaevandamise lubade müüki väljapoole saart, et saareelanikud saaksid tööd.
- 5. Lambakasvatuse tõuaretus** – aretustöö kuulub loomakasvataja igapäeva, selle läbi tagatakse karja kestlikkus ja tootlikkus. Suuremad karjamaad tagavad mahepõllunduslikud töövõtted ja õnnelikud loomad. Erinevate lamba- ja villatoodete arv suureneb.

- 1. Vesiviljeluse arendamine** – kaalutakse edendada vesiviljelust. Avamere vesiviljelus, eriti rannakarpide, aga ka kalade jaoks, võiks asuda koos avamere tuuleparkidega ja tootmistehastega. Tööstusest tulenevaid kalajääke saaks kasutada väetiseks.
- 2. Õunakasvatuse arendamine** – uued väetised ning uued kahjuritõrje vahendid võimaldavad rikkalikku õunasaaki. Ülejäägid saab suunata teistesse valdkondadesse.
- 3. Puidutööstuse arendamine** – kaasnevad uued töökohad, märkimisväärne majanduskasv, uued tooted ja teenused eri sektorites. Suured männimetsad tagavad püsiva ekspordi, raiesmikele viiakse lambad.
- 4. Käsitöö arendamine** – saarekesel on suured liivavarud, mida on kasutatud klaasi ja klaasist toodete tootmiseks. Klaasitootmise suurendamine suurendab liivakaevandust. Võiks kaaluda ka liivakaevandamise lubade müüki väljapoole saart, et saareelanikud saaksid tööd.
- 5. Lambakasvatuse tõuaretus** – aretustöö kuulub loomakasvataja igapäeva, selle läbi tagatakse karja kestlikkus ja tootlikkus. Suuremad karjamaad tagavad mahepõllunduslikud töövõtted ja õnnelikud loomad. Erinevate lamba- ja villatoodete arv suureneb.

LISA 5. VALIKUTE TULEMUSED JA RAHA JAOTAMINE (UHENDAJALE)

Valikud	Kalurid	Õunakasvatavad	Metsamehed	Käsitöölised	Lamba- kasvatavad	Süvenenud kliimamuutuste tagajärg
Vesiviljeluse arendamine	RAHA: 3 Ostetakse juurde traalereid ja rajatakse uusi tehaseid, seega suureneb kalapüük ja -tööstus	RAHA: 2 Kalatööstuses suurenevad jäägid, need viiakse väetiseks, soojev kliima soosib ka aprikooside kasvatust	RAHA: 2 Tehastest ja tootmisest tekkinud kasvuhoonegaasid tõstavad temperatuuri, seega on loodus ja metsad lopsakamad	RAHA: 1 Tehaste tossavad korstnad ja tööstusmaastik vähendavad kohalikku eripära ja visuaali, seega turistide hulk väheneb	RAHA: 1 Muutuvad ilmastikuolud mõjutavad karjamaade kvaliteeti. Söötiskulud suurenevad	Talvise jääkatte vähenemine ning sademete hulga tõus
Õunakasvatuse arendamine	RAHA: 1 Õunapuudele pandud väetised ning putukamürk uhutakse merre, eutrofeerumine toob kaasa saagikuse vähenemise	RAHA: 3 Väetised ja kahjuritõrje soodustab suuremat saaki, kasvab nii toodete kui teenuste hulk	RAHA: 1 Monokultuursete õunaaedade väetamine ja putukate mürgitamine vähendab elurikkust metsades	RAHA: 2 Õunapuude väljad tekitavad toormehulga kasvu, õunapuude puidust saab suurepärasest sütt, ehitada mööblit jms.	RAHA: 2 Õunakasvatuse jäägid saavad lammastele, samuti võimaldab see laiendada seakasvatust	Eutrofeerumine
Puidutööstuse arendamine	RAHA: 2 Suurenenud raiemahud võimaldavad kalapaatide ehitust ning igaühel on võimalik kalapüügiga tegeleda	RAHA: 1 Monokultuursete metsa istutamine vähendab elurikkust, mille tulemusena on vähem tolmeldajaid ning saagikus väheneb	RAHA: 3 Investeeritakse masinatesse, mis kiirendavad raiet, tekib rohkem saekaatreid, pelleti- ja tselluloositehaseid, raiemahud suurenevad	RAHA: 1 Suured puidutööstused omandavad suure osa puiduvarudest, mis piirab käsitöölise juurdepääsu kvaliteetsetele toorainetele	RAHA: 2 Raiesmikest tehakse karjamaad, laiendatakse ruum ja võimalused soodustavad suuremate karjade teket	Elurikkuse kadu
Käsitöö arendamine	RAHA: 1 Turistid avaldavad survet mere- ja järvekeskkonnale. Sukeldujad kahjustavad veekogude elustikku, ümbruskonnas on rohkem prügi ning suurenenud veealune ja -äärne tegevus mõjutab kalade käitumist	RAHA: 2 Suurenenud turismivood aitavad reklaamida õunakasvatust ka väljapoole ning teevad võimalikuks laialdase ekspordi	RAHA: 2 Käsitöölise erialade laiendamine annab rohkem kliente ja puidu kasutus suureneb	RAHA: 3 Klaasikunst, uuenduslikud tooted toovad juurde rohkem turiste ja kliente, mis omakorda soodustab ka muude käsitöökaupade müüki ning uute käsitööalade tekkimist	RAHA: 1 Karjamaad vähenevad, kuna samad alad pakuvad suurepärasest võimalust turistidele suunatud kinnisvara arenduseks	Veetemperatuuri tõus
Lamba- kasvatuse arendamine	RAHA: 2 Seoses loomakarjade suurenemisega suureneb CO ₂ emissioon ning soojemas vees ilmuvad uued kalaliigid	RAHA: 1 Lambaid on järjest rohkem ja nad hakkavad lisaks õunte söömisele näksima ka taimede lehti, oksa või koort	RAHA: 1 Seoses karjamaade massiivse laiendamisega, kaotavad metsamehed peale esialgset raiet tööd, karjamaade hulga tõttu tekib erosioon ning uute puude kasv kängub	RAHA: 2 Seoses uute lambatõugude ja lammaste hulga kasvuga on võimalik laiendada erinevate käsitöötoodete hulka – hakatakse tootma villatooteid	RAHA: 3 Investeeringud võimaldavad paremaid elamistingimusi elusloomadele, importi ja tõuaretuse teket	Mullaviljakuse vähenemine

LISA 6. KLIIMAMUUTUSTE TAGAJÄRJED SAARELE (JUHENDAJALE)

Iga tööstusliigi arendamine toob kaasa ka tervele saarele mõjuva tagajärje, mis on seotud otseselt inimtegevuse või laiemalt kliimamuutuste mõjuga. Prindi need välja ja loe need ette 2. ja 3. vooru alguses vastavalt mängijate valitud tööstuse arendusele.

JÄÄKATTE VÄHENEMINE NING SADEMETE HULGA TÕUS

VESIVILJELUSE ARENDAMISE TAGAJÄRG

Talved on muutunud pehmemaks, jäähooaeg on lühenenud ca 40 päeva. Talved on pikad ja vihmased. Sademete hulk on suurenenud ning prognooside kohaselt suureneb veelgi. Sademete suurenemine on kaasa toonud mulla erosiooni (mulla pealmise kihi ärauhumine vooluvee või tuule tagajärjel, mis väikeses mahus on looduslik protsess). Intensiivpõllumajanduse ning lageraiete tulemusena suureneb erosiooni oht. Suurenenud erosiooni kaotatakse saarelt aastas mulda kordades rohkem kui seda juurde kasvab. Selle tulemusena aga väheneb mulla viljakus.

EUTROFEERUMINE

ÕUNAKASVATUSE ARENDAMISE TAGAJÄRG

Suuremate sademete ja pehmete, ilma lumeta talvede korral suureneb toitainete äravool maismaalt merre ning see kiirendab mere eutrofeerumist (veekogude rikastumine taimede toitainetega). See omakorda toob kaasa hapnikupuuduse ja vee kvaliteedi halvenemise, mõjutades negatiivselt kalade ja teiste veeloomade elukeskkonda, mistõttu on vähenenud suures koguses püügikalade hulk. Suurema soolsusega harjunud liigid, nagu näiteks tursk, heeringas, räim, kilu ja lest ei ole suutnud muutunud oludega kohaneda ning domineerima on hakanud magedama veega harjunud liigid nagu näiteks ahven, koha ja haug. Tööhõive kalatööstuses on vähenenud ja sel aastal peetakse viimane lestafestival.

ELURIKKUSE KADU

PUIDUTÖÖSTUSE ARENDAMISE TAGAJÄRG

Elurikkuse kadu on ohtu seadmas inimeste heaolu. Liigilise mitmekesisuse vähenemine muudab maastikud ühetoalisteks ning avaldab ka mõju ökosüsteemide toimimisele. Näiteks õistaimede tolmeldamine, mis omakorda mõjutab toidu kasvatamist, aga ka pinnase erosiooni ja üleujutuste ennetamist.

VEETEMPERAATUURI TÕUS

KÄSITÖÖ ARENDAMISE TAGAJÄRG

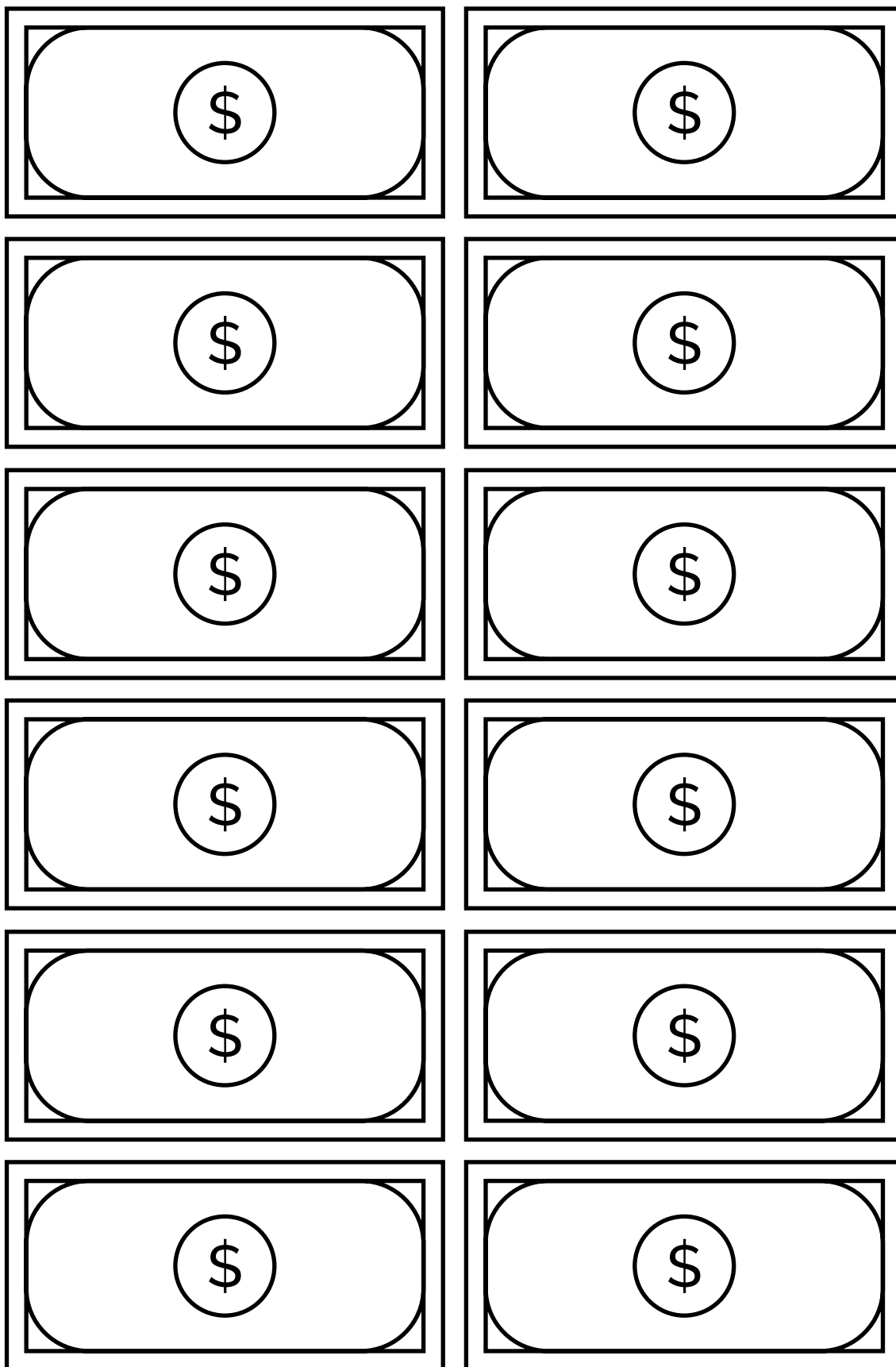
Veetemperatuuri tõus on kiirem vee kui keskmiselt maailmameres. Lõhkamisel liivakarjäärides vabanev maagaas põhjustab kliima soojenemist ja toob kaasa ka merevee soojenemise. Temperatuuri tõusu on näha kõigil aastaegadel ja on suurim on see kevadel. Viimasel kümnendil on tabanud saareelanikke rekordilised kuumalained. Tuleviku stsenaariumid ennustavad, et rohkem saab olema troopilisi öid ning ka veetemperatuurid teevad rekordeid. Kliima soojenedes muutub ka merevesi soojemaks, mis kiirendab vetikate kasvu. Soojemad talved hõlbustavad laeva ballastvee ja laevakere saastumisega sisetoodud soojavee invasiivsete võõrliikide ellujäämist. Troopilised ööd kõlavad muidugi toredasti... kuid pidevalt suurenevad sinivetikate lained ei aita kuidagi kaasa ka suvisele turismiperioodile. Suurenenud mageveehulk on toonud merre rohkem lahustunud orgaanilist süsinikku ja mõjutanud põhjaelupaiku. Soolsuse vähenemine on mõjutanud kohalike liikide arvukust.

MULLAVILJAKUSE VÄHENEMINE

LAMBAKASVATUSE ARENDAMISE TAGAJÄRG

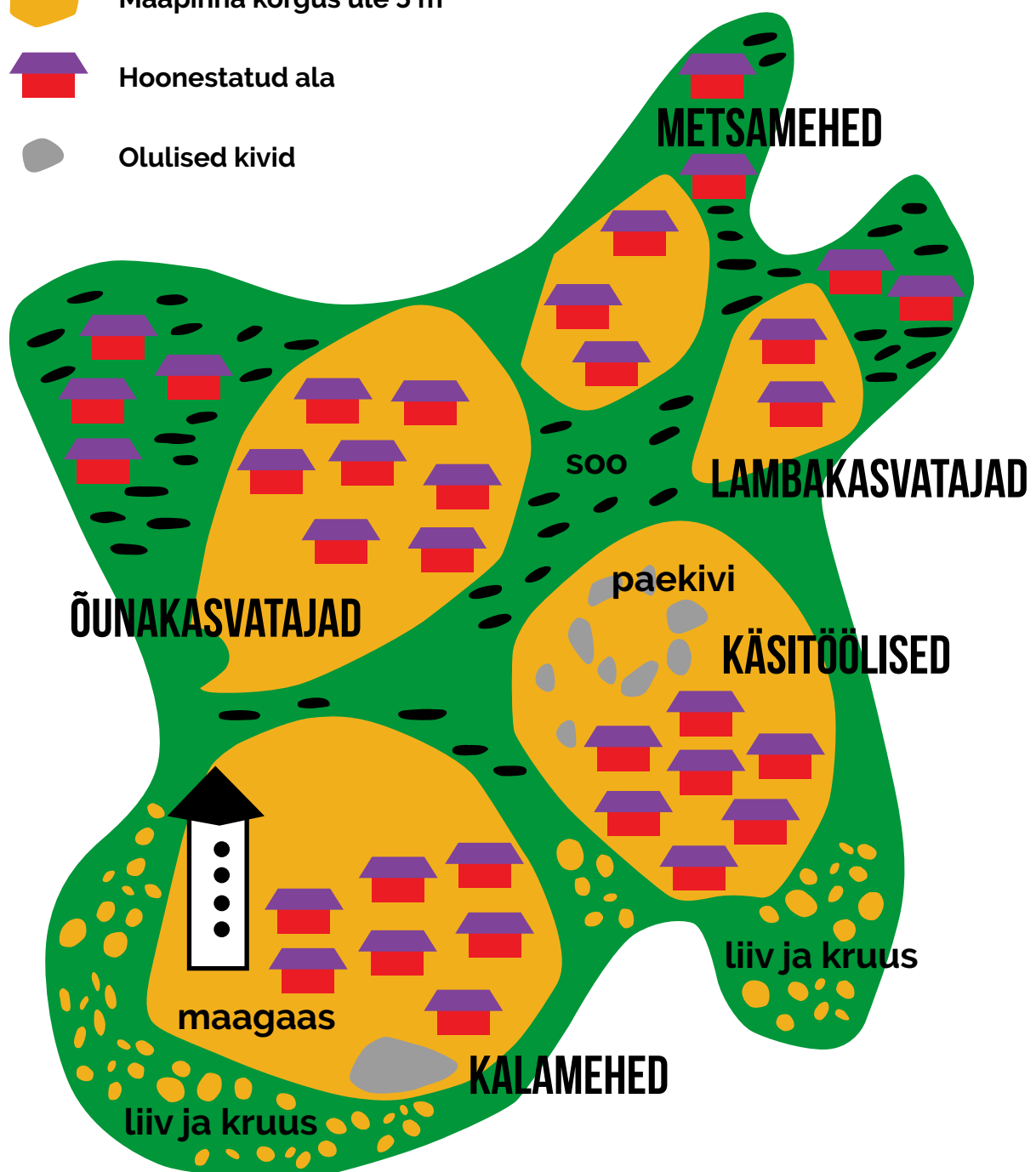
Suurtest lambakarjadest jääb järgi paljas maa, kus rohi on madalaks söödud ja puid ega põõsaid ei ole. Vähenenud taimede olemasolu toob kaasa erosiooni ja lõpuks ka mulla viljakuse vähenemise. Erosioon toob kaasa toitainete vähesuse mullas, mis viib ka madalama toitainete sisalduseni toidus. See tähendab, et inimestel on sama koguse toitainete saamiseks vaja tarbida rohkem toitu. Maailmas levivad kahjurid ja taimehaigused uutesse piirkondadesse, mis kahjustab saagikust. Temperatuuri ja sademete tõus pakub kahjuritele ja taimehaigustele sooja ja niisket keskkonda, mis soodustab nende kasvu. See-ega võib arvata, et ka tulevikus ei ole kahjuritest pääsu.

LISA 7. MÄNGU RAHA (PRINDI VÄLJA 3 LEHTE)



LISA 8. SAAREKESE KAART (SOOVI KORRAL)

-  Maapinna kõrgus 0–2 m
-  Maapinna kõrgus 2–3 m
-  Maapinna kõrgus 3–4 m
-  Maapinna kõrgus üle 5 m
-  Hoonestatud ala
-  Olulised kivid



LISA 9. KLIIMAMUUTUSTE TAGAJÄRJED LÄÄNEMERES (ARUTELUKS)

Kliimamuutused on käega katsutavad, Läänemerel võib kohata järgnevat ilminguid:

- **Õhu temperatuuri tõus.** Viimase sajandi jooksul on õhutemperatuur tõusnud. Kui samamoodi edasi läheb, siis tõuseb keskmine õhutemperatuur veel 1.4–3.2 kraadi! Kuna tegu on poolavatud ääremerega, siis on õhutemperatuuri tõus olnud kiirem kui muudes kohtades. Viimasel kümnendil on olnud rekordilised kuumalained.
- **Veetemperatuuri tõus.** Merevee temperatuuri tõusu on näha kõigi jaoks aastaegadel ja on suurim kevadel. Viimasel kümnendil sagenenud kuumalained. Tulevikutsenaariumid ennustavad, et rohkem saab olema troopilisi öid ning ka veetemperatuurid teevad rekordeid. Kliima soojenedes muutub ka merevesi soojemaks, mis kiirendab vetikate kasvu. Soojemad talved hõlbustavad laevade ballastvee ja laevakere saastumisega sissetoodud sooja vee invasiivsete võõrliikide ellujäämist. Suurenenud mageveehulk on toonud merre rohkem lahustunud orgaanilist süsinikku ja mõjutanud põhjaelupaiku. Soolsuse vähenemine on mõjutanud liikide arvukust.
- **Jääkate vähenemine.** Viimase 100 aasta jooksul on talved muutunud pehmemaks, jäähooaeg on lühenenud ca 40 päeva. Talved on pikad ja vihmased.
- **Eutrofeerumine.** Suurema sademete ja pehmete, ilma lumeta talvede korral suureneb toitainete äravool maismaalt merre ning see on kiirendanud mere eutrofeerumist, mistõttu on vähenenud suures koguses püügikalade hulk. Suurema soolsusega harjunud liigid nagu näiteks tursk, heeringas, räim, kilu ja lest ei ole suutnud muutunud oludega kohaneda ning domineerima on hakanud magedama veega harjunud liigid nagu näiteks ahven, koha ja haug.
- **Sademete hulga suurenemine.** Sademete hulk on suurenenud ning prognooside kohaselt suureneb see veelgi. Sademete suurenemine on kaasa toonud mulla erosiooni (mulla pealmise kihi ärauhumine vooluvee või tuule tagajärjel on väikeses mahus looduslik protsess). Intensiivpõllumajandus ning lageraiet jäätavad mullad tugevnevatele vihmadele ja tuultele haavatavaks ning võimendavad erosiooni. Seetõttu kaotatakse erosiooni tõttu aastas mulda kordades rohkem kui seda juurde kasvab. Liigne mulla erosioon uhub minema toidained, mis on vajalikud taimede kasvuks.
- **Mulla viljakus.** Toitainete vähesus mullas tähendab ka madalamat toitainete sisaldust toidus. See tähendab, et inimestel on sama koguse toitainete saamiseks vaja tarbida rohkem toitu. Maailmas levivad kahjurid ja taimehaigused uutesse piirkondadesse, mis kahjustab saagikust. Temperatuuri ja sademete tõus pakub kahjuritele ja taimehaigustele sooja ja niisket keskkonda, mis soodustab nende kasvu. Seega võib arvata, et ka tulevikus ei ole kahjuritest pääsu.
- **Tuul.** Suhteline meretase on ülemaailmselt tõusnud tänu mandrijää ja liustike sulamisele, veemass suureneb soojemas kliimas ka soojuspaisumise läbi ning. Seda on tunda eriti pehmetel talvedel, kui tuule tugevus on üle keskmise. Tugevate tuulte perioodid täidavad kitsamaid lahtesid ajutiselt lisaveega. Suurenenud keskmine meretase tekitab suuremad tormihood. Tormid vallandavad merepinna võnkumised ja tekivad sagedamini meteotsunamid (äärmuslikud merepinna tasemed liigub atmosfääriga faasis madalrõhusüsteemid), murdlained suurendavad merd tase piirkonniti kuni poole meetri võrra.
- **Äikesetormid ja rahehood.** Lisaks esinevad suvel tugevad äikesetormid ja rahehood. Kliima muutumise tõttu on sagenenud ja intensiivistunud ka põuad ja üleujutused.

- **Merevee tase.** Ülemaailmsed hinnangud keskmine merepinna tõus 2100. aastaks on 43 cm. Eeldatakse, et veetaseme tõus suuremas osas saarekese piirkonnas on enne sajandi lõppu tõusnud 0,5–0,8 m. Veetase tõuseb peamiselt maailmas liustike sulamise ja vee soojuspaisumise tõttu. Just liustike sulamine aitab veetaseme tõusule enim kaasa. Halvimad stsenaariumid näitavad, et 300 aasta pärast on veetase tõusnud rohkem kui 5 m.
- **Rändlinnud.** Pehmem kliima on soodustanud toidu kättesaadavust rändlindudele. Lisaks on tulnud uued liigid. Rändveelindude arv on suurenenud, nende pesitsus- ja talvitusalad on liikunud põhja poole ja saarestik on saanud oluliseks linnualaks. Veelindude populatsiooni aga mõjutavad aktiivne turism, uued kiskjaliiigid, kes on hakanud kiirelt levima Ameerika mink (ühel saareelanikul oli mingi farm, kust pooled lasid jalga) ja avamere tuulepargid (viimati tehti elektrifirmaga kokkulepe, et tule). Meretaseme tõus ja erosioon mõjutavad ka rannaelustikku, pesitsuspaikade kättesaadavus on kasin.
- **Erosioon.** mere kaldajooned erinevad aluspõhjust põhjapoolsed stabiilsed rannikud kuni pehmete liivaste kallasteni lõuna pool, kus tormiperioodid põhjustavad ranniku erosiooni. Jääkatte vähenemine ja merepinna tõus suurendavad ranniku erosiooni võimalust. Aastakümnete jooksul on madalamatele aladele rajatud mitmesuguseid rannikurajatisi, mis kaitsevad suuremate lainete ja vahel ka suure veetaseme eest: mereseinad, lainemurdjad, künnised ja liivaiad. Läänemeri on oluline piirkond ranniku- ja mereturismi jaoks.

Gröönimaa näitel saab välja tuua järgmised **kliimamuutustega kohanemise teemad**, millega tuleb arvestada: elamiseks vajalike ressursidega kohanemine, eluks mittevajalike ressurside kasutus nt kaevandamiseks sobivad ressursid, haridus, inimeste tervis ja heaolu, turism, laevandus, infrastruktuuri muudatused.

Kliimamuutustega kohanemise juures tuleb arvestada ja aru saada järgnevast:

- Traditsioonilised ökoloogilised teadmised koosnevad kumulatiivselt teadmistest, tavadest ja uskumustest elusolendite ja nende keskkonna vastasmõju kohta.
- Traditsioonilised teadmised toetavad mitte ainult põlisrahvaste tegevusi, vaid ka laiemalt kogukonnaelu ja kultuuri.
- Kuigi kliimamuutused muudavad praktilisi aspekte, nagu ilma ennustamine või loomade ränne, raskemaks, toob see esile ka traditsiooniliste teadmiste tähtsuse kohanemisevõime suurendamisel teistes valdkondades, nt. lähenevate ohtude äratundmine ja ellujäämisoskused.
- Oluline on käsitleda ka põlvkondadevahelise teadmiste edasiandmise protsessi vastupanuvõime suurendamiseks, kuna seda nõrgestavad linnastumise suundumused ja alternatiivsed elatusvahendid. Sellised suundumused võivad veelgi kaasa tuua inimeste võõrandumise oma keskkonnast. See suurendab vajadust nende ökosüsteemide haldamise järele, mis on teatud piirkonna majandustegevuse, kultuuriliste tunnuste ja loodusteenuste aluseks.
- Edukas kohanemine muutuvate kliimatingimustega on omistatud konkreetsele ontoloogiale, mis hõlmab oskust suhestuda oma maailmaga, selle mõtestamist ja sellega seotud ootuste reflekteerimist; ootusärevus.

KASUTATUD ALLIKAD

Baltic Marine Environment Protection Commission. 2021. Climate Change in the Baltic Sea. 2021 Fact Sheet. <https://helcom.fi/wp-content/uploads/2021/09/Baltic-Sea-Climate-Change-Fact-Sheet-2021.pdf>

Baltic News Network. 2019. Water level rise in Baltic Sea named the most rapid in Europe in recent years. <https://bnn-news.com/water-level-rise-in-baltic-sea-named-the-most-rapid-in-europe-in-recent-years-208772>

HandWiki. 2023. Earth:Climate change adaptation in Greenland. https://handwiki.org/wiki/Earth:Climate_change_adaptation_in_Greenland

Maastike elurikkuse tööühm. 2023. Elurikkus. https://landscape.ut.ee/projects_tags/elurikkus/

Kliimamuutuste mõju inimesele. 2021. <https://www.kliimamuutused.ee/pohjused-ja-tagajarjed/tagajarjed/moju-inimestele>

Eesti Maaülikool. 2012. Kliimamuutuse mõju veeökosüsteemidele ning põhjaveele Eestis ja sellest tulenevad veeseireprogrammi võimalikud arengusuunad. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwig3oP9_Nu-BAxXvKRAIHV5tCVOQFnoECA8QAO&url=https%3A%2F%2Fkliimaministeerium.ee%2Fme-dia%2F4791%2Fdownload&usq=AOvVaw1suNN5OupyixweTbSleiSb&opi=89978449

Keskkonnaklipp "Eutrofeerumine". https://youtu.be/_JHTGsjtzSA

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