

TEEMANT SAAR



Teemantsaar

Metoodiline kasutusjuhend
õpetajatele



EESTI
PAGULASABI
ESTONIAN REFUGEE COUNCIL



Rändeteemaline õppemäng ja käsiraamat

Õppemängu väljatöötamises osalesid:

Patrik Persson Monireh Dehghan Hani Modiri

Täname mängu arenduses osalemise ja toe eest:

**Mirjam Rennit, Celal Yildirim, Anu Viltrop, Anrike Piel,
Anastasiia Lysenko ja Kristina Utesheva**

Õppemängu testimisse panustasid: Rapla Gümnaasium, Kuristiku Gümnaasium, Laagna Gümnaasium, Saku Gümnaasium, Gustav Adolfi Gümnaasium, Tallinna Juudi Kool, Tamsalu Gümnaasium, Tallinna Kesklinna Vene Gümnaasium, Sillaotsa Kool, Tartu Veeriku Kool, Narva Soldino Gümnaasium, Narva Eesti Keele Maja, Võru Kreutzwaldi Kool

Õppemängu «Teemantsaar» juhendi koostamist toetas Aktiivsete Kodanike Fond Eestis

Käsiraamatu koostaja: Mari-Liis Nummert

Mängukujundus: Hani Modiri

Autoriõigus: Eesti Pagulasabi

Väljaandja: Eesti Pagulasabi 2023

© CC BY-NC-ND

ISBN 978-9916-9910-0-8



Sisukord

Mängu sünnilugu	7
Teemantsaar: Mängu taustast	8
Teemantsaar: Mängu kasutamine	9 — 13
Mänguvahendid	9 — 11
Mängu käik	12 — 13
Kokkuvõte	14



Mängu sünnilugu

Valu, häving, kaotus, Euroopa ühiskondadele ohuks olemine — rände- või pagulastaustaga inimestest ja nende kogemustest rääkivaid lugusid on palju. Enamasti on ränne olnud ja on jätkuvalt lõhestav ning (poliitilisi) konflikte tekitav teema, mida meedia ja poliitikud tajuvad probleemi või kriisi vaatenurgast. Hirmust ajendatud narratiivid kipuvad tähelepanuta jätma kultuurilist rikkust, elukogemusi, oskusi, unistusi ja kirge, mille rändetaustaga inimesed enesega kaasa toovad.

Kui meile usaldati ülesanne luua rändeteemaline lauamäng, tahtsime keskenduda positiivsele, luua vastastikust dialoogi ja rõhutada, et me kõik oleme inimesed, kelle elukogemus on rikastav. Meie projekti fookuses on noorte inimeste ideed, mõtted ja lahendused – eriti just see, kuidas nemad saaks luua avatult suhtlevat ühiskonda, kus teineteise elu mõistavad nii kohalikud kui ka uued tulijad.

Mängu loomine oli pikk teekond: teema uurimine, mängu testimine ja tagasiside kogumine koolides, ekspertide kaasamine ja mängu kohandamine aitasid meil luua „Teemantsaare“ kui kaasahaarava kogemuse. See räägib tegelikest integratsiooni ja kohanemisega seotud probleemidest, millega rände- ja pagulastaustaga inimesed silmitsi seisavad. Mäng näitab õpilastele mitte ainult seda, mida saavad nemad teha sisserännanud inimeste toetamiseks, vaid ka seda, milline võib olla rändetaustaga inimeste panus ühiskonna arengusse.

Mängu tutvustamine Eesti koolides on olnud suur rõõm! Alates ajast, kui astusime esimesse klassiruumi, on meid ikka ja jälle hämmastanud õpilaste ja õpetajate tegutsemislust. Lõime mängu arutelumänguna, et lasta õpilastel endil arutelu juhtida — seni külalastatud koolides on ka nii tehtud! Mängust kannustatud arutelud on meid veennud: põhikooli- ja gümnaasiuminoored Eestis suudavad kaasa rääkida ja häid lahendusi pakkuda pealtnäha keerulisena näivate teemade puhul.

Käesolev õpetajaraamat on mõeldud abivahendiks õpetajale, kes mängu oma klassiruumis kasutada soovib. Oleme äärmiselt põnevil ja loodame, et meie mängust on koolis abi järgmise põlvkonna maailmamuutjate kasvatamisel! Soovime ka tänada kõiki õpetajaid, kes meid projekti vältel abistanud on ning kes mängu koolis kasutusele võtavad — teie kirg ja pealehakkamine on imetlusväärne.

Patrik Persson

**HARIDUSE JA TEADLIKKUSE PROGRAMM |
EESTI PAGULASABI**

Mängu taustast

«Teemantsaar» on rändeteemaline õppemäng, mis on mõeldud põhikooli II ja III kooliastme ning gümnaasiumiõpilastele. Mängu eesmärgiks on tutvustada õpilastele rände- või pagulastaustaga inimeste kohanemisprotsessi erinevaid tahke – nii rõõme kui ka muresid – nende uues koduriigis.

Mängus kehastuvad õpilased maagilise Teemantsaare elanikeks, kes annavad nõu ja pakuvad lahendusi Teemantsaare uuele elanikule, kes saareelu niivõrd hästi veel ei tunne. Ülesanded, mida õpilased mängu jooksul lahendavad, panevad nad mõtlema ja arutlema kultuuri, keele, hariduse ja elukeskkonnaga seotud teemade üle. Ühelt poolt annab see õpilastele võimaluse tundma õppida Eestis elavate pagulas- ja rändetaustaga inimeste maailma ja asetada end nende kingadesse ehk seista silmitsi igapäevaeluliste väljakutsetega, mida kohalikul ei teki. Teiselt poolt muudab mäng õpilaste jaoks selgemaks ka nende enda kodukultuuri eripärad – näiteks kirjeldades uuele tulijale oma kaasmaalaste kombeid, uskumusi või käitumist, muutub selgepiirilisemaks pilt Eesti kultuurist ja omaenese kultuurilisest identiteedist. Mängus on õpilastel Teemantsaare uue elaniku abistaja roll, mistõttu loodame, et mäng arendab õpilastes ka empaatiavõimet, märkamisoskust, abistamisjulgust Eesti ühiskonnas elavate rände- ja pagulastaustaga inimeste kohanemisprotsessi toetajatena.

Õpetaja saab mängu kasutada nii aine- kui ka klassijuhatajatunnis, aga ka väljaspool tundi: näiteks klassiõhtul, huvitegevusringis, kooli projektõppenädalal või klassi väljasõidul. Kuna mängu mängitakse alati koos meeskonnaga, on selle kasutamine hea viis õpilaste meeltunde toetamiseks: leidlikud ja loovad lahendused mänguülesannetele sünnivad õpilaste ühistöös. Nii õpetaja kui ka õpilaste jaoks on mäng hea vahend omavahelisteks aruteludeks erinevatel rände- ja pagulasteemadel, mis toimuvad küll tõsistel ja harivatel teemadel, kuid mängulisel ja kaasahaaraval moel.

Eesti Pagulasabil on pikaajaline kogemus rände- ja pagulastaustaga inimeste toetamisel Eestis ja ka käesoleva mängu väljatöötajate sekka kuulub rände- või pagulastaustaga inimesi. Kõik mängu ülesannete aluseks olevad lood on pärit elust enesest ja kajastavad mõtteid, küsimusi, rõõmu- ja murekohti, mida rände- ja pagulastaustaga inimesed Eestis kogevad. Loodame siiralt, et mäng aitab õpilastel paremini mõista, mida uus tulija mõelda ja tunda võib – soovime õpetajatele ja õpilastele mängu- ja arutlemislusti!

Mängu kasutamine

ÜLDINFO

- Sihtrühm:** Õppemäng «Teemantsaar» on mõeldud kasutamiseks põhikooli II ja III kooliastme ning gümnaasiumiõpilastega.
- Kasutusala:** Aine- ja klassijuhatajatund, tunniväline aeg (ülekoolilised sündmused, väljasõidud, klassiõhtu jpm).
- Aeg:** Mängu esmakordsel kasutamisel soovitame planeerida mänguks vähemalt 45 minutit, sest nii jääb lisaks mängimisele aega ka teemale häälestumiseks, mängureeglite tundmaõppimiseks ja teema kokkuvõtmiseks. Õpetaja planeerib mängule kuluva aja eelnevalt vastavalt mängu kasutamisele seatud eesmärkidele.
- Mänguvahendid:** Iga grupp vajab:
 - 1 mängulauda
 - 1 mängureeglite vihikut
 - 7 x 10 mängukaarti
 - 1 taimerit (nt telefon)
- Grupi suurus:** 4-6 mängijat

MÄNGUVAHENDID



Õppemäng «Teemantsaar» koosneb:

- Mängulauast
- Mängukaartidest
- Mängureeglite vihikust

Mänguvahendid leiab väljaprintimiseks nii Pagulasabi kui ka E-koolikoti kodulehelt.

Mängulaud:

Maagilise Teemantsaare kaart ehk mängulaud koosneb erivärvilistest teemantidest. Mängulaual on kokku 9 erinevat värvi ruute:



Keel



Eluase



Haridus



Kultuur



Teenused



Keskond

6 ruutu, mis sümboliseerivad erinevaid teemakategoriaid ja neid puudutavaid ülesandeid



Oluline fakt

Ruut, mille eesmärgiks on jagada infot rände- ja pagulasvaldkonna põhimõistete kohta



Vali kaart

Ruut, millel tuleb valida kaart oma soovitud teemal

Mängijad alustavad Stardi-ruudult ja liiguvad suunaviitasid järgides mängulaua südramiku poole.



Mängureeglite vihik:

Mängureeglite vihik aitab mängijatel mängu kokkuleppeid meeles hoida kogu mängu vältel. Enne mängu esmakordset kasutamist võiks mängureglid üheskoos läbi arutada.

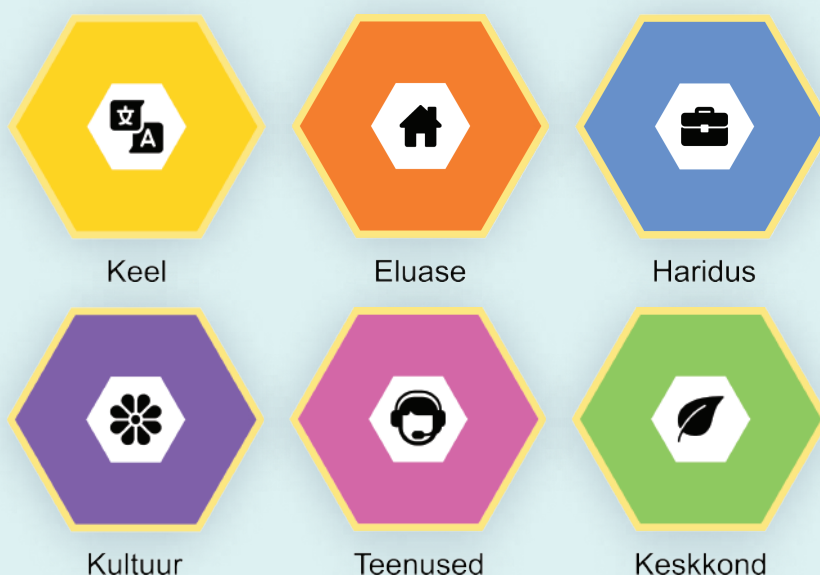


Mängukaardid:

Iga mänguruut sümboliseerib ühte teemavaldkonda, mida mängijad lahendama asuvad. Mängus on 6 teemavaldkonda: keel, eluase, haridus ja töö, kultuur ja sotsiaalne suhtlus, teenused ja kohalikus elus osalemine, keskkond ja toit.

Iga teemavaldkonna alla kuulub omakorda 10 kaarti, mis eristuvad nii värvilt kui ka sümboolikalt.

Värvieristus ja sümboolika (näiteks juhul kui mäng prinditakse välja mustvalgelt) aitab mängijatel aru saada, milline kaardipakk tuleb mängimiseks parasjagu võtta.



Kategooriad keel, eluase, haridus ja töö, kultuur ja sotsiaalne suhtlus, teenused ja kohalikus elus osalemine ning keskkond ja toit on mängu teemakategooriad, mis tähendab, et mängijatel tuleb grupis lahendada kaardil olev ülesanne.

Kategooria *oluline fakt* ei nõua mängijatel ülesande lahendamist, vaid pakub mängijatele infot rände- ja pagulasvaldkonna põhimõistete kohta.

Mängu käik

HÄÄLESTUS:

Enne mängu algust häälestatakse mängu teemale. Õpetaja võib mängu sisse juhatada mõne teemavaldkonna lühivideoga, küsimuse või harjutusega. Näiteks võib üle ruumi küsida:

- Mida teavad õpilased rände kohta?
- Mis põhjustel inimesed rändavad?
- Mis võimalusi või väljakutseid võib kohanemisel ette tulla inimestel, kes jõuavad Eestisse mujalt?
- Mida peaks rändetaustaga inimene Eesti kohta teadma?
- Mida saaks Eesti inimesed teha, et uutel tulijatel oleks Eestis hea olla ja nad kohaneks meie ühiskonnas hästi?

Samuti võib enne alustamist arutleda mängu kahe keskse võtmeteema üle:



Kohanemine

on protsess, mille käigus uude riiki ümber asunud sisserändajad kohanevad uue ühiskonna ja keskkonnaga. Selle käigus omandatakse uusi teadmisi ja oskusi, mis aitavad igapäevaeluga toime tulla, mõista võõrast kultuuri ja riigi toimimist.



Lõimumise

ehk integratsiooni käigus võetakse sisserändajad uues riigis omaks. See on kahe-suunaline protsess, milles osalevad sisserändajad ja vastuvõttev ühiskond. Lõimumise eesmärk on luua ühiskond, kus erineva tausta ja päritoluga inimesed käivad omavahel igapäevaselt läbi, neil on võrdsed võimalused ja nad tunnevad end täisväärtuslike ühiskonnaliikmetena.

Teemavaldkonnaga tutvumiseks võib abivahenditena kasutada näiteks:

- Eesti Pagulasabi
- Eesti Inimõiguste Keskuse
- Inimõiguste Instituudi ja
- ÜRO Pagulasameti kodulehti ja materjale

MÄNG:

Enne mängu mängimist tutvustatakse üle ruumi mängureegleid. Mängureeglite vihiku saab välja printida kasutades selleks käsiraamatusse lisatud materjali.

- **Õpilased kehastuvad maagilise Teemantsaare elanikeks, kellel tuleb aidata uuel tulijal kohaneda eluga uues keskkonnas.**
- **Koos lahendatakse erinevaid ülesandeid, mis kuuluvad 6 teema alla.** Üks lisateema (oluline fakt) annab õpilastele uusi teadmisi rände- ja pagulasvaldkonna põhimõistete kohta.
- **Ülesanded lahendatakse grupis.** Pärast ülesande ette lugemist saavad kõik grupis olevad õpilased pakkuda välja oma lahenduse. Iga ülesande lahendamisel käivitatakse taimer ning õpilastel on vastuste mõtlemiseks või kirja panemiseks aega 2 minutit. Aja lõppemisel loetakse vastused grupikaaslastele ette. Iga grupp valib, milline vastus oli grupiliikmete arvates parim lahendus ja õpilane, kes pakkus välja parima vastuse, saab kaardi endale.
- **Mäng lõppeb, kui:**
 - ✓ õpilased jõuavad mängulaua Stardi-ruudult liikudes mängu lõppu
 - ✓ mänguks kokkulepitud aeg saab läbi



KOKKUVÕTE:

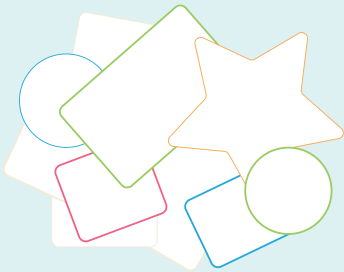
Mängu lõpus võib õpetaja küsida üle ruumi tagasisidet mängu tulemuste kohta (nt millistel õpilastel on grupist kõige rohkem kaarte), mängulusti kohta:

- Kas mäng meeldis?
- Mis meeldis?
- Millistele ülesannetele oli lihtne või keeruline vastuseid pakkuda?
- Millised on uued teadmised või mõtted, mis tekkisid mängu käigus?



Või näiteks mängu mängimise protseduuri kohta:

- Kuidas sujus meeskonnatöö?
- Kas kõik tundsid, et neid kuulati tähelepanelikult, nende arvamus oli väärtuslik?
- Millised meeskonnatöö kokkulepped peaks olema paika pandud, kui mängu uuesti mängida? jpm.



Samuti võib õpetaja uurida, millised on õpilaste hoiakud ja teadmised rände- ja pagulastaustaga inimeste kohta pärast mängu mängimist:

- Milliseid võimalusi ja väljakutseid võib ette tulla Eestisse saabunutel?
- Kuidas õpilased saavad rände- ja pagulastaustaga inimeste kohanemisprotsessi toetada?
- Nendega tuttavaks saada?
- Milliste teemade iseseisvast uurimisest või koos õppimisest on õpilased pärast mängu mängimist huvitatud?

Teemavaldkonna edasiseks tundmaõppimiseks võib koolis korraldada külalistunni või e-külalistunni, tutvuda Eesti Pagulasabi, Eesti Inimõiguste Keskuse ja ÜRO Pagulasameti kodulehtede ja materjalidega, vaadata Mondo Maailmahariduskooli dokumentaalfilme, viia läbi teemapõhiseid tunde või projektõpet.



Mängu kasutades võib...

- ... uurida, mida õpilased teavad rändest ja erinevatest rände põhjustest
- ... nimetada erinevaid rände liike ja reastada neid esinemissageduse alusel
- ... selgitada välja põhjuseid, miks inimesed rändavad
- ... koguda andmeid sisse- ja väljarände põhjuste kohta kodukohas, Eestis, Euroopa Liidus ja maailmas
- ... uurida rändeteekondasid ja -viise läbi aegade
- ... märkida Eesti või maailma kaardile oma perekonna rändamise lugu
- ... teha grupitööna lühifilm eestlaste rändest Eestis või mujal maailmas
- ... otsida tuntud inimeste rändelugusid ja tutvustada neid klassis
- ... kutsuda külalistundi mõni rändetaustaga inimene oma elukogemust jagama
- ... tutvustada ja kogeda erinevate riikide muusikat, tantse, kunsti, toidukunsti ja kultuuri
- ... siduda mängu noorte enda kogemustega, kui nad on kunagi välismaal elanud või kujutlevad end välismaale elama
- ... kureerida ja valida kaarte või muuta neid vastavalt grupile (vanus, taust, eripärad), kes mängu parasjagu mängivad, samuti vastavalt ainetunnile
- ... kaasata lapsevanemaid
- ... rääkida maailmas toimuvatest sündmustest (humanitaar- ja rändekriisid) ja rahvusvahelistest tähtpäevadest (nt rahvusvaheline pagulaste päev 20. juunil, inimõiguste päev 10. detsembril)
- ... ammutada lisateadmisi tutvudes temavaldkonna portaalidega, kasutades näiteks Eesti Pagulasabi, Eesti Inimõiguste Keskuse, Inimõiguste Instituut, Mondo Maailmakooli ja ÜRO Pagulasameti kodulehti ja materjale

**TEEMANT
SAAR**

