

**TARTU ÜLIKOOLI NARVA KOLLEDŽ**  
**ÜHISKONNATEADUSTE LEKTORAAT**

**Aleksandra Volkova**

**PROJEKT “JÄÄ JA TULE LAUL”**  
**LARP KUI KIUSAMISE ENNETAMISE VIIS NOORTE SEAS**

**Lõputöö**

**Juhendaja: Nelly Randver**

**NARVA 2013**

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

# SISUKORD

TÖÖS KASUTATUD MÕISTED .....	4
SISSEJUHATUS .....	5
1. KIUSAMINE KUI NOORTE PROBLEEM.....	8
1.1 Kiusamise vormid .....	9
1.2 Kiusamise põhjused ja tagajärjed.....	9
1.3 Kiusamisega võitlemise viisid.....	12
1.4 Mida tänapäeva Eestis tehakse vägivalda ennetamiseks.....	13
2.1 Mängu olemus .....	15
2.2 Mängu tähendus inimese elus .....	16
2.3 Mängu liigid .....	18
2.3.1 Seiklusmängu positiivne mõju .....	18
2.3.2 Õppemängu positiivne mõju .....	19
2.3.3 Rollimäng kui reaalse elu täiendus .....	19
2.3.4. Live active role play.....	21
2.4 Õppemängu, seiklusmängu ja LARP-i võrdlus.....	24
2.5 Kokkuvõtte ja järeldused teoreetiliste osa kohta.....	26
3. TÖÖ EMPIIRILISE OSA KIRJELDUS .....	27
3.1 Uuringu eesmärk ja ülesanded .....	27
3.2 Valim ja eetiline aspekt.....	27
3.3 Uurimise meetodid .....	27
3.4 Projekti „Jää ja Tule laul” tegevuste kirjeldus .....	28
4. TÖÖ EMPIISILISE OSA ANALÜÜS .....	32
4.1 Projekti „Jää ja Tule laul“ tegevuste osalusvaatluse ja intervjuu analüüs .....	32
4.2 Empiirilise osa kokkuvõtte ja järeldused .....	39
KOKKUVÕTE.....	40
Summary .....	41
Kasutatud kirjandus.....	42
LISAD .....	45
Lisa.1 Projekti fotosid .....	46
Lisa.3 Mängijate kventide näide .....	56
Lisa 4 Projekti „Jää ja Tule Laul“ lõpparuanne .....	59

## TÖÖS KASUTATUD MÕISTED

RPG – (*role play games*) – rollimängud-antud töös RPG-d käsitletakse mitteformaalse liikumisena.

LARP – (*Live active role play*) elav rollimäng, mis kujunes 70ndatel aastatel USA-s J.K.Tolkien loomingu mõju all. RPG osa.

Antud töös mõistetakse LARPi all mitte ainult loiu rollimängu, kui ka mängulist vehklemist, laua rollimänge ja teisi projekti üritusi.

Sõnaline mäng - sõnaline lauamäng, kus tegevus toimub laua taga verbaalsel tasandil (mängijad kirjeldavad sõnaliselt oma tegevusi).

Kaardi mäng - rollimänguline lauamäng kaartidega, mille tegevus toimub laua taga, mängijad kasutavad sõnakaarte.

GM - mängu meister (*game master*) - inimene, kes korraldab LARPi või lauamängu.

NPC- mitte- mängiv kangelane (*Non-Player Character*) mängu meistri abistaja.

KARU klubi - Kirde Aktiivsete Rollimängijate Unioon. Rollimängijate mittetulundus ühing Narvas, mille liikmed aitasid läbi viia projekti “Jää ja Tule laul”.

Süsteem – mängusüsteem – see on reeglite kogu lauamängude jaoks.

*Dungeons and Dragons* (edasi *D&D*) – Kindlused ja Draakonid– kõige populaarsem mängusüsteem laua sõnaliste mängude jaoks.

WOD - *World of Darkness* [www.wod.su](http://www.wod.su) - Pimeduse maailm. Niisugust maailma kasutatakse *RPG* ja LARP-i mängude jaoks. See maailm omab mitut põhisüsteemi, millest kõige populaarsem on *Vampire: The Masquerade* (Vampiiride maskiball) Selle süsteemi jaoks on olemas eriline nn kangelase leht. (*char-sheet*).

Kangelase leht- pass iga kangelase jaoks, mis hõlmab kangelase põhiinformatsiooni, tema oskuste, teadmiste ja asjade loend. Passi kasutatakse mängukogemuse ja „elupunktide“ arvestamiseks.

Kventa või *background* (inglise keel) – kangelase elu kirjeldamine, eesmägid ja lisa informatsioon GM-le. Mängija kirjutab seda iseseisvalt.

Nik – nimi, mille mängija mõtleb välja ja mida ta kasutab rollimängijate seas *RPG*-d mängides.

## SISSEJUHATUS

Viimase aastakümne statistikaandmete järgi on saanud kiusamise ja koolivägivalla probleemid nii avaliku arutelu kui ka teadusliku uurimistöö valdkonnaks üle kogu maailma. (Sullivan 2004)

Eestis tehtud uuringud näitavad, et suur hulk lapsi on kogenud nii füüsilist, seksuaalset kui ka vaimset väärkohtlemist. 2004. aastal läbiviidud uuringu andmetel on 15–19. aastastest koolinoortest iga kolmas viimase 12 kuu jooksul olnud vaimse ja iga neljas füüsilise vägivalla ohver. (Ainsaar 2004)

Õpilaste hinnangul on neist 24% kogenud koolivägivalda, vanuse kasvades kiusamise kogemused vahenevad. Eesti poisid on langenud sagedamini kiusamise ohvriks kui Eesti tudrukud; ka hinnangutes vägivallale ilmnevad õpilaste soolised erinevused, tudrukud taunivad poistest oluliselt enam igat vägivalaliiki. Vorreldes välisriikidega esineb Eestis koolikiusamist monevorra rohkem.  
(Vägivalla vähendamise arengukava 2010-2014)

Elliott, jt, (2000) tõdevad, et 1990ndatel puhkes lausa vägivalla epideemia – kiusamist ja koolivägivalda hakati teadvustama sotsiaalse probleemina, kusjuures varasemal ajal ei peetud valdkonda laiaulatuslikuks dispuudi allikaks üle kogu maailma. Statistika näitab, et vägivallaga seotud hariduslikud valdkonnad kuuluvad nii avaliku arutelu kui ka teadusliku uurimustöö teemana kümne esimese hulka ühiskonnas. (Slee 2003: 301-316)

Sellele tegurile tähelepanu pöörates, et 60% kuisajatest saavad kohtuliku karistuse enne oma 25 sünnipäeva, võib oletada, et koolivägivald on seotud noorte kuritegevusega. (Koolivägivald ja kiusamine)

Narva Linna arengukava järgi ei ole kuritegevuse tase Narvas kõige kõrgem Ida-Virumaal, aga ei ole ka kõige madalam.

Kiusamine võib olla erinev – õpilastevaheline kiusamine, õpilaste kiusamine õpetajate poolt, õpetajate kiusamine õpilaste poolt ning õpetajate kiusamine kooli personali ja lapsevanema poolt. Selles töös uuritakse ainult noortevahelist kiusamist.

Käesoleva töö teema on LARP kui kiusamise ennetamise viis noorte seas. See teema on autorile huvitav ja lähedane, sest ta ise on kannatanud kiusamise all ja leiab endale LARPist lohutust.

Antud töös vaadeldakse LARPi (Live action role play). See on kitsas mõiste, mille tähendus on teadvuslik proov elada ja tegutseda mingi aeg kellegi rollis. Kogu tegevus toimub nagu “päriselt”, mitte ainult sellest rääkides või mudeldades teisel moel.

LARPis osaleja tegutseb ise, mitte ei juhi tegelasi virtuaalselt, nagu arvuti või sõnalistes mängudes. LARP mängul on stardi olukord, aga stsenaarium puudub, ja süžee areng sõltub ainult osalejate algatusest ja otsustest.

Mängija mõtleb aegsasti välja oma tegelase eluloo, harjumused, iseloomu, kostüümi ja reageerib iga LARP mängu sündmustele nii, nagu tema tegelane, isegi kui oma isiklik kogemus ütleb talle ette teha teisiti. (KEELUTSOON 2007: 14)

Autor kirjutas projekti “Jää ja Tule laul”, selles osalejad olid 14.-29.-aastased Narvas elavad noored, kes veebruarist oktoobrini tegelesid LARPi ja sellega seotud tegevustega.

Käesolev töö on projekti “Jää ja Tule laul” tegevuste kirjeldus teadusliku kirjanduse põhjal ja selle tulemuste analüüs.

Projekti esimene moodul oli - osalejate tutvumine lauamängudega *Wizard of the Coast* mängu “Magic: The Gathering” näitel, saada teada, mida LARP endast kujutab, terminoloogiaga tutvumiseks ning rühmas õdusa keskkonna loomiseks.

Projekti teine moodul oli – LARPi-mängu jaoks relvade valmistamine ja mänguline vehklemine.

Projekti kolmas moodul oli - laua-sõnalised mängud LARPi valmistamiseks ning neljas moodul oli- LARPi-mängud.

Töö eesmärk on uurida LARPi mõju kiusamiskäitumisele noorte seas.

Eesmärgist tulenevad järgmised ülesanded:

1)Uurida vastavasisulist teaduskirjandust ja anda sellest ülevaade.

2)Uurida ja analüüsida LARPi mõju kiusamiskäitumisele järgnevate aspektide abil:

- positiivse enesehinnangu vormimine
- suhtlemisoskuste areng

- eneseteostamine
- pingetest vabanemine
- kaastundevõime arendamine
- positiivse emotsiooni ja elamuse saamine

Töö on jagatud neljaks osaks.

Esimene osa on kiusamise kui noorte probleemi teoreetiline kirjeldus, kus töö autor esitab teoreetilised tõendid, et ülalmainitud tegurid on kiusamise tekkimise põhjusteks noorte seas. Samuti mõtiskleb autor kiusamise tagajärgede ning kiusamise ennetamise hädavajalikkuse üle.

Teine osa on teoreetiline lähenemine mängule laiemas mõttes, arutledes selle üle, millist rolli omab mäng inimeste elus, millised mängu liigid eksisteerivad, mil viisil nad mõjuvad kiusamist esile kutsuvatele teguritele ja millised ühised jooned on LARP mängudel teiste mängu liikidega.

Kolmas osa - see on empiiriline uuring, meetodite ja valimi kirjeldus, projekti "Jää ja Tule laul" tegevuste kirjeldus.

Neljandas osas on empiirilise osa tulemused, osalusvaatluse ja osalejatega läbiviidud intervjuudest saadud tulemuste analüüs.

## 1. KIUSAMINE KUI NOORTE PROBLEEM

Laste ja noorukite vägivald on teema, mille üle tänapäeval palju diskuteeritakse. Tihti saab kõik alguse vaid piasjadest, mis võivad õige kiiresti enamaks paisuda: inetu kõnepruuk, tülinormine, võmmud kuni tõsiste lööminguteni välja – kõike seda peavad tänapäeva noorukid üle elama, nii koolihoovis, trammis, ujulas, kinos või diskol. Vägivald on muutunud tavaliseks nähtuseks. Üha massilisemalt ja agressiivsemalt tungitakse nõrgematele kallale. (Erb 2000: 8)

Kiusamine on üks vägivaldavorme. Vägivald laiemas mõttes tähendab laia spektrit agressiivset käitumist alates verbaalsest või psühholoogilisest kuni materiaalse ja füüsiliseni, samuti kriminaalset käitumist nagu vandalism, varastamine, rassism. (Bonders, Prior & Walraven 2003)

Kiusamine on ühe või mitme inimese negatiivne ja sageli agressiivne või manipuleeriv tegu või teatud aja jooksul korduvad teod teise inimese või inimeste suhtes. Vaatamata sellele, et eksisteerib suur hulk kiusamise tekkimise põhjusi, mida töö autor vaatleb edaspidi, on siiski võimalik välja selgitada kiusamise eeltingimusi. (Kõiv 2006, Erb 2000)

Sullivani (2004: 5) arvamusel põhineb kiusamine jõudude ebavõrdsusel.

Tema arvamus langeb kokku Enno (2004: 13) arvamuslega: kiusamine on tavaliselt haiget tegev ja tahtlik agressiivse käitumise vorm. See kestab kaua, jätkudes mõnikord nädalaid, kuid ja isegi aastaid. Neil, keda kiusatakse, on raske end kaitsta. Enamasti on kiusamise taga võimu kuritarvitamine ning soov hirmutada ja domineerida.

Kiusamine on ühiskonda kahjustav nähe, mis vajab ennetamist ja sellega võitlemist, aga asja teeb keerulisemaks kiusamise varjatud iseloom. (Sullivan 2000: 13)

Adair (2000: 211) on ka veendunud et enamik tagasikiusamise all kannatajatest ei räägi oma murest kellelegi. Mitterääkimine süvendab tegelikult probleemi. Ohver ise kardab kellelegi rääkida, sest kiusaja on tugevam, ja ohvrid ei usu, et keegi saab neid aidata. Nad on veendunud, et niisugune suhtumine on nende oma süü ja nad ise on kiusamise esile kutsunud. Kõrvalseisjad kardavad ise ohvriks saada ning valivad endale

pealtnägija rolli. Kiusajad teavad, et teevad kahju, aga õigustavad oma käitumist. Väljapääs oleks vägivalla ennetamises.

### 1.1 Kiusamise vormid

Uurijate arvamusel jaguneb kiusamine kaheks suureks rühmaks:

- füüsiline: löömine, tagumine, tõukamine, kriimustamine, vara kahjutamine jne. (Kõiv 2006: 22)
  - mittefüüsiline :
    - 1) **verbaalne:** teist alandav kõnepruuk, alandavad telefonikõned, raha või asjade pommimine, ähvardamine vägivallaga jne.
    - 2) **mitteverbaalne:**
      - a) otsene: ähvardavad näoväljendused ja žestid;
      - b) kaudne: manipulatiivne suhete lõhkumine, süstemaatiline isoleerimine ignoreerimine jne. (Kõiv 2006: 22)

Nii nagu ülalpool mainitud, on kiusamine varjatud. Autori arvamusel, kõik kiusamise vormid on ühiskonnas süüdistatavad.

### 1.2 Kiusamise põhjused ja tagajärjed

Kiusamine tekib põhjusel, et keegi otsib võimalusi oma vajadusi rahuldada ja ei leia midagi sobivat peale kiusamise. Näiteks vanemad, kellel pole positiivset eneseteostamistunnet kiusavad tihti oma lapsi. Sel viisil saavad moraalse vägivalla keskkonnas üleskasvanud lastest tulevikus vanemad, kes omakorda hakkavad ka oma lapsi kiusama, ja neist kasvavad uued kiusajad. See on nagu suletud ring, kust on vajavälja pääseda. Kiusamise abil tõstab kiusaja oma enesehinnangut, teostab end kaaslaste keskel, tunneb end enesekindlamana. (Kõiv 2006, Erb 2000)

Inimesele on eneseteostamine väga tähtis. Eneseteostamise võimaluse puuduse tõttu tekkib agressiivne käitumine kui vajadus end kaitsta. (Dandarova 2006: 88)

Eneseteostamise oskuse kujunemise aluseks on:

- adekvaatne enesehinnang;
- terved suhted ja mikrokliima kodus kujunemisaastatel;
- autoriteedite ja lähedaste toetus;
- välja arenenud ja arendatud sotsiaalsed oskused. (Lister 2012: 44)

Petanova (2006 :113) järgi, enesehinnang koosneb kahest osast – inimese teadmised iseendast ja tema suhtumine endasse. Inimese teadmised iseendast kujunevad teiste inimestega suhtlemise kaudu. Seega, noorte enesehinnang sõltub sellest, kuidas teised inimesed suhtuvad temasse ja sellest suhtumisest saadud kogemusest.

Adekvaatne enesehinnang – inimese enda, oma oskuste, moraali omaduste ja tegurite realistlik hinnang. Laseb isikul end kriitiliselt hinnata, võrrelda oma jõudude ühiskonna nõudmistega. Adekvaatse enesehinnanguga noored omavad palju harrastusi, suhtlevad aktiivselt teiste inimestega ja on avatud uutele tutvustele, mõistavad ennast teisi suhtlemise kaudu. (Petanova 2006: 114-115)

Ebaadekvaatse enesehinnanguga noortel on suurem oht saada kiusamise ohvriteks, samuti need, kes mingil viisil erinevad teistest - väikest või pikka kasvu, ülekaalulised, prillidega, vaesest perest või vähemusrahvustest. (Lapsemure.ee)

Selle põhjusel nad arvavad, et kutsuvad ise kiusamise esile, sest miski on neil teisiti, kui peab, ja asja teeb hullemaks see, et nad ei suuda kiusamise vastu midagi ette võtta. (Sullivan 2004: 20)

Sell töö autori arvamusel, tagajärgede seas on võimalik eristada erinevaid tegureid. Neil tekib tunne, et nad on kiusamises ise süüdi, ja siis nad ei räägi vanematele ega õpetajatele midagi sellest, sest arvavad, et see teeb neile ainult halba. Ohvri enesehinnang langeb, ta keeldub kooli või teise kiusamise kohta minema, see mõjub tema arengule ja edaspidisele elule.

Sullivan (2004: 19) arvab, et varases noorukieas sõltuvad noored eakaaslaste heakskiidust ja tunnustusest enam kui millestki muust. Vanemaks saades hakkab nende individuaalsus tugevnema. Kiusajate sotsiaalne areng aga jääb tihti pidama sellele tasandile, kus nad teiste kiusamise kaudu saavutasid võimu ja prestiiži ning neil jääb toimumata noorukitele omane individuaalsuse ja empaatia areng. Nad jäävad teistest arengus maha.

Et kiusamist ennetada, on vaja välja selgitada selle tekkimise põhjused. Selleks vaatleb töö autor Sullivani (2004: 17) järgmist kiusaja ja ohvri klassifikatsiooni ja kiusamise teematilistest koduleheküljetest saadud infot:

#### 1) Targad kiusajad

Neil puudub empaatiavõime, nad ei oska kaasa tunda, on egoistlikud ja enesekindlad. Nad ei suuda asetada end oma ohvrite olukorda. Nad lihtsalt ei hooli sellest, kuidas teine inimene end tunneb.

2) Mitte- nii- targad- kiusajad. Need kiusajad köidavad oma pooldajaid antisotsiaalse ja riskialti käitumisega, millega kaasneb ka kaaslaste hirmutamine. Ahistava käitumise abil kompenseerivad nad oma madalat enesehinnangut ja ebakindlust. Neil peaks aitama tõsta enesehinnangut ja arendada positiivset ellusuhtumist.

#### 3) Kiusajatest ohvrid

Kiusajatest ohvrid on mõnes situatsioonis ise kiusajad, kuid teises jälle ohvrid. Nad ründavad endast nooremaid või väiksemaid, olles ise eakaaslaste või ka endast vanemate poolt sooritatud rünnakute ohvrid. Mõnikord juhtub, et koolis on nad kiusajad, kuid kodus ohvrid. Uuringud näitavad, et väga paljud kiusajad kuuluvad just nimelt sellesse kategooriasse.

Miks kiusaja kiusab?

- Tahab tähelepanu saada
- Tal on ebaadekvaatne enesehinnang
- Ta ei oska sõpru leida ega ise sõber olla
- Tal puudub süütunne ja võime mõista teiste tundeid.
- Tal on lihtsalt igav. (Politsei.ee)

Missugune kiusaja on ?

- Tal on palju energiat
- Oskus teisi mõjutada ja ära kasutada
- Näiline populaarsus, tegelikult teda ei sallita
- Suur võimuvajadus
- Hirm ise kiusatav olla. (Lapsemure.ee)

Ohvrite kolm tüüpi Sullivani (2004: 18) järgi:

- 1)Passiivne ohver. Vajavad tähelepanu. Neile tundub, et negatiivne tähelepanu on väärt. Ta on kerge saak ja asub grupis kõige madalamal positsioonil. Tal on vähe võimalusi ennast kaitsta. Ta ei löö vastu.
- 2)Väljakutsuv ohver. Vajavad suhtlemist ja tähelepanu.
- 3)Kiusajatest ohver.

Üldmainitud klassifikatsioonile tuginedes, teeb autor järelduse, et noorte seas kiusamise tekkimise tegurid on:

- ebaadekvaatne enesehinnang;
- halb suhtlemisoskus;
- eneseteosatamise võimluste puudus
- pingetest vabanemise võimaluste puudumine;
- kaasatundmise oskuse puudumine;
- positiivsete elamuste vajadus.

Need tegurid on tihedalt seotud antud uurimistööga, sest autor uurib LARPi mõju kiusamisele just nendele tegurite kaudu. Töös on toodud ka teised tegurid, nagu sotsiaalne ebavõrdsus, ebasoodne elukeskkond, riskigrupid, psühholoogiline ebakindlus jne, aga antud töös vaatleb autor ainult neid tegureid, mida saab positiivselt mõjutada LARPi meetoditega.

### **1.3 Kiusamisega võitlemise viisid**

Eduka kiusamise ennetustöö jaoks on vaja anda noortele võimalusi sotsiaalsete oskuste ja positiivse enesehinnagu arendamiseks, pingetest vabanemiseks, positiivsete elamuste saamiseks.

Kristi Kõiv (2006: 102) arvab, et õpilased vajavad rohkem koolivälist tegevust ja mitteformaalset suhtlemist. Oluline ei ole ainult võitlus koolikiusamise vähendamiseks, vaid ka õpilaste prosotsiaalsete oskuste arendamine ning tähelepanu pööramine nii õpilaste lähisuhetele, kui ka suhete ja positiivne sotsiaal-psühholoogiline kliima koolis, huviringis ja teistes noorsootöoga seatud kohtades.

Aivar Ots (2010: 133) arvab, et vägivaldse käitumise vähendamiseks ning õpilaste turvalisuse suurendamiseks on vaja alates esimesest klassist õpetada lapsi tegelema enda agressiivsuse juhtimisega, ennetada vägivaldsetesse olukordadesse sattumist ja tegutsemist vägivaldses situatsioonis. Nende teemadega on oluline tegelda igas klassis. Tähtis on sellisest tegevusest teavitada lapsevanemaid ja taotleda nendepoolset koostööd.

Achim Pöhland, sotsiaalpedagoog Saksamaalt arvab, et noored vajavad pingetest vabanemiseks üritusi, nagu näiteks „Wirbelsturm“ programmi raames vaba poksimine. Need noored on riskigrupis ja on harjunud lahendama konflikti ainult füüsilise võimu abil. Treener mõjutab neid positiivselt. (Wilbrand-Donzelli 2011)

Noorte eneseteostamise võimalusena saab kasutada mängu. Seda mõtet kinnitab Fedorova (2004: 77) rääkides, et lapsed kasutavad mängu eneseteostamiseks kaaslaste seas, aga noored mängivad rohkem arvutimänge, ja see segab neil end paremini tundma õppida.

Noored vajavad reaalselt mängu, milleks võib olla LARP-i mäng. Fedorova (2009: 71) arvab, et LARP-i mängud näiteks J.K. Tolkieni teemal on suurepärane võimalus noorte loomingu ja koostöö arendamiseks. Sellistel mängudel modelleeritud tegevus on mängijatele väga väärtuslik. Selle mängulise maailmatunnetuse, käitumise ja sümboolika küllus rahuldab eneseteostamise vajadust, on hea vabanemise võimalus pingetest ja stressist.

Autor arvab, et noortele on vaja rääkida kiusamisest, ja selgitada vahet konfliktse olukorra ja kiusamise vahel. Noored peavad teadma, et neil on õigus elada ja areneda turvalises elukeskkonnas.

#### **1.4 Mida tänapäeva Eestis tehakse vägivalla ennetamiseks**

Tänapäeval eksisteerib Eestis Vägivalla vähendamise arengukava 2010-2014, mille esimeseks eesmärgiks on laste vastu toimepandud vägivalla vahendamine ja ennetamine. Antud arengukavas keskendutakse laste vastu toimepandud vägivalla puhul ennekõike "koolikiusamise mitmesugustele vormidele". Selle arengukava peamised vajalikud meetmed ja tegevused rakenduvad koolikiusamise ennetamise programmi "Turvaline kool" kaudu. ([www.hm.ee](http://www.hm.ee))

Peale selle algatati Eesti Noorsootöö Keskuse eestvedamisel Eestis Koolirahu programm 1999. aastal, koostöös MTÜ T.O.R.E. (Tugiõpilaste Oma Ring Eestis), Eesti 4H ja Eesti Õpilasmavalitsuste Liiduga. Järgnevate tegevusaastate jooksul liitus programmiga erinevate tegevustega Eesti Politsei, Lastekaitse Liit, Eesti Gaidide Liit, Noored Kotkad, Euroopa Noored, UNICEF, MTÜ Naabrivalve: koolivalve, Eesti Noorteühenduste Liit.

Alates 2008. aastast on Koolirahu programmi eestvedajaks Lastekaitseliit. Koolirahu programmi eesmärgiks on saavutada üheskoos suurte ja väikestega, noorte ja vanadega turvaline ning sõbralik koolikeskkond. Koolirahu programm toetab kooli enese initsiatiivi koolikeskkonnast tulenevate probleemide lahendamisel, propageerides rõõmsameelset ja turvalist koolikeskkonda, kus kõigil on meeldiv olla.

Programm on suunatud õpilastele, õpetajatele ja ülejäänud koolipersonalile, samuti lastevanematele ning erinevatele koolikeskkonnaga seotud huvigruppidele.  
(<http://koolirahu.eu>)

## 2. MÄNGU OLEMUS JA TÄHENDUS

Antud töös vaadeldakse mängu kui ennetamise meetodit uurides mängu mõju kiusamise tekkimise teguritele. Selles osas uuritakse mängu laiemas mõttes, seejärel käsitletakse mängu liike ja nende positiivset mõju kiusamiskäitumise ennetamisele.

### 2.1 Mängu olemus

Mäng on spontaanne ja aktiivne protsess. Igal mängul on tähendus. Mäng ületab vahetu eluinstinkti piirid ja annab tegevusele mõtte. Mäng kaunistab ja täiustab elu, kuuludes koos kunsti, muusika ja spordiga vaba aja tegevuse hulka. (Tuula, Soidra-Zujev 2006)  
Aga sellest määratlusest ei piisa.

Erinevate uurijate arvamused langevad kokku, et on raske seletada “mängu” terminit. Smirnova (2006: 79) järgi, on mäng inimeste arengu kõrgtase, sest mäng on sisumaailma vaba väljendamine. Mäng on inimese puhta vaimu teos sellel arengutasemel ja samal ajal kogu inimeste elu eeskuju ja koopia.

Kikas (2004: 122) arvab, et mäng ise on oskus, mida on tarvis, tulemaks toime igapäevaelu tööde ja tegemistega. Lapsed kujundavad ning lõhuvad rolle. Mäng on õppimise õppimine. Mäng on mõjutatud mängu kontekstist. Lapsed annavad märku, et nad mängivad ning mäng pole vahendaja, mis arendaks täiskasvanuelu oskusi.

Voskonjan (2009) on arvamusel, et püüdes kunstlikult piirata “mängu” termini tähendust, me leiame, et selle piiridest väljaspool pidevalt tekivad uued ja uued ilmingud, mida peame ka tunnistama mänguga seotuks. Aga üldse mingitest piiridest keeldumine viib meid mõttele, et “kõik meie ümber on mäng”.

Ta viitab siinkohal Zbanovi määratlusele, et „mäng on füüsiliste ja vaimsete tegevuste liik ilma otsese praktilise otstarbeta, mis annab inimestele eneseteostamise võimaluse, mis on tema sotsiaalsete rollide piiride taga. Aga ta rõhutab, et see on ebapiisav määratlus.

Mängul on väga oluline koht lapse arengus, sest see on lapse loomulik õppimisviis. See mõjutab lapse füüsilist, emotsionaalset, kognitiivset ning sotsiaalset arengut. Mängu

kaudu annavad lapsed edasi oma ideid ja tundeid ning saavad teadmisi neid ümbritsevast maailmast. (Kikas 2004: 122)

Mängu iseloomustatakse erinevalt, sõltuvalt rakendamise valdkonnast. Seda rakendatakse vaba aja veetmiseks, õppimiseks, õppimisest vaba aja veetmise jooksul. Mängu saab kasutada õppimiseks, sest mängu ajal laps kasutab omandatud teadmisi, süstematiseerib neid ja loob uusi teadmisi. Mängu saab kasutada vaba aja kasuga veetmiseks, sest see aitab suurendada innovatiivsust, paindlikkust, probleemide lahendamise oskust ning kohandumist. (Kikas 2004: 122)

Mängu saab kasutada kiusamise ennetamiseks, sest koos teiste lastega mängides õpivad lapsed sotsiaalseid reegleid ja norme, mida mängu kaudu arendatakse ja see mõjutab kaudselt kiusamiskäitumist.

Mati Talvik (2004: 119) arvab, et mäng on õppetegevus täpse eesmärgi ja struktuuriga, mille abil saadakse teadmised kogemuslikul teel.

Mäng on kõige meeldivam, kõige loomulikum nii laste kui ka täiskasvanute tegevus. (Petranovskaja 2000)

## **2.2 Mängu tähendus inimese elus**

Huizunga töös "*Homo ludens*" toodud mängu tähenduse põhjal võib teha järelduse, et mäng omab suurt tähendust inimkonna arengus. Isegi igal kultuuril on mängulised-lapselikud juured. Johan Huizunga (2004: 255) – väitis, et inimene, isegi täiskasvanu, on lapsik, kes elu lõpuni kulutab palju aega ja energiat mängimisele ja õppimisele. Suur inimene mängib vaid keerulisemaid mänge kui väike inimene. Mäng pole „ainult mäng“. Inimene eristub loomast, kuna ta ei lõpeta mängu kunagi. Mäng omab suurt tähendust mitte ainult ühiskonna ja kultuuri arengus, vaid ka iga üksiku inimese jaoks. Mäng arendab sotsiaalseid oskuseid aktiivseks ühiskonnaeluks.

Tuula (2006: 7) järgi, mäng rikastab elu, pakkudes vaheldust argipäeva ühekülgsusele, võimaldab lõdvestuda, arendab aktiivsust, aitab arendada oskusi, annab võimaluse katsetada olukordades, mis reaalelus pole võimalikud. Ja sel viisil mäng mõjub pingetest vabanemisele.

Mis puudutab mängu võimu arendada sotsiaalseid oskuseid, õpetab loovmäng ennast ja

teisi tundma õppida, tundma oma seesmisi ja välimisi piire, õppida suhtlema teiste, meist erinevate inimestega, õppida tundma ümbritsevat. (Sööt 2012)

Sheri (2004: 159), arvamus suhtlemisoskuse kohta langeb kokku Tuula ja Sööt uurijate arvamustega. Oma töös ta nendib, et suhtlemisoskus on võime teiste inimestega suhelda, neist aru saada, nende käitumist tõlgendada ja end teiste seltsis mugavalt tunda. Dignan (2011: 37) väidab, et mängud ei paranda mitte ainult oskusi, vaid ka suhtumist ja vaimset tervist.

Niimoodi otsib laps, kelle suhtlemisoskus on hästi arenenud, teiste seltsi ja on kerge vaevaga võimeline teiste kehakeelt, näoilmeid ja hääletooni tõlgendama ning vastavalt sellele reageerima. Peale eneseteostamise jaoks hästi arenenud suhtlemisoskuse on kohustuslik ka oma tugevate külgede teadmine ja Dignani (2011: 44) järgi mängimine annab meile selle võimaluse.

Ühiskonnas edukate omavaheliste suhete kujundamiseks, on inimestele hädavajalik ka eelnev positiivne suhtlemiskogemus ja elamused, mida ta saab mängides: “Oskus oma tuju tõsta on üks toredamaid kinke, mida võite oma lapsele teha. Et aidata lastel õnnelik olla, peab ise õnnelik olema”. (Sher 2002: 12)

Peale loendatud oskuste, arendab mäng ka kaastunnet, mis on samuti vajalik edukate sotsiaalsete sidemete loomiseks. Mängud tõstavad tuju ja soodustavad kaastunnet. (Sher 2002: 11)

Sel viisil omab mäng olulist tähendust inimeste elus, eriti noorte elus, sest tema sotsiaalsed oskused pole veel välja kujunenud.

Mäng on maailm, kus lapsed ja noored saavad vabalt areneda. Adler (Fedorova 2009) kes esimesena uuris mängu rolli komplekside ja neurooside ületamises, arvab, et mäng aitab lastel täiskasvanumaailmas alaväärsuskompleksi ületada.

Seda mõtet kinnitab Marzinovskaja (2011: 203), kes väidab, et noored vajavad vabadust. Neile tundub, et täiskasvanud piiravad neid reeglite ja oma maailma abil. Noored omavad enda arvates palju erinevaid kohustusi ja liiga vähe õigusi.

Eneseteostamiseks vajavad nad oma maailma - mängu maailma, sest mäng on loov vastandina rutiinsele, lõbus vastandina tõsisele, ebatavaline vastandina tavalisele, kasutu vastandina kasulikule. Mäng seostub tihedamalt püha kui argisega, ta on lähedane

muusikale ja tantsule. Mäng on ennekõike vaba tegevus, mäng on vabadus. (Huizunga 2004)

## **2.3 Mängu liigid**

Eksisteerib palju mänguliike. Alates „emadest-tütardest“ psühholoogiliste treeninguteni. Antud töös käsitletakse õppe-, seiklus- ja rollimänge, sest nad mõjuvad kiusamiskäitumisele ja autori arvamusel ühendab LARP endas nende positiivsed mõjud.

Erinevate harrastuste hulgast nimelt RPG modeleerib täielikult ümbritsevat maailma ja tänu sellele on ta võimeline andma inimestele kõike seda, mis jääb rahuldamata reaalses elus. (Merzljakov 2002)

### **2.3.1 Seiklusmängu positiivne mõju**

Seiklust seostatakse liikumisega. Liikumine stimuleerib noorte aju ja aitab kontrollida impulsiivset käitumist. Seiklus meeldib nii poistele kui ka tüdrukutele, kuna rahuldab liikumise vajadust. (Lister 2012: 417)

Üldjoontes võib seiklustegevustest saadavat kogemust siduda inimese potentsiaali arendamisega mitmel tasandil. Kognitiivsel tasandil toimub teadmiste omandamine ja täiendamine, probleemi lahendusoskuste parandamine. Afektiivsel tasandil toimuvad muutused inimese minakontseptsioonis, motivatsioonis ja saavutusvajaduses, stressi kontrollimise võimes. Mis puutub inimeste kehalistesse võimetes, siis seiklustegevuse ja mängude puhul pole see tähtis, positiivne on see, et inimene on välja tulnud, lööb aktiivselt tegevustes kaasa ning tunneb end hästi. (Soidra-Zujev 2012)

Seiklustegevuse ja mängude puhul on oluline positiivse kogemuse pakkumine ning selle teadvustamine. (Tuula 2006: 13)

Seikluskasvatus on õppetöövaheline tegevus, dünaamiline protsess, mis kujutab endast isiksuse mitmekülgse arengu huvides teostatavat füüsilist, vaimset ja emotsionaalset tegevust. See on toimetulekuoskuste õppimine praktiliste harjutuste kaudu. (Soidra-Zujev 2003: 5)

Seiklus on kogemuste omandamine tegevuste kaudu, mis tekitavad meis elamusi. Seiklus loob võimaluse emotsionaalsete, kognitiivsete, motoorsete ja sotsiaalsete

oskuste arenguks. Seiklus kujundab positiivset minapilti, muudab selle selgemaks. (Soidra-Zujev 2003: 9)

Seiklus põhineb kogemusel. Kogemusel on kolm aspekti:

- 1) tegemine sisaldab kõiki füüsilisi ettevõtmisi ja harjutusi.
- 2) mõtlemine sisaldab ka planeerimist, eesmärkide seadmist ja probleemolukordade lahendamist.
- 3) tunnete aspekti esindavad näiteks väljakutsed ja vastastikune usaldus.

Seiklus on küll toimetulekuoskuste õppimine praktiliste harjutuste kaudu (Soidra-Zujev 2003: 5), kuid teoreetilised teadmised saadakse õppemängu kaudu.

### **2.3.2 Õppemängu positiivne mõju**

Uurijatel pole ühtset arvamust, millisesse kasvatusteaduse kategooriasse kuulub õppemäng. Talvik (2004: 119) on arvamisel, et see on õppetegevus mille põhiülesandeks on lapse sotsialiseerumine, otsuste vastuvõtmise oskus ja vastutustunne nii isiklikul tasandil kui ka kogu grupi eest. (Talvik 2004: 7)

Uurijate arvamisel on õppemäng õppemeetod ainult siis, kui toimub:

- mängu tehnoloogia määratud sisu täitmine
- mängusisule õppetähenduse andmine
- õpilaste kõrge motivatsioon
- õppeseostee loomine teiste meetoditega (Fedorova 2009: 34)

Detailselt vaadeldes võib neid tunnuseid leida LARP-is.(peatükk 2.3.4) ja RPG-s. RPG – rollimängud- mänguline meetod, mida kasutatakse kasvatuses – rolli mängimine reeglite järgi. (Tšternilevski 2002: 183)

### **2.3.3 Rollimäng kui reaalse elu täiendus**

RPG-mäng- see on mäng, milles osalejad elavad ajutiselt teiste tegelaste elu. Need võiksid olla erinevad tegelased nt tegelased mõnest romaanist või ulmeloost, minevikust või reaalsest elust või siis lihtsalt väljamõeldud tegelased. Aga neil kõigil on ühine joon – kõik nad on ühe loo tegelased. (Lenski 2005)

RPG- ühine termin, mis tähistab meelelahutuslike ja ametliku iseloomuga mängude laia kategooriat, mis on seotud erinevate rollide valikuga (sotsiaalkäitumise mudel). Me käitume erinevas olukorras erinevalt. Oskus käituda – see on erinevates olukordades rolli valimise oskust. (KEELUTSOON 2007: 14)

Fedorova ja Tšternilevski arvamused langevad kokku, et RPG-mäng on laste ja täiskasvanu töös populaarne õppemängu liik, mida jaotatakse kaheks tüübiks:

- meelelahutusega seotud tegevus
- kasvatamisega seotud tegevus. (Tšternilevski 2002:183)

Watson (2003:171) jaotas rollimängu uurides selle ettevalmistamise kaheks liigiks: «Ühe puhul laske õpilastel tõmmata loosiga mingi mõiste, ajalooline sündmus ja mängida see ette ilma ettevalmistuseta. Teine ja veidi arendavam moodus on jagada õpilastele rollid varem kätte, et nad saaksid eeltööd teha ja esitada lihvituma rollimängu.» Ta väidab, et rollimängu abil saab etendada sotsiaalseid ja emotsionaalseid teemasid, et õpilased mõistaksid paremini ka abstraktsemaid mõisteid (kaastunne ja empaatia).

Watsoni mõtet kinnitab Kikas (2008), kes rõhutab rollimängude tähtsust lapse arengus:

- areneb laste kõne
- mäng võimaldab katsetada oma ideid
- areneb loovus ja mõtlemine ning sotsiaalsed oskused
- mäng aitab õppida mõistma psüühilisi nähtusi
- mäng võimaldab lastel omavahel arutleda isiklikel teemadel.

Mängud muutuvad keerukamaks. Tase sõltub sellest, kas laps mängib üksi, koos kaaslaste või täiskasvanuga. (Nilo & Kikas 2008)

Vanusega lapse rollimäng muutub, sest lihtsalt täiskasvanu tegevuste kopeerimine täiendab lapse kujutlust. Mäng muutub, et paremini rahuldada nii lapse kui noorte ning täiskasvanu vajadusi.

Medvedev (2000: 9), esimese venekeelse laua-rollimängu *Эра Водолея* (Veevalaja ajastu) autor, iseloomustab seda mängu kui „vabas õhus jooksmisest“ väljakasvanud.

“Me istume soliidset sõpradega laua taga, kasutame reeglite raamatuid, ja nimetame oma mängu ilusate sõnadega nagu „imitatsiooni modelleerimine“ ja „rolli modelleerimine“, kuid mäng jääb mänguks. Niisugust RPG-mängu liiki nimetatakse „laua-sõnaliseks“. Rollimäng (laua-sõnaline) nii meelelahutuse, kui ka käitumise parandamise viis. Teised mängud nii edukalt ei arenda oma mängijate kujutlusi ja vastastikust mõistmist. See on uute tutvuste ja sõpruse väärtustamise viis. Need on mängud inimestega inimestele.

Peale laua-rollimängude on RPG-s ka LARP. LARPi-mängud on näiteks ajaloo klubide vormis– tolkien-mängud, mille sisu põhineb J.R.R Tolkieni raamatul *Lord of The Rings* (Sõrmuste isand). Sellistes mängudes modelleeritud tegevused on mängijate jaoks väärtuslikud iseenesest. Selle mänguliste aistingute, sümboolika mitmekesisus rahuldab täiskasvanute eneseteostamise vajadust ja aitab edukalt vabaneda pingetest. (Fedorova 2009: 71)

Edasi käsitletakse LARP-i ja sõnalisi lauamänge kui LARP-i ettevalmistamise kohustuslikku osa.

#### **2.3.4. Live active role play**

LARP on eriline RPG- kategooria kahel põhjusel: mängijad tegutsevad füüsiliselt oma kangelase nimel ja mängumaailm on reaalses olukorras. Niisugune füüsiline mäng tähendab, et mängija tegevused on tema kangelase tegevused. Laua-mängus mängija lihtsalt räägib sellest, mida teeb tema kangelane, aga LARPi-mängus mängija teeb seda tõesti. (Tychsen 2006: 255)

RPG nagu mitteformaalne liikumine omab erinevates maailma riikides erinevaid omapärasid. Mängu liikidel on erinevad nimetused nii erinevates riikides kui ka erinevates klubides. Vaatamata sellele on võimalik eristada kahte põhilist klassifikatsiooni:

RPG võivad olla laua-rollimängud ja LARP. Arvutimängud võivad olla ka RPG, aga antud töös autor ei puuduta üldse seda temaatikat.

RPG-mängude ühine tunnus on GM. Mängu meister või GM (ingl. *game master*). Ta on kõige tähtsam inimene nii laua-kui ka LARPi-mängus. GM ülesanne on „viia“ mängija

rolli, teha nii, et ta mõistaks mängu reegleid ja piire. Mängu viimise protsess on juba väike mäng, kui GM peab looma mängijal saladuse, ohutuse ja raskuse aistingu, millega ta puutub kokku mängus. (Smerkovits 2003)

Veel GM-id annavad mängu-ülesandeid – quest. Mängu-ülesanne- see on mängija ülesannete kirjeldamine, mida ta peab täitma mängu eesmärgi saavutamiseks. Kogunenud rollimängijad saavad tavaliselt ise endale eesmärgi saavutamiseks ülesandeid määrata, aga uustulnukad vajavad julgustamist ja juhendamist, nii LARP kui ka sõnalisi lauamänge mängides.

Laua-rollimängud – kaartidega ja sõnalised.

Sõnaliste mängude tegevus toimub virtuaalselt ühes toas laua taga. Situatsiooni mängu juhataja - mängu meister või GM kirjeldab mängu maailma - selle ajalugu, seal elavaid olendeid, nende rasse, elukutseid, poliitikat.

Mängu süžee on piiritletud vaid GM-i kujutlusvõimega. Reeglina on ta kogenud rollimängija, erudeeritud ja meelekindel, hea suhtleja ning juht. GM võiks olla kas õpetaja või sotsiaal- või noorsootöötaja või kes tahes teine, kellel on soov oma kogemust teistega jagada või lõbusalt oma vaba aega veeta. Tihtilugu on sel inimesel oraatorivõimed ja kirjanduslik anne, eriline karisma, ta on palju lugenud ning laia silmaringiga. (Medvedev 2000: 9)

Autoril on suur laulamängudes osalemise kogemus ja ta arvab, et lauamänguks on väga tähtis mängu atmosfäär ja osalejate tuju, mida modeleeritakse GM ja osalejate fantaasia ja suhtlemisoskuse abil – kui ilusasti nad oskavad rääkida ja oma tegevust verbaalselt kirjeldada. GM-i verbaalsete oskuste mõju on kõige olulisem. Lauda ümbritsev keskkond ja mängulised abivahendid on ka kohustuslik tuju loomiseks. Tavaliselt kasutatakse muusikat, ilusat laudlina, küünlaid, kangelase-kujukesi. Need võivad olla lihtsalt väikesed mänguasjad, aga eksisteerivad ka *Warhammeri* seeria kallite kollektsioonide ulme-maailma kangelaste kujud. Niisuguse kuju võib iseseisvalt koostada ja värvida omal valikul.

<http://www.games-workshop.com/gws>

Sõnalised mängud toimuvad reeglite järgi, kindla süsteemi järgi. Need reeglid võivad olla kirjeldatud erilistes raamatutes või iseseisvalt väljamõeldud GM-i poolt. Projekti

„Jää ja Tule laul“ sõnalised mängud toimusid *D&D* (Lossid ja Draakonid) ja *WOD* (Pimeduse maailm) süsteemide järgi, sest nad on laialt levinud. Nende põnevuse allikaks on nende maagiline olemus. Mängijatele meeldib, et tema kangelasel on mingid ebatavalised oskused, mis aitavad temal saavutada võimatut ja saada kasuliku kogemuse. ([www.wod.su](http://www.wod.su))

Kangelase ehk tegelaskuju oskuste ja kogemuste arvestamiseks on olemas kangelaseleht - *character sheet*. See lubab lahinguid läbi viia, võluri oskusi kasutada ja asju vahetada virtuaalses olukorras. Ainult virtuaalne olukord eristab lauamängude reegleid LARPi reeglitest.

Mängija kirjeldab oma tegelast, alates tema välimusest kuni tegevusteni. Tihti on tegelastel samad raskused kui mängijatel, see toimub alateadlikult. Mäng aitab inimesel „läbi mängida“ teda hirmutavat olukorda oma ajudes, sellepärast on mäng hea stressimaandamise ja probleemiga toimetuleku viis.

Peale sõnaliste lauamängude rakendatakse projektis „Jää ja Tule laul“ soojendus- ja tutvumismänge kaartidega.

Tänapäeval on laua-kaardimängud laialt levinud. Mängivad ka need, kes ei tea mitte midagi LARP-ist ja sõnalistest mängudest. Eestis levitab lauamänge näiteks Ludo kaupluste võrgustik, aga Venemaal on kõige tuntum sellealane portaal [www.tesera.ru](http://www.tesera.ru) ja projekt „*Правильные игры*“ (Õiged mängud). Lauamängudest võib jutustada lõpmatuseni, aga nad ei ole selle töö teema. Nad on tihedalt seotud LARP-i temaatikaga ja neid võib ka kasutada uustulnukate ettevalmistamiseks. Projektis „Jää ja Tule laul“ oli käsitletud laua-kaardimängu *Magic: The Gathering*. (Maagia: kollektsioon) ([www.magic.ee](http://www.magic.ee))

LARP – polügoonil ja kabinetis (situatsioonipõhine). (<http://www.alexander6.ru/2403> )

Mäng polügoonil ehk lahingmäng– LARPi-mäng metsas või põllul, suurel territooriumil. Osalejate arv võib olla 30 inimest ja rohkem, võib olla ka 200 või 400 inimest. (<http://muinasmaa.ee/> )

Niisuguste mängude kestus on tavaliselt rohkem kui üks päev, isegi kaks või kolm päeva. Osalejad söövad ja öövivad polügoonil, tavaliselt öösel mäng lõppeb ja algab hommikul.

Veel eksisteerivad linnamängud, mille eripäraks on mängimine tavaliste inimeste keskel, mis nõuab mängijatelt head emotsioonide juhtimise oskust, aga seda LARP-i vormi pole projektis, sest linnamäng sobib paremini täiskasvanud inimestele.

Tänapäeval on LARP laialt levinud harrastus. LARPi-mängijate hulk on 100000 inimest kogu maailmas. Eksisteerivad LARP-ile pühendatud leheküljed internetis ja LARP-i tooted nagu näiteks mängurelvad, kostüümid, jumestus jne. (Tychsen 2006: 258)

Tihti seostatakse LARP-i teatriga. Põhiline erinevus teatrist on selles, et mängu alguses on ainult olukorra kirjeldus ja iga mängija võib mõjutada mängu lõppu. (Škel 2002)

Seda mõtet tõendab Werkman, LARP erineb passiivsest vaatamisest, sest osalejad võtavad sellest otseselt osa ja tegutsevad oma kangelase nimel, kelle roll eristub nende rollist tavalises elus. (Werkman 2001) See on LARP-i ühine joon seiklusmänguga. Peale selle mõjuvad LARP-i mängud väga soodsalt noortele. Erinevate seda teemat uurinud autorite ja LARP-i mängijate arvamusel annavad LARP-imängud uut kogemust ja elamusi, enesetunnetuse võimalust, laiendavad silmaringi (Lenski 2005). Kareva, kogenud LARP-imängija Venemaalt, arvab, et LARP on alternatiivne viis poistele pingetest vabanemiseks, liidrioskuse parandamiseks, annab positiivset suhtlemiskogemust. (Kareva 2003)

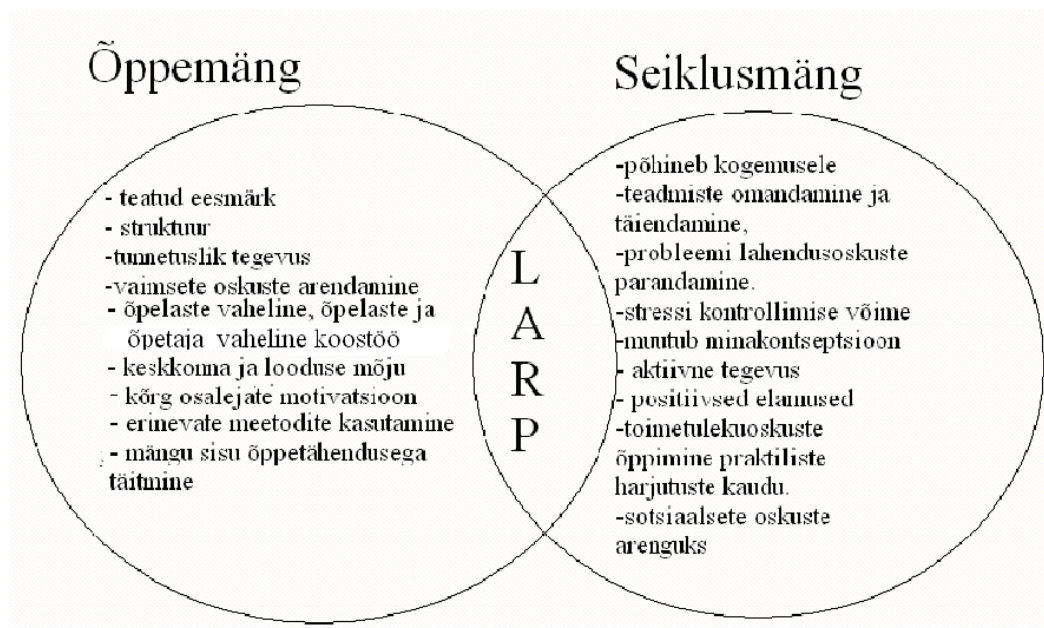
Kasvatusteaduste kandidaadi Kupriyanovi (2009) arvamusel on LARP pedagoogiline tehnoloogia noorte kasvatases, mida iseloomustatakse kui kommunikatiivsete ülesannete lahendamise võistlust. Peale selle rõhutab ta LARP-i niisuguseid võimalusi:

- minakontseptsiooni parandamine
- emotsionaalse elamuse hasart
- ärevuse ja pingete madaldamine
- oma tugevate joonte rakendamine
- sotsiaalse kompetentsuse kujundamine
- oma tunnete väljendamine.

Arvestades kõike ülalpool mainitud LARP-i mõju kohta noortele, võib öelda, et LARP võib tõepoolest olla edukas kiusamiskäitumise ennetusviis.

#### **2.4 Õppemängu, seiklusmängu ja LARP-i võrdlus**

Peatükist 2.3.2 Õppemäng ja 2.3.3 Seiklusmäng on näha, et uurijate arvamusel mõjuvad need mängu liigid inimestele erinevalt, aga nende mõju on väga positiivne. Nende mõju kasutatakse agressiooni vähendamiseks, suhtlemisoskuste parandamiseks, eneseteostamiseks, positiivsete elamuste saamiseks. Ja nagu oli juba mainitud peatükis 1.3 Kiusamise põhjused ja tagajärjed, et selliste oskuste ja pädevuste puudumine kutsub esile kiusamiskäitumist. Nõnda saamegi kasutada mängu kiusamise ennetamiseks.



*Joonis 1. Õppemängu, seiklusmängu ja LARPi võrdlus (Fedorova 2009: 34; Soidra-Zujev 2003: 5; Tuula 2006: 13)*

LARP on edukaim viis kiusamise ennetamiseks, sest on ühendanud endas kõik selle mängu eri vormide mõju. LARP-i mängul on teatud eesmärk, mille määrab GM. See eesmärk võib olla ka koostöök oskuste harjutamine, kommunikatiivsete oskuste parandamine, meeldiva õhkkonna loomine kollektiivis või nagu projektis „Jää ja Tule laul“ – kiusamise ennetamine.

LARP-i mäng on hea pinnas inimeste omavaheliseks suhtlemiseks, inimeste kokkupuutumiseks loodusega polügooni mängus, ja stressi kontrollimise võime arendamiseks linnamängus jne.

Peale selle võib LARP-is rakendada erinevaid meetodeid, nagu vehklemistreeninguid, mis rahuldavad liikumisvajadust ja vabastavad pingetest, erinevaid lauamänge, nii sõnalisi kui rollimänge. Lauamängud arendavad vaimseid ja sotsiaalseid oskusi,

lahingmängud ja situatsiooni mängud parandavad probleemide lahendamise oskusi ja toimetulekuoskusi praktiliste harjutuste kaudu. Kõik need meetodid on väga erinevad ja omapärased, ja tänu sellele võib igaks endale midagi sobivat LARP-ist leida.

## **2.5 Kokkuvõte ja järeldused teoreetiliste osa kohta**

Teoreetilise osa kokkuvõteks rõhutab autor, et vägivald on tänapäeval tavaliseks nähtuseks muutunud. Kiusamine leiab aset peaaegu igas noortekollektiivis. Väljapääs oleks kiusamise ennetamises. Kiusamine võib olla erinev - füüsiline ja mittefüüsiline. Kõik kiusamise vormid on ühiskonnas süüdistatavad. Kiusamine tekib, kui mingi inimese vajadus jääb rahuldamata. Edukaks kiusamiskäitumise ennetustöö jaoks on vaja anda noortele võimalusi sotsiaalsete oskuste ja positiivse enesehinnangu arendamiseks, pingetest vabanemiseks, positiivsete elamuste saamiseks.

On vaja pöörata rohkem tähelepanu õpilaste lähisuhetele ja positiivse sotsiaalpsühholoogiline kliima loomisele, anda neile rohkem koolivälisest tegevust ja mitteformaalset suhtlemist. Inimestele on vaja suhtlemist õpetada. Selleks saab kasutada erinevaid mängu- ja mänguliike, sest mäng on loomulik õppimisviis. Seiklusi, õppe- ja rollimänge saab kasutada agressiooni vähendamiseks, suhtlemisoskuste parandamiseks, eneseteostamiseks, positiivsete elamuste saamiseks. LARP ühendab endas erinevaid mänguliike ja mõjub positiivselt kiusamist tekitavatele teguritele.

### **3. TÖÖ EMPIIRILISE OSA KIRJELDUS**

#### **3.1 Uuringu eesmärk ja ülesanded**

Uuringu eesmärk LARPi mõju uurimine inimeste kiusamiskäitumisele.

Uuringu ülesandeks on uurida, kuidas LARP, kui kiusamiskäitumise ennetaja mõjutab noori järgnevate tegurite kaudu :

- adekvaatne enesehinnang
- suhtlemisoskuste areng
- eneseteostamine
- pingetest vabanemine
- kaastundevõime arendamine
- positiivse emotsioonid ja elamused

#### **3.2 Valim ja eetiline aspekt**

Uurimuse valim on projekti „Jää ja Tule laul“ osalejad. Projektis osales 30 noort vanuses 14. -26. aastat, 18 noormeest ja 12 neidu, kes olid huvitatud sellest teemast. Projekti alguses töö autor vestles osalejatega ja selgitas välja, et igaüks neist oli ühe või teise kiusamiskäitumise vormiga kokku puutunud.

Eetilistele normidele tähelepanu pöörates, oli võetud alaealiste osalejate vanemate käest kirjalik luba projektis osalemiseks. Kõik osalejad andsid oma loa kasutada nende fotosid projekti tulemuste levitamiseks ja selle lõputöö jaoks.

#### **3.3 Uurimise meetodid**

Antud töö uurimismeetoditeks oli valitud kvalitatiivsed uurimismeetodid – osalusvaatlus ja intervjuu.

##### **Intervjuu**

Intervjuu on kahe inimese vaheline verbaalse ja mitteverbaalse informatsiooni vahetus. (Männamaa 2008: 159) Hirsjärvi & Hurme (2006, viidatud Laherand 2008: 176) järgi võrreldakse intervjuud tihti vestlusega. Intervjuu eesmärgiks on saada usaldusväärset teavet uurimisprobleemi seisukohast tähtsast valdkonnast. Intervjuu puhul vahendatakse mõtteid, hoiakuid, seisukohti, teadmisi ja tundeid nii verbaalse kui ka mitteverbaalse

kommunikatsiooniga. Intervjuu jooksul toimub suhtlus näost näkku, osapooled on aktiivsed ja mõjutavad teineteist.

Laherand (2008: 177–179) peab intervjuu eeliseks teiste andmekogumismeetodite ees selle paindlikkust ning võimalust andmekogumist reguleerida.

Intervjuud võib jagada Hirsjärvi ja Hurme (2006, viidatud Laherand 2008: 177) järgi terapeutilisteks ja infokogumise intervjuudeks. Viimased omakorda veel praktilisteks, mille eesmärgiks on koguda infot praktilise probleemi lahendamiseks, ja uurimuslikeks intervjuudeks, mille eesmärgiks on süstemaatiline infohankimine ning seetõttu võib uurimuslikku intervjuu vormi pidada teaduslikuks meetodiks.

Antud töö uurimismeetodiks on valitud infokogumise intervjuu, sest

- autor tahab anda noortele võimalust ennast vabalt väljendada ja oma tunnetest rääkida
- vajaduse korral saab kasutada lisaküsimusi.

#### Osalusvaatlus

Osalusvaatluse kaudu uurija kogub andmeid osaledes uuritava grupi või organisatsiooni igapäeva tegevustes. Osalusvaatlus on vaatlemise viis, kus lisaks vaatlusele on ka osalemine uuritava rühma/kogukonna tegevuses. Enamasti viitab see siiski teatud laadi vaatlusele, s.o "loomulikus" keskkonnas toimuvale vaatlusele. Osalusvaatluse käigus uurija kogub materjali, osaledes uuritava rühma/kogukonna või objekti elus ja/või sündmuses. Vaatluse käigus vesteldakse, osaletakse tegevustes, vaadeldakse ja tehakse märkmeid. Täiendavalt võib kasutada intervjuusid, fotosid materjali põhjal teha tõlgendusi neist tõelisustest, mida inimesed loovad ja milles nad elavad (Laherand 2008)

### **3.4 Projekti “Jää ja Tule laul” tegevuste kirjeldus**

Projekti aktiivne tegevus toimus veebruarist oktoobrini ja kestis kokku 9 kuud. Selle käigus projektis toimus 90 planeeritud osalejate kohtumist. Iga kohtumine oli seotud LARPiga ja mõjutas ja nende poolt loodud mikrokliimat.

Nii nagu juba varem on tõestatud LARPi peatükkis, soodustab LARP osalejate sotsiaalseid oskusi ja teisi edukaks suhtlemiseks vajaminevate pädevuste arengut. Edasi autor toob näiteid projektis reaalsetest olukordadest.

Projekti tegevustest on loodud film, mida vaadates on võimalik teha järeldusi projekti tegevustest ja tema mõjust osalejatele.

(<http://www.youtube.com/watch?v=FQwIVIKMWZk> )

Projekti tegevus oli jaotatud neljaks mooduliks. Esimene, teine ja kolmas moodul- LARPi ettevalmistamine ja neljas moodul - LARPi-mängud.

Esimene projekti moodul – lauamängud kaartidega *Magic:The Gathering* mängu näitel (edasi MTG). Ühe kuu jooksul osalejad tutvusid omavahel, õppisid mängima MTG, õppisid pähe selle mängu reeglid, aitasid üksteist pakkide koostamisel. Mooduli lõppul oli turniir. ([www.magic.ee](http://www.magic.ee))

Teine moodul - mänguks relvade ja kostüümide valmistamine, mänguks vehklemise õppimine ning kaks üritust, mis on kaudselt seotud LARPi-ga – ratsutamine Laagna pargis ja Alutaguse seikluspargi külastamine.

Kolmas moodul- laua-sõnalised mängud.

Neljast moodul -LARP mängud. Kolm LARPi-mängu - kaks neist polügonili - ”Mirria”, ”Skyrimist põgenemine” ja üks-situatsiooniline- ”Troonide mäng”.

**Esimene projekti moodul** – kardi-lauamäng *Magic:The Gathering*. *MtG*- see on hästi levinenud *Wizard of The Coast* kaardimäng, mis on rahvusvaheliste turniiride süsteemis edukalt koostatud ja tänaseks muutunud meelelahetusest elukutseks.

Mäng on huvitav, sest mängija on võlur ja teeb maagiat. Mäng on ebatavaline, karded näevad väga ilusad välja. Mängu kirjeldus: igal mängijal on oma kaardipakk, igas pakis on 60 kaarti, viis erinevat kaardi tüüpi – *land* (maa), *creature* (olend), *enchant* ja *instand* (loits) *planeswalker* (plaanikäia). Kõik kaardipakid on erinevad. Mängija peab ise koostama oma paki reeglite järgi.

Pakki edukus sõltub mängija oskusest ja teadmistest ja loogikast. *MtG* saab mängida nii kahekesi - nagu malet või korraldada meeskonnavõistlusi.

Võlurid- mängijad ründavad üks teist kaardi abil ja võitleja on see, kes jääb ellu. Mäng soobib noortele alates üheksa-kümme eluaastalt, kuid nõuab palju aega, kannatust, raha. Projekti “Jää ja Tule laul” jooksul osalejad kasutavad trükkitud kaarte proovimiseks.

**Teine projekti moodul** - mängu relvade ja kostüümide valmistamine, vehklemise õppimine. Vehklemiseks projekti käigus kasutatavad mõõgad on valmistatud turbolit materjalist, sest nad on kõige turvalisemad uustulnukatele. Lisaks mõõkadele vehklemise moodulis on kasutusel odad, vibud ja nooled, mis on ka valmistatud osalejate poolt. Osalejad õppisid teine teiselt KARU klubi kogunemistel. Kokku igauks valmistas neli erinevat kostüümi, kaks-kolm mõõka ja kümne noolt.

### **Mänguline vehklemine – sport LARPi.**

LARPi-mänguks kasutatakse tavaliselt turbolit-materjalist ja puust tehtud mõõkasid. Iga vehklemise treening algab soojendusest ja jooksust. Treeningu viis läbi kogenenud vehkleja KARU klubist. Treeningu ajal osalejad panid selga oma maleva tuunikad. Kokku KARU klubis on neli malevat – Pandad, Hundid, Karud ja Liivi Ordu rüütlid. Mängulises vehklemises kasutatakse kuus põhivõtet. Löögid pähe, kaela ja käelaba piirkonda on keelatud. Kokku projekti jooksul viidi läbi 44 treeningut. Kasutati Soldino ja Kesklinna gümnaasiumi saale ja Narva muuseumi territoorium.

### **Ratsutamine Laagna pargis**

Projekti osalejad ratsutasid kahe tundi jooksul Soome lahe kaldal. Pildistaja tegi fotosid. Kokku oli kolm ratsutamisreisi. Osalejad olid jaotatud rühmadeks. Kogenud meister Laagna tallist õpetas, kuidas õigesti ratsutades end kaituda, hobustega suhelda, neid juhtida.

### **Alutaguse seikluspargi külastamine.**

Projektis osalejad saaksid proovile panna tasakaalutunnetuse, osavuse ja julguse. Erilist julgust nõudis suur Tarzani hüpe, mida sooritatakse üheksa meetri kõrguselt. Hüpe garanteerib adrenaliiniotsijale kaht meetrit vabalangemist. Tegemist on ainulaadse atraktsiooniga Eestis. Võimalik oli teha oma elu esimene jalgrattasõit trossil kuue meetrite kõrgusel maapinnast. Kokku osalejad olid radadel 2 tundi. Instruktor selgitas põhjlikult iga pisiasja, et vältida traumasid.

### **Kolmas moodul – sõnalised mängud**

Osalejad olid jaotud viieks grupiks kuus inimest grupis. Iga grupi jaoks oli oma *GM*. Kokku viis *GM*. Regulaarsed sõnalised mängud toimusid kolm ja pool kuud. Sõnaliste mängude süsteemid olid *D&D*, *WOD* ja „Jää ja Tule laul“ - George Martini maailm.

Kuidas tavaliselt toimub laua-sõnaline mäng saab lugeda ülal 2.1.3.1 LARP peatükist.

### **Neljas moodul – LARPi -mängud.**

Mirria – osalejate esimene LARPi-mäng. Toimus ainult 8 tundi jooksul. Osalejate hulk – 30 inimest. Süzee ja maailm, mille teemal tegutsesid osalejad, oli välja mõeldud *GM* poolt. Kokku oli viis *GM* ja selle töö autor oli üks neist. Kõik osalejad oli jaotatud viieks grupiks nende kangelase rassa tunnusel. Mirria oli meeskonna mäng.

### **Situatsiooniline LARPi-mäng „Troonide mäng“**

LARPi-mäng Georg Martini „Jää ja Tule laul“ maailma teemal. Toimus Narva Hermanni kindluse territooriumil, läänehoovi ruumides ja Põhjaõues. Kokku osalejate hulk oli 30 inimest – „Jää ja Tule laul“ projektis osalejad ja kogunenud rollimängijad – *NPC*(mitte- mängiv kangelane, *GM*i abistaja). Rollid olid jaotatud kolm nädalat enne mängu, et osalejad saaksid ettevalmistada. Alguses *NPC* viisid läbi lavastuse etenduse, kus osalejad tegutsesid oma kangelase nimel, nende eesmärke saavutades. Kokku mäng kestis viis tundi.(Lisa 1, foto 4; 5)

### **Skyrimist põgenemine.**

Skyrim – see on populaarne arvuti mäng, mis sai auhinda „Aasta mäng“. Tänu arvuti mängule, mängijad ja *GM* ise tundsid suurt huvi selle teema vastu. LARP-mängu tulevased mängijad, 30 noort, valisid endale rollid üks kuu enne mängu toimumist. Kaks päeva enne mängu algust 10-15 noort tulid metsa ja valmistasid ette kõik mänguks vajaliku – ehitasid hooned puust ja kangast, märkisid polügooni territooriumi, prügikohad, WC, toitlustamise ja ööbimise kohad. Mängijad saabusid mängu toimumise päeval hommikul. *GM* ja tema abistajad *NPC* kontrollisid, kas mängijate kostüümid ja aksessuaarid sobivad mängudeks, kas relvad ja kaitsevahendid on turvalised. Seejärel *GM* andis igale mängijale isikliku ülesande ja lisandid hea kostüümi eest.

Mäng algas, kõik osalejad tegutsesid oma kangelase rollis eesmärgi saavutamise nimel. *NPC* aitasid neile mänguülesanded lahendada ja kujundasid mängu meeoleolu. Mäng kestis kahel päeval. (Lisa 1, foto 2,6,7,8,9)

## 4. TÖÖ EMPIISILISE OSA ANALÜÜS

### 4.1 Projekti „Jää ja Tule laul“ tegevuste osalusvaatluse ja intervjuu analüüs

Projekti käigus märkas autor, et LARP aitab igapäevale oma tugevaid külgi leida, rakendada ja arendada. Üks – õmbleb, teine – maadleb, pildistab, valmistab relva, mängib kitarri. (Lisa 1, foto 14, 15) Igaüks saab kaaslastelt positiivset tagasisidet ja on endaga rahul, sest annab oma panuse ühisesse tegevusse. See mõjutas positiivselt grupis mikrokliima kujundamist, mitteformaalse suhtlemisõhkkonna loomist ja koostööd.

#### LARPi mõju suhtlemisoskuse arengule

Projekti alguses olid osalejad kinnised, võõrad, üksteisega ei suhelnud. Vaatluse käigus pani töö autor tähele, kuidas nende suhted ja suhtumised muutusid. Osalusvaatluse tulemusena võib tuua järgmise näite LARPi mõjust suhtlemisoskusele. Üks poiss liitus projektiga selle keskel enne „Troonide mängu“. Ta oli tagasihoidlik ja iseloomult kinnine. Ta oli uustulnuk, teised osalejad olid juba mitu kuud omavahel tuttavad. Nagu autor märkas temaga rääkides, tal polnud mõttekaaslast klassis, sest tema huvid ei langenud kokku teiste huvidega. Talle meeldis palju lugeda, ta oli tark, aga tema suhtlemisoskus oli madalat arenenud. Ta väitis enne mänguga liitumist:

*„Mul pole teemat kaaslastega suhtlemiseks. Kõik algab „tere, kuidas läheb“ ja ongi kõik. Populaarsed vestlusteemad on minu arvates tühised.“* „Troonide mängus“ ta võttis endale (autori abiga) ühe olulisima rolli. Teised osalejad rääkisid omavahel: *„Ta ei tule toime, rikub meil kõik ära“*. Aga mängus toimis ta nii, nagu mitte keegi ei osanud loota. Ta kasutas väga edukalt oma mänguvõimed ja mängu käigus saadud informatsiooni, kommunikatsiooni ülesandeid lahendas. Ta oli n.õ. positsiooni parim, sest ta oli Georg Martini raamatu läbi lugenud, mille alusel mäng toimus.

*//... LARP rahuldab kõigepealt mõttekaaslastega suhtlemisvajadust, saab ülatada informatsiooni tõket...// (R1, R4, R6, R10, R11, R14, R15)*

Siit võib märgata, et LARP annab noortele teema suhtlemiseks. Pärast „Troonide mängu“ sai see poiss ehtsaks projektis osalejaks, teda „võeti vastu“ suhtlemisringi ja hakati temast lugu pidama.

*//...Selle peale oleks lihtsam lahendada kommunikatiivseid ülesandeid, kelle käest midagi küsida ja n.e. ...//*

Kupriyanovi (2003 :16) arvates, sõltub mängu kommunikatiivse ülesannete lahendamise edukus mängija isiklikust eripärast ja koostöö võimet.

See räägib LARPi positiivsest mõjust noorte suhtlemisoskuse arengule.

### **LARP kui eneseteostamise võimalus**

Noored sõltuvad eakaaslaste heakskiidust ja nende jaoks mängib suurt rolli nende positsioon gruppis.

Projektist võtsid osa kuus-seitse inimest, kes olid kunstikooli lõpetanud. Alguses ei paistnud nad millegagi silma, ei rääkinud kellelegi, et oskavad joonistada, suhtlesid ainult omavahel oma tuttavatega. Aga projekti käigus avaldus nende kasulikkus ühise eesmärgi saavutamisel.

Vehklemise treeninguteks oli vaja valmistada tuunikaid. Selleks oli vaja noori, kes oskavad joonistada. Autor küsis, kes oskab. Mittekeegi te vastanud. Pärast seda autor sai teada teiste osalejate käest, et üks tüdruk kindlalt oskab. Palus seda tüdrukut individuaalselt aidata selles tegevuses. Ta joonistas šablooni tuunika ja siltide jaoks, mis sai väga ilus. (Lisa 1, foto 17) Teised osalejad kiitsid seda tüdrukut. Seejärel nad koos kaaslastega kunstikoolist valmistasid neli šablooni vehklemise tuunikate jaoks, pappmašjee maskid ja sarved Mirria jaoks, joonistasid lippe ja vapid „Troonide mängu“ jaoks.

Neljanda projekti mooduli alguseks hakkasid need noored ise oma abi teistele pakkuma, kinkisid uutele sõbradale oma joonistusi, ja ei häbenenud rääkida oma tugevatest külgedest, sest said kaaslastelt positiivset tagasisidet ja tunnustust. Teised osalejad suhtusid neisse lugupidamisega ja palusid aidata neil midagi joonistada. Osalusvaatluse käigus võis täheldada, kuidas tänu LARPi tõusid nad oma positsioonil kaaslaste seas ja teostasid ennast tänu oma tugevatele külgedele.

Peale joonistamisoskuse oli projekti jooksul osalejatele vajalikud ka teised loomingulised oskused – näiteks, õmblemine. Juba esimesel projekti kohtumisel, kus vaadati kogu programmi läbi, avaldasid osalejad oma muret, et on vaja õmmelda nii palju erinevaid kostüüme. Eriti noormehed rääkisid, et ei oska õmmelda, ja küsisid, kas on võimalik mängida tavalistes rõivastes.

Mõned tüdrukud, kes oskasid õmmelda, ei rääkinud sellest. See selgus meistriklassis teise mooduli alguses, tuunikate valmistamise ajal. Noormehed ei tahtnud ise õmmelda,

sest kartsid kangast ära rikkuda. Need tüdrukud kes oskasid, võtsid tuunikate õmblemise enda peale. (Lisa 1, foto 15) Teised osalejad olid rahul nende tegevusega, kiitsid neid ja palusid aidata LARPi mängudeks kostüüme valmistada. Ka need poisid, kes ei osanud õmmelda, hakkasid ise kostüüme valmistama, sest neil olid abistajad ka nõustajad. Vaatamata nende esimesele õmblemiskogemusele, esimeseks mänguks olid tehtud väga ilusad kostüümid. (Lisa 1, foto 16)

*//..Kõigile meeldis minu kostüüm...Mina ei ole kunagi varem midagi ise õmmelnud..//*

Autor vaatles, kuidas tänu koostööle pärast igat mängu osalejate kostüümid muutusid ilusamaks ja paremaks, aga nende suhtlemine kaaslastega – kindlamaks. LARP oli nende jaoks hea eneseteostamise võimalus, sest kaaslastest lugupidamine ja oma oskuste rakendamise võimalus julgustab neid oma oskusi arendama ja rakendama.

Peale kostüümide valmistamise kasutasid osalejad ka teisi oma andeid, said kaaslastelt tunnustust ja heakskiitust, mis on vajalik noortele eneseteostamiseks.

*//.. Pärast mängu paljud inimesed kasutasid minu tehtud fotosid sotsiaalvõrgustikus Vkontakte ja Facebookis avataride jaoks. See oli väga mõnus...// (R7)*

Vaatlustulemuste analüüs näitas, et LARP annab osalejatele võimaluse eakaaslastele oma andeid ja tugevaid külgi demonstreerida. Seega, võib järeldada, et LARP võimaldab osalejatel oma tugevate külgede esiletoomist ja koostöös eakaaslastega oma võimeid rakendada. LARP-i kaudu areneb noorte eneseteostamise võimalus. Just eneseteostamise võimaluste puudumise tõttu kannatavad lapsed kiusamise käes. Siit võib teha järelduse, et LARPi mängijal on vähem võimalusi kiusamiskäitumuse avaldamiseks, kui noortel, kes sellega ei tegele. Sullivan järgi, väga paljud kiusajad kuuluvad just nimelt sellesse kategooriasse. LARP aitab sellest suletud ringist välja pääseda.

### **LARPi rakendamine pingetest vabanemiseks**

Autor pani tähele vaatluse käigus, et igas treeningus osales palju noori- nad külastasid treeninguid meelsasti. Isegi külm ilm või vihm ei seganud treeningute läbiviimist.

*//...Mulle meeldib jõudu kasutada, kui vehklemine toimub puust või metallist relvaga, ja kõik osalejad on hästi kaitstud ja ettevalmistatud. Kui jõud on võrdsed...// (R4)*

Projekti alguses olid situatsioonid, kus mõned osalejad avaldasid agressiooni treeningutel – nad vaidlesid treeneriga, teiste osalejatega, rikkusid relvi. Aga kord-koralt

osalejad muutusid tugevamaks, ja pärast treeninguid neil oli hea tuju, teema suhtlemiseks ja empaatia, mida füüsiline pingutus ja koostöö löid. Autor märkas, et traumade saamise ohule tähelepanu pöörates, kontrollisid osalejad pidevalt oma liigutusi ja emotsioone. Isegi ettekavatsematute löökide puhul pähe süüdlast karistati tehnilise kaotusega.

*//...LARPis näen ise, mis toimub, kui inimene saab trauma, kuidas haav välja näeb ja missugused on füüsilise jõu tagajärjed...// (R13)*

Oma vehklemise oskusi osalejad proovisid LARPi mängus – „Troonide mängu“ turniiril (Lisa1, foto 1), Skyrimist põgenemise areenil (Lisa1, foto 2) ja mängu käigus. Fotolt on näha, et osalejad pidasid lugu teineteisest, nad ei tundnud viha, olid lõbusad. Varsti oli märgata ka treenerist lugupidamist, nad kuuletusid talle ja ei vaielnud temaga.

Autor märkas, et LARPiiga tegeldes, osalejad õppisid oma energiat juhtima ja toime tulema. Kui inimene on teadlik vägivalda tagajärjedest, ta mõtleb enne füüsilist jõudu kasutades.

Vehklemine ja LARPi- mängud nõuavad väga palju füüsilist jõudu ja energiat.

Treeningute ja pärast LARPi oli näha osalejate väsimust, aga nad olid endaga rahul ja heas tujus.

*//...Kui tulen koju LARPi mängust, mul pole jõudu vägivaldaks, üldse mitte millegi jaoks pole jõudu...// (R7)*

Ühe respondendi alternatiivne arvamus :

*//...Suhtlemine soodustab pingetest vabanemist...// (R5)*

Suhtlemisoskus on võime teiste inimestega suhelda, neist aru saada, nende käitumist tõlgendada ja end teiste seltsis mugavalt tunda. Teoreetilistes seisukohtades selgus, et nõrgad noored kuuluvad kiusamise riskigruppi. Aga intervjuusid analüüsis, võib järeldada, et LARP teeb noore füüsiliselt tugevamaks, annab neile rohkem võimalusi mitte sattuda vägivaldsetesse situatsioonidesse olla ohvri rollis. Füüsiline pingutus toob rahuldust, rahuldab liikumisvajadust ja tõstab tuju, „pingetest vabanemise“ üritused - treeningud hästi maandavad stressi ja soodustavad lõdvestamist. See ennetab nende kiusamiskäitumises kiusaja rolli sattumist.

## **LARPi mõju kaastunde oskuse arengule**

LARPi mõju **kaastunde oskusele** oli väga hästi nähtav LARPi mängus „Troonide mäng“. Üks osaleja kiusaja kogemusega oli valinud endale julma põikpea rolli. See noor oli pandud GM poolt olukorda, kus kõik teised osalejad ootasid kaastunnet temalt.

Ta nägi seda ja avaldas kaastunnet, vaatamata sellele, et niisugune käitumine oli vastuolus tema rolliga. (lisa1, foto 3) Kui autor küsis tema käest, miks ta nii teeb, ta ütles:

*//...Mina pole debiil...//*

See räägib sellest, et noor on valmis kaastunnet avaldada, ja ainult solvamise tunne või tema mina-kontseptsiooni madaldamine sunnib teda agressiooni või mittesallivust avaldama.

Veel märkas autor noorte tegevust vaadeldes kuidas **empaatiatunnet väljendati** mis tekkis neil MTG-mängu jooksul, ja **kaastunde** oskust rakendati. Kogunenud MTG-mängijad, kes õpetasid noori mängima ja koostama endale pakki, mängu ajal tundsid neile kaasa ja proovisid pidevalt toetada ja julgustada. Nad seisis mängijate selja taga, plaksutasid, embasid teineteist tulenevalt tulemustest. Niisugused suhted on olulised iga noorte grupi jaoks, sest kaas-ja empaatiatunne kujundavad positiivset sotsiaalset õhkkonda ja soodustavad koostööd ja isiksuse arengut. (Lisa 1, foto 12)

### **LARPi positiivsete emotsioonide ja elamuste saamine**

LARPi kaudu saab modelleerida ümbritsevat maailma ja tänu sellele saab tema kaudu anda inimestele kõike seda, mis jääb rahuldamata reaalses elus. Osalejad valmistasid ja kandsid meelsasti oma maleva sümbolikat, mis andis neile meeskonnatunnet (Lisa 1, foto 17), mõtlesid välja oma kangelaste elulood ja tutvustasid neid kaaslastele (Lisa 3)

*//...LARP annab võimalust tegutseda lemmikraamatu maailmas, võimalust elada teist elu, teissugust rolli proovida...// (R6)*

Butšilo järgi (2010: 305):«Mäng valmistab inimest ette kohtumiseks reaalse maailmaga – kujundab töösse suhtumise oskust, laiendab silmaringi, annab sotsiaalseid kogemusi, mõjub isiksuse kõlblusenorme, rahuldab vajadusi ja soove, annab inimestele puhkust, rahuldust ja positiivset emotsiooni».

Kõige tugevamaid positiivseid elamusi ja emotsioone said osalejad vehklemise treeningute ja seikluspargi külastamise ajal, tänu pingetest vabanemise võimalusele (Lisa 1, foto 10, foto 11 ) ratsutamise ajal (Lisa 1, foto 13) ja LARPi mängudes (Lisa 1, foto 9), tänu võimalusele tegutseda kaaslaste seas riidetatuna kaunisse kostüümi, uute võimaluste ja maagia maailmas. Need üritused on uued, ebatavalised, fotosid sellestest üritustest kommenteerivad aktiivselt teised kaaslased ja sõbrad sotsiaalvõrgustikus, küsivad, mis see oli, avaldavad oma huvi, panevad „Like“-desse. Sellest üritustest saadud uutest kogemustest saavad noored palju rääkida ja need elamused jäävad

nendega.

### **LARPi mõju adekvaatsele enesehinnangule**

Kiusamise abil tõstab kiusaja oma enesehinnangut, teostab end kaaslaste keskel, tunneb end enesekindlamana. Noorte enesehinnangu kujundamisel mängib suurt rolli inimese positsioon grupis, suhtlemise kaudu saadud teadmised iseendast ja välimus.

LARP annab võimalust adekvaatse enesehinnangu kujundamiseks suhtlemise kaudu, kus noor saab enda kohta teadmisi. Peaaegu kõik respondendid olid veendunud, et see nii oli.

Ainult kaks respondenti, kes olid pigem negatiivselt meelestatud, leidsid, et

*// ...LARP saab ka negatiivselt mõjutada inimest...// (R10, R14)*

Nad ütlesid, et kui inimene ei saa LARPis oma ülesandega hakkama, tema enesehinnang muutub madalamaks.

Ehkki mõni respondent tunnistasid, et:

*//...mina märkasin, et projekti käigus hakkasid mõned inimesed enesekindlamalt käituma - ...// (R1, R9,R10)*

Mõned respondendid ütlesid otseselt, et nende enesehinnang tõusis positiivse suhtlemiskogemuse abil:

*//...mul oli raske neiudega juttu alustada, mulle tundus, et nad ei taha minuga suhelda. Aga LARPi mängu jooksul sain sellega hakkama, sest see oli minu kangelase ülesanne. Me rääkisime mängu teemal. Nüüd märkasin, et mul on lihtsam nendega rääkida ...// (R4)*

Teoreetilisest osas on näha, et inimese adekvaatne enesehinnang kujuneb teiste inimestega suheldes. Osalejatega läbiviidud intervjuud näitasid, et LARP annab suhtlemiskogemust, sest selle mängu käigus tuleb noortel lahendada kommunikatiivseid ülesanneid, leida uusi teemasid suhtlemiseks, aega ja motivatsiooni. Seega võib järeldada, et LARP mõjub positiivselt adekvaatse enesehinnangu kujundamisele.

Noorte enesehinnangu kujundamisel mängib suurt rolli inimese välimus ja riietus (Rean 2006: 112) ja võimalus tegutseda ilusas kostüümis LARPi mängudes koos oma sõpradega tõstab kahtlemata enesehinnangut. (Lisa 1, foto 3, foto 9)

Mänguks ettevalmistuse käigus sõnalistes- ja lauamängudes märkas autor, milviisil saavad LARPiga seotud tegevused tõsta positsiooni grupis.

Talle paistis silma üks kogenud *GM* – Revol St. (nik). Ta on liiga pikk noormees ja punk-stillis riietatud. *GM* oli suurepärase jutustaja ja kirjeldaja. Tema anded võimaldasid välja mõelda isiklikke süžeesid, maailmasid, *NPC*i ja sündmusi, mis mõjutasid mängu kangelasi, ja samuti mängijaid. Projektis osalejad rääkisid autorile, et just nimelt Revol St. sõnalised-lauamängud meeldisid osalejatele kõige rohkem. Vaatluse käigus pani autor tähele, et *GM* on lugupeetud inimene rollimängijate seas, sõltumata tema sotsiaalsest seisukohast, palga suuruselt, välimusest ja iseloomust. Osalejad ei tea mitte midagi Revol St. palgast või neile on ükskõik, et ta on liiga kõrk ja riietub imelikult, aga mängus nad pidasid temast lugu.

Sel viisil, saavad sõnalised mängud alternatiivseks võimaluseks adekvaatse enesehinnangu kujundamisel, sest igaüks saab endas *GM*i võimeid arendada ja väljendada ning kasutada seda grupis eneseteostamiseks. Mängijate armastus ja lugupidamine annavad neile positiivseid elamusi, julgustavad, tõstavad enesehinnangut. Reaalses elus aga, näiteks keevitaja töös, verbaalseid võimeid ei ole vaja, ja see anne võib avastamata jääda.

Seega võib järeldada, et tänu LARPi, arenevad noored füüsiliselt vaid võimaldavad kaaslaste seas oma positsiooni tõsta.

Peale sõnaliste mängude, omavad kaardimängud ka suurt mõju adekvaatse enesehinnangu kujundamisele. *MtG* on huvitegevus, mis saab ühendada 10-aastaseid, 20-aastaseid ja 30-aastaseid inimesi, ja nad saavad suhelda võrdselt.

Projektist võtis osa üks kümneaastane poiss – autori väike vend. Ta tegeles *MtG*ga juba viis aastat ja oskas väga edukalt pakki koostada. Alguses teda ei võetud tõsiselt – ta oli kõigest noorem ja mõnikord ei osanud õigesti käituda. Ta rääkis rumalaid asju, tülitas pidevalt kedagi, tal oli liiga palju energiat. Aga kui tal oli võimalus aidata 18-aastase osalejatele pakki koostada, tema käitumine muutus – tõsiselt, põhjendas, miks on nii õige koostada, mida on vaja arvestada. Osaljad hakkasid võrdselt temaga suhtlema ja tema käest nõu küsima.

Kümneaastased lapsed tunnevad uhkust, et neil on täiskasvanud tuttavad, see avaldab mõju **adekvaatse enesehinnangu kujundamisele**, sest noortel on kohustus end täiskasvanute maailmas end tunda, sest täiskasvanud on neile eriti autoriteetsed. Aga kui noor oskab pakki koostada paremini, kui täiskasvanu, ja saab teda aidata, see mõjub väga positiivselt tema enesehinnangule.

Inimene, kes tegeleb LARPi-ga, ei muutu passivseks ohvriks, kui ka kiusajaks oma negatiivse enesehinnangu tõttu, sest LARPi mängud ja LARPi-ga seotud üritused mõjuvad positiivselt tema adekvaatse enesehinnangu kujunemisele.

#### **4.2 Empiirilise osa kokkuvõte ja järeldused**

RPG ja LARP – see on ühiskonnas nõutavate annete avanemise ja arendamise viis, sest RPG ja LARPi kaudu vabaneb inimene reaalse elu rangetest piiridest, areneb tema fantaasia ja loominguline suhtumine niisugustesse eluaspektidesse kui suhtlemine ja töö, oma laste kasvatamine ja majapidamise korraldamine.

Empiirilise osa kokkuvõtteks, autor järeldab, et LARPi saab kasutada kiusamise ennetamiseks noorte seas, sest LARP mõjub positiivselt kiusamist tekitavatele teguritele. Respondendid, kes tegelesid LARPi-ga üheksa kuud, nende intervjuudest ja osalusvaatluste tulemustest võib järeldada et LARPi mängijal on vähem põhjust kiusamiskäitumiseks, kui noortel, kes sellega et tegele, sest :

- LARP annab osalejatele eneseteostamise võimaluse – võimaluse oma tugevate külgede väljendamiseks ja oma võimete rakendamiseks koostöös eakaaslastega.
- LARPi mängud mõjuvad osalejate adekvaatse enesehinnangu kujunemisele, kaaslastega positiivse suhtlemise kaudu, endast saadud teadmiste põhjal.
- LARP rahuldab noorte suhtlemisvajadust, kaaslaste tunnustamisvajadust, seiklusvajadust, soodustab pingetest vabanemist ja modelleerib mängu maailma eneseteostamiseks ja ettevalmistab täiskasvanute eluks ette.
- LARP ennetab noorte kiusamiskäitumist nii kiusaja kui ka ohri rollis, sest annab võimaluse pingetest vabanemiseks ja teeb noored füüsiliselt tugevamaks.
- LARP õpetab kaasatundma, oponentidist lugu pidama ja emotsioone kontrollima. Sel viisil, mõjub LARP väga positiivselt kiusamist tekitavatele teguritele ja kaudselt ennetab kiusamiskäitumist.

## KOKKUVÕTE

Töö eesmärk oli uurida LARPi mõju kiusamiskäitumisele noorte seas. Töö peamine ülesanne oli uurida ja analüüsida LARPi mõju kiusamiskäitumisele järgnevate aspektide abil: positiivse enesehinnangu kujundamine, suhtlemisoskuste areng, eneseteostamine, pingetest vabanemine, kaastundevõime arendamine, positiivse emotsiooni ja elamuse saamine.

Töö teoreetilises osas uuritid teaduskirjandust kiusamise ja mängudega seotud teemadel. Kiusamise teemal teaduskirjandust uurides, saab teha järelduse, et see on väga laialt levinud noori kahjustav protsess, mille vastu on vaja võidelda ja mida tuleks ennetada. Mängu erinevaid liike uurides, saab teha järelduse, et mäng õppemängu, rollimängu ja seiklusemängu näitel mõjub positiivselt noortele ja soodustab kiusamise ennetamist.

LARP omab nende mängu liikidega ühiseid jooni ja see tõendab LARPi ennetavat mõju kiusamist ennetava vahendina noorte seas. LARP-is saab rakendada erinevaid meetodeid, nagu vehklemise treeningud, mis rahuldavad liikumisvajadust ja vabastavad pingetest, laua kaardid - ja sõnalised mängud, mis arendavad vaimseid ja sotsiaalseid oskusi, polügooni- ja situatsioonimänge, mis parandavad probleemide lahendusoskusi ja toimetulekuoskusi praktiliste harjutuste kaudu, kujundavad positiivset enesehinnangut, õpetavad kaasa tundma. Kõik need meetodid on väga erinevad ja omapärased, ja tänu sellele saab igaüks endale midagi sobivat LARPist leida.

Töö empiirilise osana kirjutati ja viidi läbi projekt „Jää ja Tule laul“ ning analüüsiti projekti tegevuste mõju osalejatele objektiivse osalusvaatluse ja projektis osalejatega läbiviidud intervjuude kaudu. Autori märkused ja respondentide vastused langesid kokku selles osas, et LARP soodustab projektis osalejate sotsiaalseid oskusi ja teiste edukaks suhtlemiseks vajaminevaid pädevuste arengut, loob positiivse kliima lähisuhete kujundamiseks, annab võimaluse ennast teostada oma tugevate külgede abil, rahuldab erinevaid vajadusi, õpetab energiat juhtima ja sel viisil ennetab kiusamist noorte seas.

Ettepanekuks töö tulemuste rakendamiseks:

1. Korraldada kooliõpilastele neile meeldiva temaatikaga LARPi-mänge positiivse sotsiaal-pedagoogilise kliima loomiseks, koolivälise tegevuste ja mitteformaalse suhtlemise suurendamiseks ja kiusamiskäitumist tekitavate põhjuste kõrvaldamiseks.

2. Kasutada Vladimir Všivtsevi MTÜ poolt loodud Pähklimäe Terviserada Narvas LARPi mängude labiviimiseks.

## **Summary**

The aim of the work was to study LARP (*Live Action Role Playing*) influence on bullying among young people. Main task was to study and analyze LARP influence on bullying with help of the following aspects: positive self-rating forming, communication skills development, self-affirmation, tension release, sympathy development, obtaining of positive emotions and impressions.

For the theoretical part of this work were used works focused on bullying and games. On the basis of studied literature, author of this work concludes that phenomenon of violence and bullying is very common among teens and young people and it requires measures to be applied against it.

After analyzing different types of games, it is possible to conclude that games based on educational, role and adventure topics have positive influence on teens and young people and it prevents bullying.

LARP has features similar to the mentioned above types of games and it proves LARP's preventive efficiency as a tool to prevent bullying among young people. Several methods can be used in LARP such as fencing trainings that satisfy needs to move and reduce tension, card table games and verbal games that improve intellectual and social skills, open air and situational games, that develop skills in problem solving by practical exercises, form positive self-rating and teach to empathize. All these methods are very different and specific so that everyone can find something suitable for him among them.

Practical part of work is the project called „*Song of Ice and Fire*“ and this project activities influence on participants was analyzed by author active observation of the process and through interview of participants. Author notes on interviewees answers did match with statement that LARP improves participants' social skills and other competence needed for successful communication, creates positive atmosphere for relationship forming, gives possibility for self-affirmation through personal strong sides, satisfies various needs, teaches to control own energy and through all of these prevents bullying among young people.

The proposal for this work results application is to organize thematic LARP games for school children on topics they would like, aiming to create positive social-educational atmosphere, to establish out-of-school activities and non-formal communication increase and to eliminate reasons for bullying behavior.

### **Kasutatud kirjandus**

Ainsaar, M., & Soo, K. 2004. *Uurimus "Noorte hoiakus ja kogemused seoses seksuaalse ärakasutamiseega"*

Bonders, C., Prior, F. & Walraven, G. 2003. *From combating bullying and violence to fostering prosocial behaviour : A report from the Netherlands*. In P. K. Smith (Ed.), *Violence in school: The response in Europe*. London and New York: RoutledgeFalmer, 65-82

Didnan, A. 2011. *GAME FRAME: Using Games as Strategy for Success*. Published by FREE PRESS, a Division of Simon & Schuster, Inc., New York, USA.

Enno, M. 2004. *Võistlus koolikiusamisega*. Lk.13

Erb, H.H. 2000. *Vägivald koolis ja kuidas end selle eest kaitsta*. Tallinn: Odamees

Flick, U. 2006. *An introduction to qualitative research*. London: Sage.

Game Workshop lehekülg <http://www.games-workshop.com/gws> (viimati vaadatud 5.12.12).

Huizunga, J. 2004. *Mängiv inimene: Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Varrak

Kõiv, K. 2006. *Kiusamiskäitumise mitu tahku*.

Lapsemure. [Elektrondokument]

[http://www.lapsemure.ee/forum\\_est/viewtopic.php?t=77](http://www.lapsemure.ee/forum_est/viewtopic.php?t=77) (viimati vaadatud 13.01.13)

Koolirahu mudel. [Elektrondokument] <http://koolirahu.eu/index.php?id=10540>

(viimati vaadatud 16.01.13)

Laherand, M. 2008. *Kvalitatiivne uurimisviis*. Lk.384

Lister, T. 2012. *Lihne ja praktiline koolipsühholoogia*

Niilo, A. Kikas, E. 2008. *Mäng. Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu Ülikooli Kirjastus.

Lahingmäng. [Elektrondokument] <http://muinasmaa.ee/index.php/et/elav-ajalugu/lahingmang> (viimati vaadatud 16.01.13)

- Politsei- ja Piirivalveamet - Koolivägivald ja kiusamine. [Elektrondokument]  
<http://www.politsei.ee/et/nouanded/noorele/koolivagivald/> (viimati vaadatud 26.12.12)
- Sher, B. 2004. *Smart Play. 101 Fun, Easy Games That Enhance Intelligence*.
- Slee, P.T. 2003. *Violence in schools: An Australian commentary*. In P. K. Smith (Ed.), *Violence in school: The response in Europe*. London and New York: RoutledgeFalmer, 301-316. r Teachers. Published by Routledge, an imprint of Taylor & Francis Books Ltd.
- Vägivalla vägehemise arengukava 2010-2014.[Elektrondokument]  
<http://www.just.ee/orb.aw/class=file/action=preview/id=49975/V%E4givalla+v%E4hemise+arengukava+aastateks+2010-2014.pdf> (viimati vaadatud 15.01.13)
- Soidra-Zujev, K. 2003. *Seikluskasvatus*. Tallinn. Lastekaitse liit.
- Soidra-Zujev, K. 2012. *Elamusmängude olemus*. [Elektrondokument] [http://www.e-ope.ee/download/euni\\_repository/file/3254/ELAMUSM%C3%84NGUDE%20OLEMUS%20I%20osa.pdf](http://www.e-ope.ee/download/euni_repository/file/3254/ELAMUSM%C3%84NGUDE%20OLEMUS%20I%20osa.pdf) (viimati vaadatud 15.01.13)
- Sullivan, K. 2000. *The Anti-Bullying Handbook*, Auckland, Melbourne, Oxford and New York: Oxford University Press.
- Sullivan, K. 2004. *Kiusamine koolis*. Sage Publication of London, Thousand Oak and New Delhi.
- Sööt, Anu. 2011. *Loovmäng*. Eesti Tantsuhariduse liit
- Haridus –ja Teadusministeerium. *Turvaline kool*. [Elektrondokument]  
<http://www.hm.ee/index.php?0512479> (viimati vaadatud 16.01.13)
- Talvik, M. 2004. *Дидактические основы методов обучения*. Таллинн. Merlecons ja Ko OÜ.
- Tuula, R.,Soidra-Zujev, K. 2006 *Valik elamusmänge*. Lastekaitse liit.
- Tychsen, A. 2006 *Live Action Role-Playing Games. Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities*. [Elektrondokument]  
[http://www.nideffer.net/classes/270-08/week\\_08\\_platforms/liveactionrpg.pdf](http://www.nideffer.net/classes/270-08/week_08_platforms/liveactionrpg.pdf) (viimati vaadatud 4.12.12)
- Watson, G. 2003. *Classroom Discipline Problem Solver*. Tõlgitud eesti keelde Annely Jauk.
- Werkman, R. 2001 *"Vampire: The Masquerade - a countercultural performance"*. In Lancaster, Kurt; Mikotowicz, Thomas J. *Performing the force*. McFarland.
- Бучило, Н. 2010. *Философия. учебное пособие*. Стр.305-306. Психология мышления. Редактор Ю.Б Гиппенрейтер.

- Восконян, М. *Философия игры и реальность*. [Elektrondokument] <https://dynacon.ru/content/articles/363/> (viimati vaadatud 17.10.2012)
- Карева, Э. 2003. *Малый типовой набор ответов на вопрос “Зачем ты едешь на игры и что это вообще такое?”* [Elektrondokument] <http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/lections/kareva/katehisys.htm> (viimati vaadatud 5.12.12)
- Клюева, Н. Касаткина Ю. *Учим детей общению*. Стр. 129-130
- Куприянов, Б. 2009. *Шесть граней кубика ролевых игр*. Журнал “Школьный психолог” [Elektrondokument] [http://psy.1september.ru/view\\_article.php?ID=200900806](http://psy.1september.ru/view_article.php?ID=200900806) (viimati vaadatud 5.12.12)
- Куприянов, Б. 2003. *Очерки общественной педагогики. Ролевые игры в России* [Elektrondokument] <http://old.alexander6.ru/39809> (viimati vaadatud 5.12.12)
- Леснский, А. 2005. *Ролевые игры живого действия*. [Elektrondokument] <http://www.alexander6.ru/2403> (viimati vaadatud 4.12.12)
- Маклаков, Реан, Петанова, Дандарова. 2006. *Психология подростка : учебник/ под редакцией члена копперсодента РАО А.А.Реана*. - СПб.:прайм-ЕВРОЗНАК, 2006. -480. -(Психология-лучшее).
- Марцинковская, Т. 2011. *Психология и педагогика*. Стр. 203
- Медведев, Е. 2000. *Эра Водолея: Ролевая игра*. - М.: ЗАО Изд-во Центрполиграф.
- Мерзляков, А. 2002 *Родителям о РИ*. <http://raspad-tehno.net/Materials/Articles/Region/parent.html> (viimati vaadatud 6.12.12)
- Петрановская, Л. 2000. *Игры на уроках русского языка*. Пособие для учителя.
- Смеркович, Л. [Elektrondokument] [http://www.skady.narod.ru/ludi/1/Me\\_RI.htm](http://www.skady.narod.ru/ludi/1/Me_RI.htm)
- Смирнова, Е. 2006. *Классики дошкольной педагогики*. Статья. Стр. 79
- Федорова Л. И. 2009. *Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем*. – М. : ФОРУМ, 2009. – 176 с.
- Чернилевский, Д.В. 2002. *Дидактические технологии в высшей школе: Учебное пособие для вузов/Д. В Чернилевский* - М., 2002
- Шкель, М. 2002. *Что есть “ролевые игры” и зачем люди этим занимаются?* [Elektrondokument] <http://www.alexander6.ru/2401> (viimati vaadatud 5.12.12).
- Wilbrand-Donzelli, N. 2011. *Null Bock auf Faustrecht: Präventionsmaßnahmen gegen Jugendgewalt*. [Elektrondokument] [http://eltern.t-online.de/praevention-gegen-jugendgewalt/id\\_45420170/index](http://eltern.t-online.de/praevention-gegen-jugendgewalt/id_45420170/index) (viimati vaadatud 22.10.12)

**LISAD**

## Lisa.1 Projekti fotosid



Foto 1. „Toonide mängu“ võistlus – pingetest vabanemine



Foto 2. „Skyrimist põgenemine“ areenas – pingetest vabanemine



**Foto 3.** *Mängu vehklemise treeningud – positiivse enesehinnangu vormimine*



**Foto 4.** *„Troonide mäng“ - kaasatundmine*



*Foto 5. „Troonide mäng“ – kaasatundmine*



*Foto 6. „Skyrimist põgenemine“ – empaatia tunne*



**Foto 7.** „Skyrimist põgenemine“ – empaatia tunne



**Foto 8.** „Skyrimist põgenemine“ – empaatia tunne ja abivalmidus



*Foto 9. „Skyrimist põgenemine“ – positiivsed emotsioonid*



*Foto 10. Mängu vehklemise treeningud – positiivsed elamused*



*Foto 11. – Alutaguse seikluspark – positiivsed elamused*



*Foto 12. MTG kaardi mängu protsess – suhtlemiskogemus, tunnete väljendamise oskus.*



*Foto 13. Laagna pargis ratsutamine - positiivsed emotsioonid*



*Foto 14. Skyrimist põgenemine – LARPiis tugevate küljede rakendamine ja arendamine*



*Foto 15. Meistriklassid – koostöö*



*Foto 16 – LARP mäng – Mirria- osalejate esimene kostüümi valmistamise kogemus*



*Foto 17 – Vehklemise treeningud – meeskonnatunne ja koostöö*



*Foto 18 – Treeningud vihma ajal – positiivsed emotsioonid, osalejate kõrg motivatsioon*

Lisa 2. „Troonide mängu“ süžee

### **Вводная для НСР Эддарда Старка на «Игре Престолов»**

Место - Красный замок, Королевская гавань. Время - проводится турнир Десницы в честь назначения Эддарда Старка Десницей короля. На турнир приезжает так же Ренли, Робб, Кейтилин, Джон ( инкогнито как брат Ночного дозора) После турнира - умирает король. Нед объявляет Джоффри бастардом, после недолгих ( или долгих) перепалок с Серсеей - Нед в тюрьме. Дальше его задача руководить из тюрьмы действиями Старков. Их задача - найти три доказательства измены королевы, чтобы вернуть Старку доброе имя. Доказательства - Книга великих домов, где описан внешний вид всех Баратеонов, письмо лорда Аарена, где он описывает свое расследование (письмо соответственно в бумагах Аарена где то в замке) и завещание короля Роберта, в котором Неда назначают регентом при Джоффри.

Кроме того Эддард просит Робба позаботиться о бастардах Роберта - это младенец Барра и парень Джендри. Скажет им, Старкам, чтобы нашли мастера и требовали объявления суда - на суде можно будет представить доказательства в защиту Эддарда.

Начало игры.

Эддард приходит на турнир, когда все ждут короля. На вопрос Серсеи "где король?" ответить - "отговорил его участвовать в турнире, так уехал на охоту." Во время турнира сидит по правую руку от пустого трона. После объявления победителей (во время выбора королевы любви и красоты и танцев) к нему подходит мастер и что то шепчет на ухо, он уходит в замок как будто бы говорить с умирающим королем. Тут проходит минут 10, пока все идет в тронный зал. Возвращается в тронный зал собравшимся о смерти короля. Скорбное лицо, только что умер твой друг! После того, как новым королем Серсея объявляет Джоффри и предлагает присягнуть ему, Старк опровергает его права на престол, призывает Золотые плащи схватить его и королеву, но (вот нежданчик). Тут потянуть резину, обвинять королеву в инцесте, толкнуть речь про "страна погрязла в разврате" До того момента, как плащи хватают его самого и сажают в тюрьму.

### **Lisa.3 Mängijate kventide näide**

## Примеры квесты игроков на игру «Миррия»

1. Лириэль Аэлан
2. Темный эльф
3. Лириэль – представитель древнего рода темных эльфов-некромантов. Родители владели тенью, которая была создана их предками много веков назад. В отличие от родителей Лириэль всегда была особенно жестока и бессердечна. Это различие вызывало постоянные конфликты в семье. В надежде заполучить тень родителей (сама она была пока не в состоянии воскресить труп) она убивает обоих родителей. С помощью магов она делает из черепа своей матери посох. Однако с тех пор Лириэль не может никому доверять, от каждого ждет подвоха, поэтому она замкнута в себе и доверяет только своей тени.
4. Бог Шин. Верит в него только потому, что с детства ей внушали, насколько велик этот бог.
5. Посох с черепом моей матери, который дает +2 маны
6. Параноя, постоянные навязчивые идеи, недоверчивость, ненависть ко всем пушистым и милым существам

### 1)Нория

#### 2) Эллин

3) Меня зовут Нория. Я – сирота. Всю жизнь, в принципе, меня воспитывал дед Торин, который, кстати, был лесником. По правде говоря, он одно время даже жил в лесу, пока однажды, гуляя по рынку близлежащего города в поисках инструментов, не наткнулся на одну красивую девушку, в которую влюбился. Слово за слово, они стали парой. Но Торин продолжал в то время жить в лесу в своей хижине. Вообще он провел там практически треть своей жизни и завел много друзей-волшебников, которые так же предпочитали жить в уединенных лесах и горах, нежели в шумных городах. Многие из этих магов частенько заходили к нему в гости на чаек. После того, как бабушка Сильвия забеременела, Торин переехал в город к ней. У них родилась чудесная дочь, которая, кстати, стала моей матерью. Спустя 20 лет, она влюбилась в наемника, который служил в одном из расследовательных отрядов столицы. От их любви родилась я. Вскоре после моего рождения, мой отец был убит во сне во время разведывательного похода в долину ведьм (возможно, это были не ведьмы, а темные эльфы). Все что у меня осталась в память о нем – меч, щит и шлем, которые принесли его

товарищи вместе с дурной вестью. После этого моя мать перенесла сильную горечь утраты, смертельно заболела и скончалась. Таким образом получилось, что всю свою жизнь я жила с дедом, который меня научил всему, что сам знал. Будучи маленькой, я познакомилась с милым мальчиком, которого звали Реми. Мы стали друзьями, но однажды, он и его семья бесследно пропали. Основываясь на слухах и рассказах, которые молниеносно разнеслись по всему городу, я решила найти своего друга. Многие ниточки вели в лес, в котором когда-то жил мой дед. Однако лес этот был не простым. Спустя 5 лет после того, как мой дед покинул свою хижину – лес стал проклятым и заполнился нечистью. Там не жили привычные всем животные. Ушедшие туда редко возвращались обратно. Я решила проверить, верны ли слухи. Я вооружилась луком, мечом своего отца и отправилась в путь, не сказав ни слова деду. Найдя кусочек рубахи моего друга, я вернулась обратно и поведала о случившемся деду. Он был разочарован тому, что я сбежала в проклятый лес, ничего не сказав, но согласился помочь. С ним вместе мы отправились к его старому знакомому магу, который жил неподалеку от города.

- 4) Лили. Не особо предают значение религии, не исключает существования богини.
- 4) Кара подруга
- 5) Путлибы (хлебцы). Умение их готовить. (Мгновенно восполняют сытость на весь день).
- 6) Не разговаривает с чужими, ненавидит темных эльфов, к другим расам относится с опаской и подозрением. Прыгучая эллинг-пацанка, ничего не боится.

## Lisa 4 Projekti „Jää ja Tule Laul“ lõpparuanne



'Youth in Action' Programme

Lõpparuanne

Alaprogramm 1

1.2 Noortealgatused

Kehtib alates 1. jaanuarist 2011

### Osa I. Projekti kirjeldus ja kokkuvõte

#### Projekti number

Siiä kirjutage palun oma lepingule märgitud projekti number:

EE-12-53-2011-R4

Laekumise kuupäev (täidab Euroopa Noored Eesti büroo):

Tuletame meelde, et lõpparuanne tuleb esitada Euroopa Noored Eesti büroole 60 päeva jooksul peale projekti lõppu nii paberkujul koos lisadega (Euroopa Noored Eesti büroo, SA Archimedes, Koidula 13a, Tallinn, 10125) kui ka elektrooniliselt (aadressile [vormid@noored.ee](mailto:vormid@noored.ee)).

#### Toetuse saaja organisatsiooni/grupi nimi:

Palun kirjutage lepingus märgitud toetuse saaja organisatsiooni/grupi nimi:

MTÜ KARU klubi

#### Projekti nimi

Palun kirjutage lepingus märgitud projekti nimi:

Jää ja Tule laul

#### Projekti kestus

Palun märkige projekti tegelik kogukestus ettevalmistusest lõppanalüüsini (=so projekti kulutusteks lubatud periood).

Projekt algas:

(kuupäev, mil tekkisid esimesed kulud)

12/12 /11

Projekt lõppes:

(kuupäev, mil tehti projekti viimased kulutused)

12/10 /12

Projekti kogukestus (kuudes):

10 kuud

Projekti toimumise koht/kohad:

Narva, Ida-Virumaa



## **Vastutava isiku allkiri**

*Mina, allakirjutanu, kinnitan, et kogu käesolevas lõpparuandes esitatud teave ning finantsandmed on täpsed ning tehtud teatavaks kõigi allkirjeldatud tegevustes osalenud partnerorganisatsioonide/gruppide juhtidele.*

*Kõik osapooled lubavad Euroopa Komisjonil, hariduse, audiovisuaalvaldkonna ja kultuuri rakendusüksusel ning programmi Euroopa Noored (inglise keeles Youth in Action) rahvuslikel büroodel kasutada käesolevas vormis toodud andmeid programmi Euroopa Noored haldamise ning hindamise eesmärgil. Isikuandmeid, mis on kogutud selle projekti eesmärgist lähtudes, kasutatakse vastavalt Euroopa Parlamendi ja Nõukogu regulatsioonile (EC) No 45/2001, mis käsitleb indiviidide kaitset isikuandmete käsitlemisel Euroopa Liidu institutsioonide ja kogude poolt.*

*Kirjaliku avalduse alusel võivad andmesubjektid saada juurdepääsu oma isiklikele andmetele. Kõik küsimused seoses oma personaalsete andmete käsitlemisega tuleb adresseerida täitevasutusele (Executive Agency) või vastavale rahvuslikule Euroopa Noored agentuurile, mis tegeleb taotluse menetlemisega. Riiklikul tasandil rahastatud projektide andmesubjektid võivad igal ajal oma andmete töötlemise suhtes esitada kaebuse riiklikul tasandil vastava valdkonna asutusele. Euroopa tasandil rahastatud projektide puhul võib kaebused esitada Euroopa andmekaitseinspektorile.*

*Toetuse saaja kinnitab, et on teavitanud oma projekti projektipartnereid ning selles osalenuid programmi Euroopa Noored andmekäsitluse tingimustest ja praktikast.*

### **Toetuse saaja:**

Nimi, tempel (kui on): KARU klubi mtü

### **Vastutav isik:**

Nimi (trüki tähtedega): Aleksandra Volkova

Kuupäev ja koht: 12.10.12, Narva Allkiri:

## Osa I. Projekti kirjeldus ja kokkuvõte (järg)

### Programmi Euroopa Noored üldeesmärgid

Palun märkige sobivad.

Projekt:

toetab noorte aktiivseks kodanikuks kujunemist laiemas mõttes ja Euroopa kodanikuks olemist kitsamalt;

toetab ühtekuuluvustunde teket ja sallivat mõtteviisi noorte hulgas, pöörates erilist tähelepanu sotsiaalse sidususe suurendamisele Euroopa Liidus;

suurendab teineteisemõistmist erinevatest kultuuridest pärit noorte hulgas;

panustab noorte ettevõtmisi toetavate tegevuste kvaliteedi arendamisse ja noortevaldkonnas tegutsevate organisatsioonide jätkusuutlikkuse tagamisse;

toetab koostööd noortevaldkonnas Euroopas.

### Prioriteetid

Palun märkige sobivad prioriteetid igas prioriteetide valdkonnas (läbivad, rahvuslikud ja 2011. aasta prioriteetid).

#### Läbivad teemaprioriteetid:

Vähemate võimalustega noorte kaasamine

Noorte osalus

Kultuuridevaheline mitmekesisus

Euroopa Kodanik

#### Aastate prioriteetid

Globaalsed keskkonnaprobleemid ja kliimamuutused

Noorte töötus

Kaasav majandusareng

Euroopa vabatahtlikkuse aasta

Loovus ja ettevõtlikkus

#### Riiklikud prioriteetid

Põhi- ja kutseharidusega noored tööotsijad

Kutsekoolide õpilased

Rahvusvähemuste noored

Põlvamaa, Valgamaa, Järvamaa ning Raplamaa maa- ja väikelinnanoored

Noorte ettevõtlikkuse arendamine

Keskkonnateadlikkuse tõstmine ja maailmahariduse edendamine

Koostöö Hiina vähemusse kuuluvate noortega

Sotsiaalne sidusus

### Tegevuse tüüp

Palun märkige kast, mis iseloomustab käesoleva aruandluse all olevat noortealgatust

Teostatud projekti tüüp oli:

Kohalik noortealgatus

(palun märkiga vaid üks kast)

Rahvusvaheline noortealgatus

### Projekti põhiteemad

Palun märkige vaid kaks kasti, mis iseloomustavad teie projekti teemat kõige paremini.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Euroopa-teadlikkus   | <input type="checkbox"/> Vähemused  |
| <input type="checkbox"/> Religioonidevaheline dialoog                                 | <input type="checkbox"/> Linna- ja maapiirkondade areng                   |
| <input type="checkbox"/> Mittediskrimineerimine                                       | <input type="checkbox"/> Noortepoliitika                                  |
| <input type="checkbox"/> Kunst ja kultuur   | <input type="checkbox"/> Meedia ja kommunikatsioon / Noorteinfo           |
| <input type="checkbox"/> Sooline võrdõiguslikkus                                      | <input checked="" type="checkbox"/> Õppimine spordi ja välitegevuste abil |
| <input type="checkbox"/> Puuetega seotud erivajadused                                 | <input type="checkbox"/> Tervis   |
| <input type="checkbox"/> Seksuaalse orientatsiooni alusel<br>mittediskrimineerimine   | <input type="checkbox"/> Keskkond   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Muu, palun täpsustage:Kooliägivalla<br>ennetamine | <input type="checkbox"/> Romide kogukond                                  |

## Projekti võrkeelne kokkuvõte ja muudatused

*Kirjeldage palun lühidalt noortealgatusprojekti kui tervikut, nii et see oleks sobilik ka avaldamiseks. Olge täpsed ja konkreetsemad: tooge välja mis tüüpi noortealgatuse projektiga oli tegemist, selle teema, eesmärgid, toimumise koht/kohad, kestus kuudes, osalevad riigid (rahvusvahelise noortealgatuse korral), osalejate arv, elluviidud tegevused ja kasutatud meetodid; lisage, kui suur oli programmi Euroopa Noored toetus projektile. See kokkuvõte peab olema esitatud **inglise, saksa või prantsuse keeles**, sõltumata sellest, mis keeles ülejäänud lõpparuandevorm täidetakse.*

Am 19. Januar 2012 begann in Narva, Estland die Vorbereitung der Massnahmen in Rahmen des Projekten " Song of Ice and Fire". Ermöglicht wurde das Projekt durch die finanzielle Unterstützung vom europäischen Programm Jugend in Aktion (1.2 Jugendinitiative). Als Ziel des Projekten war Prävention von Gewalt unter den Jugendlichen durch Rollenspiele grossgeschrieben. Im Projekt haben 30 Personen von russischen Minderheit, vorwiegend aus der Stadt Narva, im Alter von 14-29 Jahren, teilgenommen, darunter 20 haben bisher nichts mit Rollenspielen zu tun gehabt. Im Laufe von 10 Monaten probierten die Teilnehmer verschiedene Arten von Rollenspielen an, darunter Brett-, Karten-, verbale und Live-Rollenspiele, wobei sie selbst Kostümen und Waffe bzw. Ausrüstung herstellten. Unter anderen beschäftigten sie sich viel mit dem historischen Fechten. Darüber hinaus besuchten die Jungen und Mädchen den Abenteuerpark "Alutaguse Klettersteigen" in Ida- Virumaa und bekamen grosse Freude vom Reiten-Erlebnis im Erholungszentrum Laagna.

Die Teilnehmer haben Format der Debatte über "Kinder vs körperliche Bestrafung" getestet , eine Mini-Rollenspiel zum Thema "The Opfer und Täter" durchgeführt und auch gelernt, über Gewalt aus eigener Erfahrung zu sprechen: es war ein Jugendtreff zum Thema "Ich und Gewalt" durchgeführt.

Die Höhe der Förderung durch die Europäische Gemeinschaft war 4852 €, noch 969,025 hat das Projekt von der Stadt Narva bekommen und 514 € machte Selbstfinanzierung.

**PALUN TOOGE VÄLJA PROJEKTI KÄIGUS ILMNENUD MUUDATUSED** võrreldes esitatud taotlusvormiga, põhjendage neid. Nt. muudatused projekti partnerites, osalejate arvus ja vanuselises koosseisus, projekti kestuses, tegevustes jne. (Eesti keeles)

Toetus oli saanud ainult 22 detsembris, mitte 12, sellepärast 19 jaanuaris olid esimesed kulud. Narva Linnvalitsus 27.10.12 annab meie mtü-le ruumi tasuta, sellepärast rentikulud oli vähem, kui planeeritud.

Vaba raha, rentukuudest me kulutasime toitlistamiseks, sest meie oslejate majandusraskused olid rohkem, kui me arvestasime.

## Osa II. Toetuse saaja

**ARUANDLUSKOHUSTUSED** (palun tutvuge veelkord oma lepinguga)

**Lõpparuanne tuleb esitada lepingus määratletud tähtajaks (60 päeva jooksul pärast projekti tegevusaja lõppu).**

Lõpparuanne koosneb projekti sisulisi tegevusi kirjeldavast osast ning finantsosast. Toetuse saajal tuleb täita mõlemad osad - vastasel juhul on Euroopa Komisjoni hariduse, audiovisuaalvaldkonna ja kultuuri rakendusüksusel või Euroopa Noored Eesti bürool õigus nõuda väljamakstud toetussummade täielikku tagastamist.

Kirjeldavas osas tuleb anda detailne ülevaade ja kirjeldus eesmärkidest, tegevustest ja tulemustest. Aruandega koos tuleb esitada **allkirjastatud nimekiri** kõigist osalejatest (vt LISA 1) ja projekti lõplik tegevuskava.

Lõpparuandele tuleb lisada kõik tulemuste levitamise ja kasutamise (kuluartikkel nr 3) seotud kulude **kuludokumentide koopiad**. Rahvusvaheliste noortealgatuste puhul tuleb lisada ka ettevalmistava kohtumise ning projekti elluviimisega seotud reisikulude kuludokumentide koopiad.

<b>Toetuse saaja andmed</b>			
Nimi	MTÜ KARU klubi		
Aadress	Puškini 33		
Postiindeks	20305	Linn	Narva
Maakond	Ida-Virumaa	Riik	Eesti
E-post	Karu.klubi@gmail.com	Kodulehekülg	
Telefon	55657263	Faks	

<b>Toetuse saaja nimel lepingu allkirjastamiseks volitatud isik: projekti vastutav isik</b>			
Perekonnanimi (Hr/Pr)	Volkova	Eesnimi	Aleksandra
Amet/ülesanne	MTÜ KARU klubi asutaja		
E-post	Sasha.wolkova@gmail.com	Telefon	55657263

<b>Projekti kontaktisik (kontakteerumiseks käesoleva aruande asjus)</b>			
Perekonnanimi (Hr/Pr)	Volkova	Eesnimi	Aleksandra
Amet/ülesanne	MTÜ KARU klubi asutaja		
E-post	Sasha.wolkova@gmail.com		
Telefon	55657263	Faks	

<b>Toetuse saaja kirjeldus</b>	
Tüüp/staatus	<input checked="" type="checkbox"/> mitteriiklik/ mittetulunduslik organisatsioon <input type="checkbox"/> noortegrupp <input type="checkbox"/> muu, palun täpsustage

Tegutsemise tase	<input checked="" type="checkbox"/> kohalik	<input type="checkbox"/> piirkondlik	<input type="checkbox"/> riiklik	<input type="checkbox"/> üle-euroopaline/ rahvusvaheline
------------------	---	--------------------------------------	----------------------------------	---

### Osa III. Osalejad – tuumikgrupp ja partnerorganisatsioonid

Vajadusel lisage ridasid juurde!

A. Tuumikgrupi liikmete andmed					
Osaleja nimi	Elukoha riik	Sooline jaotus		Vanuseline jaotus	
		Mees	Naine	15-17	18-30
Aleksandra Volkova	Eesti		N		23
Olga Bulgakova	Eesti		n		23
Artjom Pertsev	Eesti	m			22
Roman Šestakov	Eesti	m			28

Tuumikgrupi liikmete arv kokku 4

### Osa IV. Projekti teostamine

Alltoodud punktid on juhiseks Teie Euroopa Noored programmi raames läbi viidud projekti kirjeldamisel. Ärge kahelge kirjeldada raskusi ja probleeme, millega pidite toime tulema, ning muid olulisi asjaolusid, mis on teistele projektitegijatele kasulikud teada. Käesolevat osa Teie aruandest kasutatakse Teie (ja Teie partnerite) tehtud töö tulemuste laiemal levitamisel ning teiste, samalaadsetest tegevustest huvitatud gruppide nõustamisel.

Palun lisage aruandele kindlasti ka oma projekti tulemusi kajastavaid **materjale** (artiklid, videod, fotod, viited veebilehtedele jms) ja teavet selle kohta, kuidas Te neid levitasite/levitate. Samuti lisage osalejate isiklike arvamusid ja hinnanguid.

Vajadusel lisage ise ridasid juurde!

#### Tegevuste kirjeldus

Palun esitage korraldatud noortealgatuse kirjeldus. Tooge välja läbiviidud tegevused ning meetodid, mida te nende käigus kasutasite. Rahvusvahelise noortealgatuse puhul kirjeldage, kuidas olid kaasatud partnerorganisatsioonid.

Palun lisage noortealgatuse detailne tegevuste ajakava koos tegevuste kirjeldustega.

Aeg	Tegevuse liik	Aeg	Koht	Vastutaja
22.12.11	Plakati loomine		Narva	Aleksandra Volkova
12.01.11	Reklaami levitamine interneti teel		Narva, Ida Virumaa, Tallinn, Internet	Aleksandra Volkova
5.02.12	Seminaar projektist VITATIIMis Projektist rääkimine, ajakava avaldamine, ürituste info edendamine, osalejate kogumine.	1 tund	Vitatiim karjäärikeskus	Roman Šestakov
13.02.12 14.02.12 3.03.12	Plakatide trükkimine, levitamine		Narva koolid, Noortekeskus, Vitatiim, Narva Loomemaja, Astri ja Fama keskused,	Olga Bulgakova
11.02.12;18.02, 25.02 3.03 10.03;17.03	Magic: The Gathering Magic: The Gathering. Turniir	12 tundi	Narva Noortekeskus, KARU klubi Puškini 33	Olga Bulgakova
31.03, 7-14-20-21-22- 23-30.04, 3-6-11-12-13- 16-18-20-23-27- 29.05; 3-6-8-19-25-27- 29.06; 1-8-12-17- 25.07; 1-18-19-31.08, 8-9-15-16-22-23- 29-30.09; 6.10	Teine modul - vehklemine	88 tundi, 44 korda	Kesklinna gümnaasia haalis, Soldina gümnaasia haalis, Narva lossi territorium  <i>Vehklemise treenerid – Artjom Pertsev, Ilja Sinkevits, Deniss Bocharov. Tegutsesid vabatahtlikult. Aga treeningud näitavad, et toitumiseks on vaja rohkem raha. Palju raha me võtsime tranpordi kuludest toitlustamisele.</i>  Mängurelvaga vehklamise treeningud – negatiivsest energiast vabanemise turvaline viis	Artjom Pertsev

			koolivägivalla ja kuriteo vähenemiseks ja ennetamiseks ja adrinaliini allikas.	
1.04, 15.04 3.06, 15.07	Kostüümi tegemine	9 tundi	KARU klubi Puškini 33	Aleksandra Volkova
7.04 14.04, 25.06	Mõõgade valmistamine; Viibude ja nooli valmistamine; Kaitsevahendid sildid	15 tundi	KARU klubi Puškini 33 Meistriklassi meetod - see on mitteformaalne meetod oskuste ja teadmiste omandamiseks mis on väga edukalt noortega töötades, sest ta ei ole tüütav ja on tulemusele orienteeritav. Selle peale, kui noor ise teeb midagi oma kätega, ta jälle suhtub töösse lugupidamisega.Meile projekti käigus viivad meistriklassid nii kogunemad noored kui ka spetsialistid	Artjom Pertsev Roman Šestakov
2.05;6.05;7.05; 1.05;28.04;24.04; 20.05;	Lauamängud	60 tundi	KARU klubi Puškini 33	Olga Bulgakova Roman Šestakov
26.05.12	Seikluspargi külastamine ”Koolivägivald ja mina” arutlemine	4 tundi	Alutaguse seikluspark, Ida-Virumaa adrenaliini allikas noortele pahanduse asemel.	Aleksandra Volkova
27.05	Narva Balaganiga kohtumine	2 tundi	Narva, Rugodivi lähedal.	Aleksandra Volkova

1.06.12	Avatud vehklemise treening lastele	2 tundi	Narva loss	Artjom Pertsev
9.06	Narva Linna päevad.	2 tundi	Narva, Neste- Narva loss	Aleksandra Volkova
12-14.06.12	Projekti laine efekt. Treeningud lastele.	4 tundi		Aleksandra Volkova
16-17.06.12	Elav rollimäng, Mirria.	12 tundi	Riigiküla, Narva, Ida-Virumaa	Artjom Pertsev
			<i>Mängu osalejad on jagatud mängijateks ja meistriteks, viimased loovad mängu esimese jaoks. Ettevalmistamine mänguks toimub meistri ja mängijate koostöös. Mängijad kirjutavad avaldused, mõtlevad välja personi elulood, õmblevad riided. Meistrid kirjutavad reegleid, leiavad erinevate personide vahel seoseid, et kasutada neid mängu protsessis. Nende ülesanne on luua tingimused huvitavaks mänguks, aga hea mängija paneb mängu enda käima, teeb seda ise huvitavamaks.</i>	
26.06.12 26.08.12	Insomnia foto-mäng	8 tundi	Narva linn	Aleksandra Volkova
27.06	Filmi meie osalemisega läbi vaatamine	1 tund	Narva Kutseõppekeskus	Aleksandra Volkova
14.07	„Tronide mäng“ 1 season, filmi läbi vaatamine	4 tundi	KARU klubi Puškini 33	Roman Šestakov
29.07.12	Troonide mäng, elav rollimäng	6 tundi	Narva loss	Aleksandra Volkova Olga

				Bulgakova
31.07.12	meeskonnade debatid teemal „füüsilised karistused – poolt ja vastu“	1.5	Karu klubi Puškini 33 Meie nagu läbiviijad saime aru et debatide format sobib edukalt probleemse teema arutlemiseks ja lahendusi otsimiseks.	Artjom Pertsev
10.08 15.08 25.08	Ratsutamine	6 tundi	Laagna, mere ääres adrenaliini allikas noortele pahanduse asemel.	Olga Bulgakova
11-12.08.12	Elav rollimäng. Побег из Скайрима.	12 tundi	Riigiküla, Narva <i>avaldatakse noored omaalgatusel ja viivad läbi augustis väike ühapäevast LARP rollimängu oma kaaslaste ja sõprade jaoks, kes mingil põhjusel ei võta osa projektist. See annab neile väga kasulikku korraldamise kogemust ja aitab levitada informatsiooni projektist. Need kaaslaste ja sõprade ka saavad juhtida oma negatiivset energia ja vabaneda sellest mängusõja ajal, mis on projekti tulemuste levitamiseks.</i>	Olga Bulgakova
22.09.12	simulatsiooni rollimäng teemal „koolivägivald: kiusaja ja ohver“	1,5 tundi	Vitatiim karjäärikeskus Antud ettevõtmises osalesid peaaegu kõik projekti osalejad ja nende sõbrad – kokku 30 inimest. Ürituste pärast oli tehtud tagasiside, mille põhjal saime aru, et üritus toimus edukalt ja eesmärgid on saavutatud –noored tõstsid oma	Artjom Pertsev

teadlikkust selle teemal.

### **Ettevalmistus**

*in kirjeldage projektis aset leidnud ettevalmistavaid tegevusi:*

*kuidas moodustasite tuumikgrupi?*

*kuidas leidsite partnergrupi(d) (kui neid oli)?*

*kuidas valmistasite projekti ette tuumikgrupisiselt ja koostöös partnergrupi /-gruppidega?*

*milline oli ettevalmistuse mõju tegevuste korraldamisele?*

*Kas jaotasite ülesanded tuumikgrupi siseselt?.*

1)Kõik meie tuumugruppi liikmed on KARU klubi aktiived osalejad. Noorte mittetulunduslik organisatsioon KARU KLUBI tekkis varasemate Narva linna noorte rollimängude ühingute MTÜ Ignis sententia ja MTÜ Aizen Faust ja teiste mitteformaalsete ühingute alusel ja on nende ideede, traditsioonide ja huvide kandja. Klubi moodustajad on kogenenud rollimängijad, kes edendavad rollimängude kultuuri väärtusi ja kellel on suur soov teiste noorte klubi osalejatega oma kogemust jagada.Me muretsime meie maakonna kuriteo tase eest ja tahaksime seda alandamise kaasa aidata.MTÜ korraldaja – Aleksandra Volkova – tulevane noorsootöötaja, TÕ Narva Kolledži tudeng, kogenenud rollimängija ja noor ema, Olga Bulgakova – kreatiivne ja aktiivne inimene, hea LARP mängude meister ja kunstnik. MTÜ juhtkond – Artjom Pertsev- NVTC tudeng, rollimängija, kes tegeleb juba palju aega LARP-iga ja korraldab rollimängu vehklemise ja kehalisekasvatuse treeninguid, Roman Šestakov - rollimängija-merekaru, on väljapaistev liider, Juri Öö rollimängu rünnaku juht ja mitteformaalse organisatsiooni KARU KLUBI liider.

2)Meie partnerid oli Narva Linnavalitsus, Narva muuseum, Vitatiim Karjäärikeskus, Narva Noortekeskus, Narva 6.Kool, Narva Kesklinna Gümnaasium, Prokard OÜ, Narva Kutseõppekeskus, Laagna puhkekeskus, Insomnia linnamäng.

3) Me saime teada, et igal tuumikgrupi liikmel oli kurb kogemus koolikiusamisega ja ta leidis endale LARPist lohutust. Otsustasime seda positiivset LARPi mõju laiendada ja kirjutasime seda projekti.

Ettevalmistuse mõju tegevuste korraldamisele oli väga tähtis ja suur. Eriti oli tähtis, et kõik tuumikgrupi liikmed on ammu tuttavad ja koosnevad ühe meeskonda.

5) Iga liige meie tuumikgrupis teeb seda, mida oskab kõige parem. Kõik ülesanded olid sisuliselt jaotatud. Projekti idee oli meil juba ammu. „Troonide mängu“ filmi ilmumine kiirendas projekti kirjutamist. Iga tuumikgrupi osaleja võttis endale vastutust selle eest, mis talle meeldis ja milles ta end asjatundjana tunnes: Artjom Pertsev vastutas vehklemise treeingute, meeskonnade debaatid teemal „füüsilised karistused – poolt ja vastu“ ja simulatsiooni rollimäng teemal „koolivägivald: kiusaja ja ohver“ eest, sest tal on selles sfääris kogemus ja ta tunneb huvi kiusamise ennetamise teema vastu.

Aleksandra Volkova vormists projekti taotlust, aruannet, eelarve, korraldas peaaegu kõike LARPi-mänge ja üritusi. Ta ja Roman Šestakov otsisid partnereid ja korraldasid koostöö nendega. Olga Bulgakova ka korraldas LARPi-mänge, lahendas transpordiga seotud küsimusi ja tegi kõike mis oli reklaamiga seotud, sest ta on diplomeeritud kunstnik.

### **Praktiline korraldus**

Palun kirjeldage:

*Kuidas oli korraldatud logistika ja praktiline korraldus?*

*Millis(t)es keel(t)es toimus põhiline suhtlemine nii põhitegevuste kui vabal ajal?*

*Mida saaks järgmine kord logistiliselt ja korralduslikult paremini teha?*

Meil oli kolm sõidu. Kui me sõidame maakonna ümber meil oli hästi planeeritud sõit ja hea autojuht Sergei Sem servis firmast, kellega me leppisime kokku aegsasti. Aga kui me kavatsime sõitma seiklusparki, see juht oli hõivatud ja meil oli ainult üks väga kallihinnaline juht Audrius firmast. See on kõige kallim firma Narvast. Kui me mõtlemise aegsasti läbi siis jõuame Sergeiga leppida kokku ja raiskame vähem raha. Ja veel kui me sõidame Laagna, me proovisime Sergeiga kokku leppida, aga ta andis meie tellimuse oma tuttavale ja see tuttav võttis meie käest ka väga palju raha. Kokkuvõtteks teeme järeldusi, et kõik tellimusi on vaja teha ühe kuu eest.

Kõik suhtlemine toimus vene keeles.

### **Euroopa mõõde**

Palun kirjeldage, kas ja kuidas Teie projekt:

*toetas noorte Euroopa kodanikuks olemise tunnetust ja aitas neil mõista oma rolli tänapäeva ja tuleviku Euroopas; peegeldas Euroopa ühiskonna selliseid murekohti nagu rassism, ksenofoobia, antisemitism, narkootikumide tarbimine jne; teema oli seotud Euroopa Liidu laienemise, Euroopa institutsioonide, Euroopa-tasandi projektidega või muul moel Euroopa huvisfääri kuuluvate küsimustega, mis võivad noori mõjutada;*

*tegevused arutlesid Euroopa Liidu aluspõhimõtete üle, nt õiguspõhimõtted, demokraatia, võrdsed võimalused, inimõiguste ja põhivabaduste austamine, õigusriigi põhimõtted.*

Euroopa Kodanik – see on inimene aktiivse kodaniku positsiooniga, mille vormistamist soodustab mitteformaalne haridus. Kõik meie projekti tegevused edendavad mitteformaalse hariduse põhimõtet noorte keskkonda ja arendavad neid aktiivseks kodanikuks laiemas mõttes ja nende Euroopa kodanikuks olemise tunnetust.

Võrdsed võimalused - LARP rollimängud toimuvad täna ainult Tallinnas vene keeles (MTÜ VG LARP KLUBI, Valge Hundi Hõim, MTÜ Brokenon). Koge Eestis mängitakse eesti keeles, aga meie maakonna inimesed ei saa majandusliku ja kultuuri põhjustel nendest rollimängudest osa võtta. Eestis kõigil peavad olema võrdsed võimalused – Ida Virumaal peavad olema oma mängud ja rollimängude klubi!

### **Hinnang**

*Palun selgitage lähemalt, kuidas viisite nii oma grupis kui partneritega läbi projekti analüüsi nii projekti toimumise ajal ja sellele järgnevalt.*

Iga ürituste pärast meil gruppis oli lühike tagasiside, kus igaüks ütleb ausasti, mida järgmisel korral saab paremaks teha. Me proovime diligeerida kõike ülesandeid nii viisil, et igaüks teeb seda, mida ta oskab kõige parem.

### **Mõjus, „laine” efekt ja tulevased tegevused**

*Palun selgitage:*

*kellele veel, peale tuumikgrupi, avaldas projekt mõju; palju neid inimesi oli;  
projekti mõju kohalikule kogukonnale ning teistele projektis osalejatele; palju neid oli;  
kuidas oli kogukond ning teised osalejad projekti kaasatud ning mis kasu nad osalemisest said;  
projekti pikemaajalisemat mõju silmas pidades, kuidas plaanite tagada oma projektis nn laine-efekti (st et see annaks tõiuke millekski suuremaks) ja selle edasi kestmise ka pärast projekti lõppu;  
kuidas plaanite antud noortealgatusprojekti kogemusi rakendada edaspidi (nt uued ettevõtmised programmi Euroopa Noored raames, jätkuv koostöö partnerorganisatsioonidega vms).*

Meie projekti pärast projekti osalejad kes võtavad osa klubi tegevusest hakkavad oma kodanikuaktiivsust näitama, end tundma euroopa ühiskondliku osana Euroopa Noored programmi tänades, nende loovus ja ettevõtlikkus areneb, teatamine paraneb. Nad saavad juhtida oma negatiivset energia ja vabaneda sellest turvaliselt mängusõja ajal. Selle tõttu tõstab Narvas ja Ida Virumaal rollimängijate maine ja kaduvad eelarvamused ja rollimängijad saavad rohkem töötada teiste linna MTÜ ja noorsootöö ühingutega koos. See arendab ühiskondliku ja muutub elu huvitavamaks ja turvalisemaks. Juba projekti käigus anname neile teada, et KARU klubi on nende jaoks avatud ka projekti lõpu pärast. Me saame

aidata projekti kirjutamisest, idee vormistamisest, võtta ühendust teiste meie linna rollimängijatega et koos kuhugi sõita rollimängu mängida, leida informatsiooni rollimängude üritustest teiste linnades. Selle peale saavad toimuda lauamängud ka projekti lõpu pärast, kui noored tahavad kogemusi jagada. Osalejad – 30 inimest. Lapsed, kellele viisime treeningud – 100 inimest. Noored, kes liituvad projekti üritusele, aga ei ole projekti osalejad – 30 inimest. Kokku 160 inimest.

Osalejad – 30 inimest. Lapsed, kellele viisime treeningud [http://vk.com/album14227038\\_158919084](http://vk.com/album14227038_158919084) – 100 inimest. Noored, kes liituvad projekti üritusele, aga ei ole projekti osalejad – 30 inimest. Kokku 160 inimest.

Veel projekti osalejad 8.09.12 külastasid Jõhvis toimunud „Laste ja Noorte“ huvitegevuse päeva, kus tegid lavastust, suhtlesid laste ja noortega, jutustavad LARPist ja projektist, andsid soovijatele proovida. [http://vk.com/album-26398992\\_162256516](http://vk.com/album-26398992_162256516)

3. Projekti jooksul omandatud oskused ja teadmised - Initsiatiivsus ja ettevõtlikkus, isiklik ja sotsiaalne, kodaniku pädevus, võimekus õppimiseks, meeskonnatöö oskus, konfliktidega juhtimise oskus, oma nõrga ja tugeva küljede tundmine, projektikirjutamise oskus, mitteformaalse ja informaalsete hariduse kogemus ja nende vajalikuse mõistmine, projektikirjutamise oskus. Projekti käigus osalejad tegid treeninguid kogukonnale – lastele, lihtsalt pisut ringi vaatajatele, oma sõpradele, kellele jutustavad projekti tegevustest ja ootustest.

4. Esiteks, juba projekti käigus avaldasid noored omaalgatust ja viisid läbi augustis LARP rollimängu Skyrim oma kaaslaste ja sõprade jaoks, kes mingil põhjusel ei võtnud osa projektist. See annab neile väga kasulikke korraldamise kogemusi ja aitab levitada informatsiooni projektist. Need kaaslased ja sõbrad ka saavad juhtida oma negatiivset energiat ja vabaneda sellest mängusõja ajal, mis on projekti tulemuste levitamine. Teiseks, projekti osaleja Edgar Bers ostustas ise kirjutada projekti, et populäriseerida kybersporti Narvas ja Eestis, selle projekti positiivset kogemust kasutades. Arvame, et see on väga hea tulemus, et noored avaldavad oma omaalgatust ja kodanikuaktiivsust.

5) Tegime koostööd 6. Kooli klassijuhatajate ja sotsiaalpedagoogidega, kes korraldasid kaht meie kohtumist oma õpilastega aprillil ja juunil, kus nad said aru rollimängudest ja proovisid kasutada seda pingitust vabastamiseks. Teeme näitusi kui Narva kunstigalerii, kui ka Narva 6.koolis. Võib olla see on meie koostöö järgmine samm. Edukas oli ka seda pikendada.

Aleksandra Volkova kirjutab selle projekti seoses oma lõputöö Narva kolledzis ja kavatses rakendada selle kogemuse kooli sotsiaalpedagoogi ja õpetajate seas levitamiseks noorte kiusamise ja vägivalda ennetamismetodina.

## Nähtavus

Palun kirjeldage:

*Kuidas tagasite oma projekti nähtavuse ehk kuidas said teie projektist teada need, kes ei olnud selle elluviimisega otse seotud?*

*kuidas tagas Teie projekt programmi Euroopa Noored alase teabe leviku ehk milliseid tegevusi viisite ellu meedia ja laiemal avalikkuse teavitamiseks oma projektist, programmi võimalustest ning toetusest. Palju inimesi te teavitasite?*

Nähtavuse tagamiseks me trükkisime projekti fotosid välja ja teeme Narva kunstigalerii hoones näitust, aga selle pärast klubi ruumis, et kõik külastajad ja uued liikmed saavad vaadata. Veel teeme filmi ja levitame osalejate hulgas, et nad saavad oma kaaslastele näidata, ja meie linna noorsootöö asutuste hulgas. Ning teeme Viru Prospekt ajalehes, Nivoo noorsootöö ajalehes, Narva Noortekeskuse poolt tehtud Hea kogemuse näited kogumikus ja Ida-Virumaa ettevõtlaste keskuse poolt tehtud „Ida-Virumaa vabaaühenduse edulood“ kogumikus lühiettekannet projekti teemal tulemuste ja negatiivse energia vabastamise kuriteo preventsiiooni eesmärgiks kogemuse jagamiseks. Internetis meil on ka palju informatsiooni projekti tulemustest ja kokkuvõtte. (vkontakte, facebook)

Osalejate esimesel kohtumisel tegime neile projekti üritustest PowerPointi presintatsiooni, kus on ka Euroopa Noored programmi eesmärkidest ja toetuse saamise tingimustest lühidalt kirjutatud. Andsime neile Euroopa Noored voldikud vene keeles, mida Vitatiim andis meile. Presintatsioonil nagu ka teiste projekti käigus infomaterjalides on ka Euroopa Noored programmi logo. Andsime Narva Noortekeskusele ja ühe presentatsiooni eksemplaari, et Noortekeskuse töötajad saavad näidata oma külastajatele. Veel ühe eksemplaari andsime MTÜ VITATIIM levitamiseks. Teeme PowerPointi presintatsiooni ka TÜ Narva Kollidzis noortetöötajatele, sest nad peavad tundma huvi noorteprojekti ja noortele suunatud tegevuste vastu. Euroopa Noored logo on kõige plakaatides ja kes neid vaatas sai info Internetist leida selle programmi eesmärkidest Jõuame 1000 inimesteni.

Me kasutasime

1) Sotsiaalvõrgustikud Facebook ja Vkontakte, sest noorte hulgas nad on hästi levinenud. Seal on võimalik luua „sündmust“ ja kutsuda kõike selle sündmusele, kirjutada informatsiooni sündmuste tegevustest ja uuendada seda. Kõige tähtsam on see, et on võimalus teha otsingu võrgustikul ja leida Narva noori 15-30 aastast. Selle peale, noored saavad näha, kes nende tuttavatest kavatseb sündmustele minna ja töötab „karjaefekt“. Meie klubil on oma veebikontod sotsiaalvõrgustikes, kus juba suhtlevad rollimängudega seotud noored, ja me saame kutsuda gruppidele ka uued osalejaid. Interneti tähtsuse küllaltki arvestasime!

2)Me viisime läbi tänava larpi treeninguid. Tänavana noortel tavaliselt ei ole raha, et endale mängurelvat ja – kaitse valmistada, aga kui me ütleme, et meil on projekt, mille käigus on võimalus valmistada endale seda peaaegu tasuta, siis nad ühendavad meiega meelsasti kokku. Tänavana noortel tavaliselt on palju sõpru, kellele nad saavad ka infot öelda.

Need treeningud viisid läbi Artjom Pertsev ja mõnikord ka kogunenud rollimängijad KARU klubist. Kokku viidi projekti jooksul läbi 44 treeningut. Kasutatakse Soldino ja Keslinna gümnaasiumi saale ja Narva muuseumi territooriumi. Mõned läbikäijad, eriti lastega, avaldasid suurt huvi vehklemise üle ja hakkasid proovima. Treeningude ajad olid märgitud vk.com KARU klubi gruppis ja kõik soovijad saaksid vaadata.

3)Meil on palju e-kontakteid inimestega, kes on väga aktiivsed, kes võtavad osa Narva linnas ja kogu Eestis toimuvatest üritustest, seminaridest, meie ja teiste mtü ja noorte organisatsiooni tööst. Me kirjutasime kirju neile inimestele, kes on juba Narva noorsootöö võimalustesse kaasatud, aga otsivad endale midagi uut. On vaja „kuumendada“ nende huvi.

4)Esiteks, juba projekti käigus avaldasid noored omaalgatust ja viisid läbi augustis LARP rollimängu Skyrim oma kaaslaste ja sõprade jaoks, kes mingil põhjusel ei võtnud osa projektist. See annab neile väga kasulikke korraldamise kogemusi ja aitab levitada informatsiooni projektist. Need kaaslased ja sõbrad ka saavad juhtida oma negatiivset energiat ja vabaneda sellest mängusõja ajal, mis on projekti tulemuste levitamine. Teiseks, projekti osaleja Edgar Bers ostustas ise kirjutada projekti, et populäriseerida kibersporti Narvas ja Eestis, selle projekti positiivse kogemuse kasutades. Arvame, et see on väga hea tulemus, et noored avaldavad oma omaalgatust ja kodanikuaktiivsust.

5)Tegime koostööd 6. Kooli klassijuhatajate ja sotsiaalpedagoogidega, kes korraldasid meie kohtumist oma õpilastega, kus nad said aru rollimängudest ja proovisid kasutada seda pingitust vabastamiseks.

[http://prospekt.ee/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5047:-1-r-](http://prospekt.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=5047:-1-r-)

[Tronide mäng rollimäng](http://prospekt.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=5047:-1-r-&catid=34:kultura&Itemid=11)

[Skyrim rollimäng](http://www.seti.ee/modules/AMS/article.php?storyid=8189)

<http://issuu.com/jevgenisemtsisin/docs/nivoo2> info meie projektist Ida Virumaa noorsootöö ajalehes Nivoo

### **Projekti tulemuste levitamine ja kasutamine**

*Palun selgitage detailsealt, milliseid tegevusi viisite läbi oma projekti tulemuste levitamiseks, kasutamiseks ning hea kogemuse jagamiseks. Paljude inimesteni te nende tegevustega jõudsite?*

Projekti tulemuseks said 75 noori oma agressiivse energia juhtida turvalise mängurelva kasutades, neil on meeskonnatöö kogemus, nad teavad Euroopa Noored võimalustest ja saavad omaalgatust hakata, nad teavad, kuidas teha LARP rollimängu ja tahavad teiste inimeste jaoks seda korraldada, positiivse kogemuse agressiivse energia vabastamise jagades (koolides treeninguid läbi viimine, et jõuda ebaaktiivsete inimesteni.)

Me trükkisime projekti fotosid välja ja teeme Narva kunstigalerii hoones näitust, aga selle pärast klubi ruumis, et kõik külastajad ja uued liikmed saavad vaadata. Veel teeme filmi ja levitame osalejate hulgas, et nad saavad oma kaaslastele näidata, ja meie linna noorsootöö asutuste hulgas. Ning teeme Viru Prospekt ajalehes, Nivoo noorsootöö ajalehes, Narva Noortekeskuse poolt tehtud Hea kogemuse näited kogumikus lühiettekannet projekti teemal tulemuste ja negatiivse energia vabastamise kuriteo preventsiiooni eesmärgiks kogemuse jagamiseks. Internetis meil on ka palju informatsiooni projekti tulemustest ja kokkuvõtte. (vkontakte, facebook)

Juba projekti käigus avaldasid noored omaalgatust ja viisid läbi augustis LARP rollimängu Skyrim oma kaaslaste ja sõprade jaoks, kes mingil põhjusel ei võtnud osa projektist. See annab neile väga kasulikke korraldamise kogemusi ja aitab levitada informatsiooni projektist. Need kaaslased ja sõbrad ka saavad juhtida oma negatiivset energia ja vabaneda sellest mängusõja ajal, mis on projekti tulemuste levitamine.

Kavatseme jõuda oma tegevustega 1000 inimesteni.

*Kas Te viisite läbi veel täiendavaid järeltegevusi projekti tulemuste levitamiseks ja rakendamiseks? Jah  Ei*

*Kui jah, siis palun kirjeldage sihtgruppi ning esitage tehtud tegevuste ajakava. Paljude inimesteni te nende tegevustega jõudsite?*

Projekti osalejad olid ise tehtud vaba õhu rollimängu Skyrim ja kutsusid oma kaaslasti osa võtta. KARU klubi abistas, andis kostüüme ja mängurelva mängu jaoks. See näitas, et neil on omaalgatus, et nad saavad meeskonnas töötada, üritust korraldada ja neil on aktiivne kodaniku positsioon.

Projekti osalejad viisid läbi vehklemise treeninguid kooli õpilastele. Sihtgrupp on 100 inimest. Nad said aru rohkem rollimängudest ja proovisid kasutada seda oma energia vabastamiseks.

Veel meie projekti tulemused said levitamist "Head kogemuse näited" Narva Noortekeskuse poolt tehtud kogumikus ja "Edukad Ida-Virumaa mtü-d"(500 tk) Ida-Virumaa ettevõtlus keskuse poolt tehtud kogumikus.(lisa) Need kogumikud on suunatud mtü juhatuse toetamisele ja aktiivse kodaniku toetamisele, julgustamisele. Oleme väga rõõmud, et meie

projektist saavad info nii palju inimest. Seal projekti info peale on ka meie kontaktid ja huvitajad saavad meiega ühedust võtta.

Plaanis on ajalehele «Северное побережье» projektist ja KARU klubist intervjuu anda, aga me peame juba projekti aruannet saatma.

### Vähemate võimalustega noorte kaasamine

*Kas Teie projekt kaasas vähemate võimalustega noori (noored, kellel on teatud põhjustel raskusi ühiskonda sulandumisel või kellel on erivajadused, vt täpsemat määratlust allpool)? Kui jah, palun selgitage, kuidas Te kohandasite oma projekti nende vajadustest lähtuvalt.*

Majanduslikud raskused – 25 inimest - Materjalne probleemidega

Kultuurilised eripärad – 50 inimest – kes ei valda eesti keelt kõrgemal tasemel

Sotsiaalsed probleemid– 20 inimest- Käitumisraskustega noored, arvuti või muu sõltuvusega

**Kui me märkasime, et paljudes osalejatel on majanduslikud raskused, siis võtame raha rentist ja transpordi kuludest, ja raiskame toitlustamiseks.**

Projekti **tuumikgrupis** osalevate vähemate võimalustega noorte arv (juhul, kui on): **2**

Palun märkige, millistel põhjustel on tuumikgrupi noored vähemate võimalustega:

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sotsiaalsed raskused      | <input checked="" type="checkbox"/> Majanduslikud raskused   | <input type="checkbox"/> Puudega seotud erivajadused |
| <input type="checkbox"/> Hariduslikud probleemid              | <input checked="" type="checkbox"/> Kultuurilised erinevused | <input type="checkbox"/> Terviseprobleemid           |
| <input checked="" type="checkbox"/> Geograafilised takistused | <input type="checkbox"/> Muu, palun täpsustage:              |  |

### Noortepass

Kas te informeerisite osalejaid võimalusest saada Noortepassi?  Jah  Ei

*Kui mitu Noortepassi te väljastasite projektis osalejatele?*

Me ei väljesta, sest projekti tuumikgrupi liikmetel on keele probleemid ja sellepärast nad ei saanud seda teha. Me vajaksime Noortepassi väljendamise võimalust vene keeles.

Palun kirjeldage teisi meetmeid, mida te kasutasite, et tunnustada osalejate projektist saadud õpikogemusi.

Meil oli tagasiside, kus osalejad rääkisid oma tunnetest, saadud kogemustest. Oli mäng, mida osalejad ettevalmistasid oma sõpradele, ja treeningud, mida nad viisid läbi kooli lastele. Laste rõõm on parem kogemuste tunnustamine.

## Saavutused

Palun tehke kokkuvõtte noortealgatuse saavutustest, tuginedes ülalpool kirjapandule. Palun kirjeldage saavutusi seoses:

- programmi Euroopa Noored prioriteetide ja eesmärkidega (vaata <http://euroopa.noored.ee>);
- projekti planeeritud tegevuste eesmärkidega;
- projekti tegevuse teemaga;
- loovuse, uuenduslikkuse ja ettevõtlikkuse dimensiooniga;
- tuumikgrupi liikmete sotsiaalse ja isikliku arenguga.

Projekti raames saavutatakse Euroopa Noored eesmärgi

1) rahvusvähemuste noorte kaasamine – sest tegevus toimub Narva linnas, kus elavad 94 protsenti venelasi, kes on Eestis vähemusrahvas.

2) vähemate võimalustega noorte kaasamine – projekti osalejad on vähemuste võimalustega kultuuri ja materialide põhjusel, sest nad ei tea riigi keelt kõrgemal tasemel ja selle eest on nende osalusvõimalused piiratud, ja nad on pikaajaliselt töötud

3) sotsiaalne sidusus- KARU klubi on koht, kus noored saavad kasuga aja veeta, mängida, talvel soojendada oma keha ja vaimu sõpradega suheldes, mitte arvuti taga istuda või tänaval kuritegu teha.

Et tõsta projekti osalejate teadlikkust koolivägivallast, oli läbi viidud kaks üritusi - meeskonnade debaate teemal „füüsilised karistused – poolt ja vastu“ ja simulatsiooni rollimäng teemal „koolivägivall: kiusaja ja ohver“, „koolivägivall ja mina“ arutlemine. Kui me arutlesime selle raske teemal, alguses rääkisid osalejad vähe. Aga kui need said aru, et igapäev oli kiusamiskäitumisega seotud kogemus, hakkasid nad meelmini jutustada oma kogemust ja isegi kamera ees. Aga kahjuks kamera läks katki ja me ei saanud seda filmis kasutada.

4) noorte organisatsiooni ja noorsootöö toetamine- KARU klubi on noorteorganisatsioon, mis tegeleb noorsootööga, aga see projekt aitab KARU klubi eesmärke saavutada

5) mitteformaalne haridus – projekt „Jää ja Tule laul“ meelitab noori Narva linna mitteformaalse süsteemisse, sest annab neile võimalust koolivälise tegevuse käigust uusi kasulikke oskusi ja teadmisi omandada. Selle peale tutvustab projekt noori teiste Narva linna mitteformaalse hariduse kasutatavate organisatsioonidega- näiteks MTÜ Vabatahtlike ühendus Sebra. Selle organisatsiooni üritustest saavad noored osaleda ka projekti lõpu pärast.

6) noortealgatuse julgustamine – projekti „Jää ja Tule laul“ käigus tutvustavad noored Euroopa Noored võimalustega presentatsiooni ja voldikute abil, saavad selgeks, kuidas oma noortealgatuse avaldada ja kuhu toetuseks kirjutada. KARU klubi liikmed aitavad noortele taotlemise täitmisel.

7) noorte aktiivseks kodanikuks kujunemist laiemas mõttes ja Euroopa kodanikuks olemist kitsamalt- EKAK kontseptsiooni põhjal, on kodaniku ühendus vajalik komponent kodaniku ühiskonna kujunemiseks ja arendamiseks ja kodaniku omaalgatuse edendamiseks. Kui noored võtavad osa KARU klubis, mui on kodaniku ühendus, nad võtavad osa kodaniku ühiskonnas ja mõjutavad teda arendamist. Ja kui Euroopa toetab noorte huvid Euroopa Noored programmi kaudu, siis noor tunneb end Euroopa osaks, Euroopa kodanikuks.

8) noorte sotsiaalaktiivsuse tõstmine – kodaniku ühenduse tegevuses osa võtmine tõstab noorte sotsiaalaktiivsuse, sest KARU klubi nagu kodaniku ühendus korraldab ühiskonnale suunatud üritusi, võtab osa linna üritustest, arendab informaalset ja mitteformaalset haridust teel noorte inimeste sotsiaaluskusi, julgustab noori oma algatust avaldada ja aktiivseks elada!

### **Lisainformatsioon**

*Olete oodatud andma täiendavat infot, tähelepanekuid, kommentaare või ettepanekuid, mis võiksid olla kasulikud tulevastele noortealgatuste tegijatele, Euroopa Noored Eesti büroole, Euroopa Komisjonile (hariduse, audiovisuaalvaldkonna ja kultuuri rakendusüksus) Euroopa Noored programmiga seotud töö tõhustamiseks.*

*Palun kirjeldage projekti käigus esile kerkinud takistusi, millega Te ei osanud projekti planeerimisel arvestada.*

*Palun lisage lõpparuandele ka **osalejate isiklikke hinnanguid** projekti kohta.*

*Kuidas hindate Euroopa Noored Eesti büroo poolt korraldatud ettevalmistaval koolitusel osalemise mõju projekti läbiviimise kvaliteedile?*

Projekti planeerimised me ei osanud arvestada, et osalejatel oleks nii suured majanduslikud probleemid. Sellepärast me kasutasime toetuskustamiseks rohkem raha, kui planeerisime.

### **Kahe tuumikgrupi liikme analüüs projekti käigust**

*Palume kahel tuumikgrupi liikmel analüüsida vabas vormis kogu projekti käiku.*

*Palume vastata järgmistele küsimustele:*

*Mida õppisin projekti käigus?*

*Mida oleks võinud teha teisiti?*

*Mis läks hästi?*

*Milline oli tuumikgrupi meeskonnatöö?*

*Milliseid omandatud oskusi, teadmisi, kogemusi, tutvusi jms pean eriti kasulikuks?*

*Tuumikgrupi liikme nimi: Aleksandra Volkova*

**Analüüs:**

Kõige olulisemaks pean, et mina õppisin deligeerida ülesandeid. Mul oli suur probleem – mina ei oska inimestele uskuda, ja kui on vaja midagi tähtsat ettevalmistada, siis elistasin ise kõik ära teha, mitte kellele sed deligeerida. Aga antud projekt oli väga mahukas, ja mina pean deligeerima. Ja arvan, et see kogemus oli väga edukas, siis mulle meeldis, kuidas minu asetäitjad saavad oma ülesannetega toime tulla.

Arvan, et oleks võinud teisiti teha töö partneritega. Meie partnerid olid – noortekeskus, vitatiim, Narva loss, projekt Tervislik Narva, mtü Polonez. Aga järgmisel korral saame rohkem partnereid leida. Kui rohkem inimest tahab, et projekt oli edukas, nii edukam projekt jääb üles. Meie noortepassid jaavad täitmata, sest osalejad ei saa aru seda kasu, mida nad toovad. Sest me ise ei saa seda kasu täpselt ja ei saa neile seda üle anda.

Väga hästi läks osalejate meeskonnaks saamise protsess. Osalejad olid kooskõlastatud, abivalmis, suhtlemismeelsed. Nad

kohtusid omavahel vaba ajal. Nad korraldasid üüritusi, teevad mingid pakkumisi. Atmosfäär ol väga meeldiv. See oli väga edukas.

Tuumikgruppi meeskonnatöö oli edukas ja meeldiv, sest me oleme ammu ehtne meeskond, oleme tuttavad ja meie ülesanded on ammu jaotatud. Eriti kasulik on delegeerimis oskus ja raamatupidamise oskus, mida mina sain projekti jooksul.

*Tuumikgrupi liikme nimi: Roman Šestakov*

*Analüüs:*

*Projekti käigus mina õppisin tolerantsust ja sallivust – see on hädavajalik, kui suhtlen noortega, sest nende maailmavaade eristab täiskasvanustest.*

*Võime kaasata rohkem asjatudja treeningu läbiviimiseks, kogemuste jagamiseks. See on alati kasulik, Arvan, et kõik oli hästi läinud. Kui tegime intervjuu noortega, nad märkasid, et õppisid pingetest vabaneda, tõstsid oma enesehinnangu, leidsid enesekehtestamise võimalust ka leidsid uut sõpru suhtlemiseks ja toetamiseks. Projekti eesmärgid on saavutatud, see on kõige olulisem.*

*Positiivne tulemus, hea töö. Head inimesed. Kõik meeskonnavaheine töö oli hästi korraldatud, ülesanded olid jagatud.*

## Osa V. Finantsaruanne

Aruande täitmisel lähtuge noortealgatuste rahastustingimustest ning sõlmitud lepingust. Küsimuste tekkimisel palun vaadake <http://euroopa.noored.ee> või võtke ühendust **Euroopa Noored Eesti bürooga**.

Eelarve osaks saab lugeda vaid **neid kulutusi**, mis on tehtud **projektiperioodil** (vt projekti algus ja lõpp).

A. Eelarve kokkuvõte	Kõik summad eurodes		
	Taotluses esitatud ning lepingus aktsepteeritud summa	Tegelik kulu	Lõplik eraldatud toetus (täidab Euroopa Noored Eesti büroo)
NB: täita tuleb vaid üks osa (A1 või A2)			
<b>A.1 Kohalik noortealgatus</b>			
Otsesed tegevuskulud	4542		
Projektinõustamise kulud (juhul kui on)			
Täiendavad tulemuste levitamise seotud kulud (juhul kui on) (100% tegelikest kuludest kuni 1000 eurot.)	310		
<b>Toetussumma kohalikule noortealgatusele kokku (EUR)</b>	<b>4852</b>		

<b>B. Kaasrahastus</b>	
<i>Kaasa arvatud rahvusvahelise noortealgatuse reisikulude osa, mida ei kaeta programmi toetusest.</i>	Summa (EUR)
B1. Omafinantseering ( <i>palun täpsustage kasutus</i> )	<b>532,82</b>
Transpordikulud 57,6	
Toitlustamine 136,12	
Rent 100	
Ehitus material 240	
B2. Projekti kaasrahastajad ( <i>palun täpsustage päritolu, summa ja kasutus</i> ):	<b>969,025</b>
1. Narva Linnavalitsus - materjal mängurelva valmistamiseks 969,025	
<b>Projekti kaasrahastus kokku (B1+B2)</b>	<b>1501,845</b>

<b>C. Maksed</b>	
	Summa
80% osamakse programmilt Euroopa Noored ( <i>saadud pärast lepingu sõlmimist</i> )	3881,6
Planeeritud II osamakse programmilt Euroopa Noored	969,31

**D. Toetussumma kulude täpne kirjeldus**

Kulude kirjeldamisel palume aluseks võtta taotlusvormis esitatud kuluartiklid.

**Kõik summad EURODES****Vajadusel lisage ise ridasid juurde!****Tegevuskulud**

Transpordikulud (võimalusel täpsustage reisijate arv ja marsruut)	Kulu
Narva-Seikluspark-Narva	312
Narva-polügoon-Narva	315
Narva-Laagna-Narva	90,02
	<b>717,02</b>

Majutus- ja toitlustuskulud (võimalusel täpsustage inimeste ja päevade)	Kulu
Mängurelva ja kostüümi valmistamise kohvi paused	730,48
	<b>730,48</b>

Kohtumiste, tegevuste jms korralduskulud (nt: rendikulud, telefonikulud, jne)	Kulu
Klubi rent 10 kuu eest	521,55
Laagna keskses ratsutamine 30 inim	324
Ida - Virumaa seikluspargi piletid 35 inim	457,4
Treeneri mängurelva eest töötasu + maksud 15 tundi	150
Lauamängu korraldamise eest töötasu + maksud 3t 5eur 20korda	300
„Jaa ja tule laulu” rollimängu meistri töötasu + maksud	100
„Jaa ja tule laulu” rollimängu meistri töötasu+ maksud	100
„Jaa ja tule laulu” rollimängu meistri töötasu+ maksud	100
	<b>2052,95</b>

Muud kulud (Täpsustage) <i>(Palun pange tähele, et Euroopa Noored programm ei aktsepteeri reklaamiq seotud kulutusi. Samas võib esitada kulusid, mis on seotud projekti reklaammaterjalidega (plakatid, postkaardid).</i>	Kulu
plakatid	61,14
Materjalid kostüümi valmistamiseks	630,3
Kantselei kulud	290,5
Materjal mängurelva valmistamiseks	60,61
	1042,55
<b>KOKKU</b>	<b>4543</b>

<b>Täiendavad tulemuste levitamiseq seotud kulud (juhul kui on)</b>	
<i>Toetatakse 100% realselt tekkinud kulusid maksimumsummas 1000 eurot. Lõpparuandele tuleb lisada kuludokumentide koopiaid.</i>	
Täpsustus	Kulu
Täienduskulud trükkimine	63,93
Täienduskulud kunstniku palk sümboolika valmistamise eest	60
Täienduskulud sokolaadist auhinnad (tegevus koolides et projekti tulemused levitamiseq)	49,03
Täienduskulud laad Jõlvis	36,1
Trükikoja teenused (plakatid) 30 *4eur	61,68
Plakatid	38,86
<b>KOKKU</b>	<b>309,6</b>

**Projektimeeskonna ehk tuumikgrupi liikmete nimekiri**

(Lõpparuandele on hea lisada ka kõikidel üritustel osalenud noorte nimekiri, seetõttu võite vajadusel lisada ridu või teha antud leheküljest koopiaid)

Projekti nimi:	Jää ja Tule Laul						
Koht:	Narva			Kuupäev:	31.12.2012		
N°	Ees- ja perekonnanimi	Kodune aadress	Elukohariik	E-posti aadress	Sugu (N/M)	Sünniaasta	Allkiri
1	Roman Šestakov	Rakvere 38-35, 20305 Narva	Eesti	qwerqus@gmail.com	M	1982	
2	Aleksandra Volkova	Tiimani 14-83, 21003, Narva	Eesti	sasha.wolkova@gmail.com	N	1989	
3	Artjom Pertsev	Malmi 10-25, 20309 Narva	Eesti	piprus@list.ru	M	1990	
4	Olga Bulgkova	Kangelaste 47b-37, 20604 Narva	Eesti	tvitolg@gmail.com	N	1989	

*Euroopa Komisjon ja Euroopa Noored Eesti büroo kinnitab, et kogu siinkohal välja toodud infot kasutatakse ainult programmi Euroopa Noored haldamise ning hindamise eesmärgil. Isikuandmeid, mis on kogutud selle projekti eesmärgist lähtudes, kasutatakse vastavalt Euroopa Parlamendi ja Nõukogu regulatsioonile (EC) No 45/2001, mis käsitleb indiviidide kaitset isikuandmete käsitlemisel Euroopa Liidu institutsioonide ja kogude poolt.*

*Kirjaliku avalduse alusel võivad andmesubjektid saada juurdepääsu oma isiklikele andmetele. Kõik küsimused seoses oma personaalsete andmete käsitlemisega tuleb adresseerida hariduse, audiovisuaalvaldkonna ja kultuuri rakendusüksusele või vastavale rahvuslikule Euroopa Noored agentuurile. Andmesubjektid võivad igal ajal oma andmete töötlemise suhtes esitada kaebuse Euroopa andmekaitseinspektorile.*