

Tartu Ülikool
Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond
Usuteaduskond

Neli õppemängu maailmavaatelise kirjaoskuse toetamiseks III kooliastmes ja gümnaasiumis

Enel Kotli

Magistriprojekt

Juhendaja Olga Schihalejev (dr.theol)

Tartu

2026

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. Magistriprojekti teoreetiline raamistus	5
1.1. Maailmavaateline kirjaoskus	5
1.2. Mäng, mängustamine ja mängupõhine õpe	7
1.3. Mänguliste lähenemiste kriitika.....	8
1.4. Mängude seos maailmavaatelise kirjaoskusega	9
2. Magistriprojekti tutvustus.....	12
2.1. Ülevaade	12
2.2. Mängude valmistamise protsess	13
2.3. Mängude kirjeldus ja kasutamine	13
2.3.1. Jutuklotsid.....	14
2.3.2. Käsna	15
2.3.3. Õige või vale?.....	16
2.3.4. Sõnaga või sõnata	17
2.4. Hinnang valminud mängudele.....	18
Kokkuvõte	20
Kasutatud kirjandus	21
Lisa 1. Jutuklotsid.....	24
Lisa 2. Käsna	37
Lisa 3. Õige või vale?	51
Lisa 4. Sõnaga või sõnata	65
Summary.....	74
Annotatsioon.....	76
Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks	77

Sissejuhatus

Ilmselt ma ei liialda, kui väidan, et peaaegu kõik me oleme lapsepõlves kooli mänginud. Küsimus on aga selles, kui palju on meil olnud võimalust koolis mängida. Tunde vaadeldes olen korduvalt kuulnud õpetajaid ütlemas: „Tunni lõpus teeme ühe mängu, kui jõuame uue teema läbi võtta“, „Perioodi viimases tunnis mängime“ või „Kui olete tähelepanelikud ja käitute hästi, siis võime mängida“. Paraku jääb mäng sageli just selle *kui* taha – aega ei jätku või on muud olulisemad asjad. Nii kujuneb mängust pigem preemia, maiuspala või ootus, mitte õppeprotsessi loomulik ja tähenduslik osa. Ent olukord muutub olulisel määral, kui mäng ei ole enam juhuslik lisand, vaid moodustab terve tunni või õppeprotsessi kandva struktuuri. Sellises õppemängus avaneb õppijatel võimalus aktiveerida oma senine teadmistepagas, siduda see uute teadmistega, katsetada ja eksida turvalises keskkonnas ning saada kohest tagasisidet. Kui mäng lõpeb ühise refleksiooniga, kus kogetu ja õpitu teadlikult läbi mõtestatakse, kujuneb sellest kõigi osalejate jaoks terviklik ja tähenduslik õpikogemus.

Mängu kaudu on võimalik teadmisi omandada nii mängides kui ka ise mängu luues. Just see mitmekihilisus, võimalus olla üheaegselt nii õppija, katsetaja kui ka looja ongi üks olulisemaid põhjuseid, miks ma otsustasin oma magistriprojekti raames keskenduda mängude loomisele. Mäng kui õppimise meetod pakub ruumi aktiivseks osalemiseks, loovuseks ja õppija autonoomiaks ning toetab sügavat õppimist viisil, mis sageli traditsiooniliste õpetamismeetodite varju jääb. Isikliku kogemuse põhjal hindan mängulist õppimist kõrgelt ning pean mängude loomist ja kasutamist õppimisprotsessis tähendusrikkaks ja mõjusaks viisiks õppijat kaasata.

Hopmanni didaktika käsitluse järgi on haridusel oma sisemine väärtus (*Bildung*), mis ei taandu üksnes mõõdetavatele õpitulemustele, vaid hõlmab õppija suhet teadmiste, iseenda ja maailmaga (Hopmann, 2007: 109–124). Sellest vaatenurgast on õppimises legitiimsed ka eksimine, katsetamine ja näiliselt *kasutu* mõtlemine, kuna õppimist ei mõisteta kontrollitava tootmisprotsessina, vaid tähendusliku kohtumisena õppija ja sisu vahel (Hopmann, 2007).

Koostasini oma magistriprojekti raames neli mängu III kooliastme ja gümnaasiumi usundiõpetuse tundides kasutamiseks. Mängude loomine põhines praktilisel vajadusel, usundiõpetuse õpetajatel ei ole õppe mitmekesistamiseks piisavalt vahendeid ning

asjakohaste mängude väljatöötamine on ajamahukas ettevõtmine, mida õpetaja saab endale harva lubada. Kuna usundiõpetuse ainekava, sealhulgas õpitulemused rõhutavad tugevalt eneserefleksiooni, avatud dialoogi ning vastastikuse mõistmise vajadust ning oskust mõista ja arvestada ühiskonna kasvava mitmekesisusega, siis toetusin mängude loomisel Martha Shaw (Shaw 2023, Shaw & Stones, 2026) maailmavaatelse kirjaoskuse kontseptsioonile.

Oma töös lähtun veendumusest, et mänguline lähenemine usundiõpetusele võib toimida sillana teadmiste ja huvi vahel, pakkudes mängude kaudu raamistikku, kus teooria ja praktika on seotud maailmavaatelse kirjaoskuse kontseptsiooniga ning milles õppijad saavad oma teadmisi kasvatada, kasutada, tõlgendada ja reflekteerida. Kui õppimise eesmärk ei piirdu ainult faktiteadmiste omandamisega, vaid hõlmab teadmiste kasutamist õppija individuaalsuse ja sotsiaalsuse avanemisel (Hopmann 2007:115), loob mäng sobiva konteksti sellise protsessi toetamiseks.

1. Magistriprojekti teoreetiline raamistus

1.1. Maailmavaateline kirjaoskus

Religioonialase hariduse vajalikkust üldhariduses käsitletakse kirjanduses erinevates kontseptuaalsetes raamistikes, eeskätt usulise kirjaoskuse ja maailmavaateline kirjaoskuse mõisteid kasutades. Need lähenemised rõhutavad vajadust toetada õpilaste arusaamist nii religioonidest kui ka mittereligioossetest maailmavaadetest ning arendada dialoogivõimet erinevate maailmavaadete vahel.

Martha Shaw (2023a) kirjutab, viidates Dinahamile ja Biestale, et usuline kirjaoskus on vaieldav mõiste, mille väärtus hariduseesmärgina sõltub osaliselt sellest, mida mõistetakse kirjaoskuse või usundi all. Samas peetakse usulist kirjaoskust ning oskust religiooni mõista ja suhelda erineva maailmavaatega inimestega 21. sajandi hariduse lahutamatuks ja oluliseks osaks (Council of Europe, 2008: 3). Shaw väidab, et usuline kirjaoskus kui eesmärk usundiõpetuses on liialt lihtsustatud ja selle all mõistetakse enamasti suuremate religioonide kohta põhjalike teadmiste omandamist ning moel või teisel õppijate hoiakute arendamist usulise mitmekesisusega toimetulekuks ning usuliselt mitmekesisel maailmas elamiseks. Shaw peab seda problemaatiliseks, sest normatiivsed ja kitsad tõlgendused usunditest eiravad usuliste ja mitteusuliste maailmavaadete mitmekesisust ning muutlikkust.

Shaw maailmavaateline kirjaoskuse laiemat kontseptsiooni hariduses toetab artikkel „Religious literacy: A way forward for religious education?“ (Hannam et al., 2020: 221, 223), mis kinnitab Shaw väidet, et usuline kirjaoskus on küll vajalik, kuid ebapiisav ning maailmavaateline kirjaoskus pakub usulise kirjaoskusele kriitlist ja ümbermõtestavat alternatiivi.

Terminil *maailmavaade* ei ole kindlat määratlust, kuid seda võib mõista kui religioosseid ja mittereligioosseid viise maailmas olemiseks. Commission on Religious Education (CoRE) raport kirjeldab maailmavaadet kui „inimese viisi maailma mõista, kogeda ja sellele reageerida“ (CoRE, 2018: 4). Inimese maailmavaade mõjutab tõenäoliselt tema uskumusi, väärtusi, käitumist, kogemusi, identiteeti ja pühendumist ning on omakorda nende poolt mõjutatud. CoRE raportis tunnistatakse maailmavaadet kui elukogemust ja identiteeti, mis mõlemad on mitmekesised ja muutuvad.

Shaw (2023b) pakutud mudel keskendub protsessile ning sisu ja tegevuse vastastikuse sõltuvuse olemusele. See on haridusprotsess, mis hõlmab refleksiivset kaasatust maailmas valitsevas mitmekesisuses ning eristub kolme võtmefookuse esiletõstmisega: *tõlgendamine*, *refleksiivsus* ja *transformatiivne kohtumine*.

Tõlgendamise all peab Shaw (2023b) silmas, et õpitakse mõistma inimeste maailmavaateid, mis on elavad ja muutuvad, mida kujundavad sotsiaalsed suhted ning isiklikud arusaamad. Maailmavaated pole muutumatud faktid, vaid dünaamilised konstruktsioonid, mida iga inimene ise loob ja kohandab oma kogemuste ning kultuurilise konteksti kaudu. Protsess hõlmab erinevate traditsioonide (nt religioonide või filosoofiate) käsitluste uurimist, kuidas inimesed neist aru saavad ja oma identiteeti kujundavad. Tõlgendamise puhul on rõhk mitmekesisusel, igaühel on oma unikaalne vaade, mis muutub ajas ja elus ettetulevates olukordades. Tõlgendamine aitab kaasa arusaamale, et maailmavaated ei ole jäigad reeglid, vaid paindlikud narratiivid, mida saab avastada dialoogis teistega. (Shaw 2023: 147–162)

Refleksiivsust näeb Shaw (2023b) kui eelarvamuste (nt kõik moslemid on...) ja uskumuste kriitilist analüüsi, kus tekivad küsimused: „Kas see on tõsi? Kust see arvamus tuleb?“ Refleksiooni käigus toimub dekonstruktsioon, kus võetakse lahti seniste teadmiste ja uskumuste tagamaad. Tausta uurides tekib mõistmine, kuidas kultuur, meedia või sotsiaalsed suhted uskumusi kujundavad. See protsess aitab näha, et inimeste vaated pole neutraalsed, vaid on kujundatud keskkonnast ja välistest mõjudest. (Shaw, 2023:197–213)

Transformatiivse kohtumise all võib mõista olukorda, kus erinevate inimeste ja ideedega kohtumine avardab ja muudab arusaamist ning selle protsesse käigus toimub ka enese muutumine, toimub senise ümbermõtestamine. Transformatiivset õppimist saab õppetöös toetada refleksiooni, dialoogi ning turvalise keskkonna loomise kaudu, mis julgustab õpilasi oma uskumusi kriitiliselt vaagima.

Võib öelda, et usulise ja maailmavaatelise kirjaoskuse kontseptsioonide vahelised piirid on olemas näiliselt, sest see sõltub paljuski vaid definitsioonist. Sellele vaatamata, lähtusin mängude väljatöötamisel maailmavaatelise kirjaoskuse mõistest, mille puhul rõhutatakse, et tegemist ei ole pelgalt faktiteadmiste omandamisega, vaid hõlmab ka mittereligioossust ning maailmavaadete voolavat loomust ja pidevat muutumist.

1.2. Mäng, mängustamine ja mängupõhine õpe

Maailmavaatelise kirjaoskuse – avara ja muutuva maailmavaate käsitlemiseks on mäng üheks sobivaks õppimise vormiks, kuna see võimaldab turvalises ja avatud keskkonnas kogeda, katsetada ja mõtestada erinevaid tähendusi ning vaatenurki, ilma et mängust kujuneks pelgalt paljas meelelahutus.

Üks olulisemaid mänguteoreetikuid Huizinga on sõnastanud, et mängust tulenev rõõm motiveerib ja vabatahtlikkus tagab sisemise pühendumuse (Huizinga 2003:15–35). Tõepoolest, mäng on ju loomingulise ja sotsiaalse arengu alus – *muretu süvenemine*, kus õppimine toimub vabas, mängulises keskkonnas, kuhu sukeldumine viib uute teadmiste ja avastusteni. Mäng on maailm, kus on teretulnud *õnnelikud õnnetused* ja nende kaudu taipamine ja äratundmine. Mängu kaudu õpitakse loomulikult: laps õpib reegleid läbi mängu, täiskasvanu reflekteerib läbi rollimängude, kuid mäng võib ja saab olla ka osa teadmiste omandamise protsessis.

Haridusdiskursuses eristatakse vahel mitmeid osaliselt kattuvaid mõisteid: *mäng* (game), *mängupõhine õpe* (game-based learning, GBL) ja *mängustamine* (gamification). Mängu kui inimtegevuse vormi iseloomustavad vabatahtlikkus, reeglid, eesmärgid ja kunstlik konflikt, mille tulemus on mõõdetav (Salen & Zimmerman, 2004). Kaasaegsed definitsioonid rõhutavad mängu kui struktureeritud süsteemi, mis hõlmab fantaasiaelemente, väljakutseid, interaktsiooni ja tähenduslikku kogemust (Salen & Zimmerman, 2004; Gee, 2009; Schell, 2019).

Üldjuhul loetakse mänguks tegevust, kus formaalsed osad nagu reeglid, eesmärgid ja piirid, moodustavad selge süsteemi. Need elemendid eristavad mängu muudest tegevustest ning loovad mänguks vajaliku dünaamika ja kunstliku konflikti. Mängus osalevad mängijad, kelle tegevus on suunatud kindlate eesmärkide saavutamisele ning kulgeb etteantud protseduuride ja reeglite raames. Mängu toimimist toetavad aeg, punktid või kaardid ning edasi liikumine toimub takistuste ületamisel. Mäng leiab aset kindlates piirides, mis võivad olla ruumilised, ajalised või mõttelised ning sellel on selgelt määratletud lõpptulemus. Kõik need elemendid koos loovad mängule omase dünaamika, mis annab tegevusele tähenduse ning hoiab osalejaid kaasatuna (Schell, 2019).

Mängupõhine õpe (GBL) tähendab tõsimängude või meelelahutuslike mängude kasutamist õppimise eesmärgil (Haridus- ja Noorteamet, 2021). Tõsimängud on

spetsiaalselt loodud mängud, mille peaesmärk on hariduslik ning toetab õppimist kognitiivse väljakutse ja emotsionaalse kaasatusega vaid siis kui on selge seos õpieesmärkidega (Plass et al., 2015). Näiteks Duolingo integreerib keeleõppe mängukogemusse punktide, tasemete ja edetabelitega. Triinu Jesmini (2024) doktoritöös määratletakse haridusmänge kui vorme, mis pakuvad kohest tagasisidet, avastusõpet ja turvalist katsetamisruumi.

Mängustamine tähendab mänguelementide rakendamist mittemängulises keskkonnas. Põhielemendid mängus on punktid, märgid, tasemed jms. (Deterding et al., 2011; Sailer et al., 2017).

Eestis on mängustamist uuritud suuresti keeleõppes: Moonika Pärn (2023) keskendus täiskasvanute gümnaasiumi eesti keele tundidele, rõhutades liikumist, improvisatsiooni ja huumorit. Pirgita-Maarja Hallase (2019) töö näitas, et mängustatud tunnid suurendavad lõbu ja aktiivsust, ent õpilased hindasid neid vähem kasulikuks kui traditsioonilisi tunde.

Kuigi mõisted *mäng*, *mängupõhine* ja *mängustatud õpe* on teoreetiliselt eristatavad, kattuvad need praktikas sageli. Õppeprotsessis võib esineda olukordi, kus kasutatakse nii terviklikke hariduslikke mänge kui ka üksikuid mängulisi elemente, ning nende vahele joone tõmbamine ei ole alati üheselt võimalik ega vajalik.

Teistest töödest kirjutades kasutasin refereeritud tööde termineid, kuid oma loodud mängude ja selle töö kontekstis kasutan pigem sõna *mäng*, kuigi seda võib mõista ka mängustamisena. Mäng loob mängustamise kaudu ruumi, kus maailmavaated ei ole pelgalt õpiku definitsioonid, vaid kogemuslikult läbimängitavad ja arutatavad perspektiivid. Mängustamine toetab aktiivset osalust, kohest tagasisidet ja toetab motivatsiooni.

1.3. Mänguliste lähenemiste kriitika

Mängulisi lähenemisi on haridusvaldkonnas käsitletud innovaatiliste ja motiveerivate lahendustena, sellele vaatamata ei ole nende kasutamine õppimises probleemitu. Mitmed autorid, sealhulgas Bogost (2015), Deci et al. (1999), Hanus ja Fox (2015) ning Toda et al. (2018) on osutanud, et mängu ja mängustamise potentsiaal võib jääda saavutamata või osutada isegi vastupidiseks juhul, kui mängulisi elemente rakendatakse ilma selge pedagoogilise eesmärgi ja refleksiivse raamistikuta. On oht, et mängu sisu on

pinnapealne, rõhutades liigselt välist motivatsiooni (punktid, tasemed, konkurents). Varasemad uuringud osutavad, et mängude kasutamine õppes ei too iseenesest kaasa paremaid õpitulemusi, vaid nende mõju sõltub eesmärkidest ja rakendamise viisist (Randel et al., 1992). Randel, Morris, Wetzel ja White avaldasid juba mitukümmend aastat tagasi ülevaatelise uuringu, kus analüüsiti mängude kasutamist õpetamises võrreldes traditsiooniliste meetoditega. Uurijad jõudisid järeldusele, et mängude efektiivsus ei ole üheselt positiivne, tulemused sõltuvad eesmärkidest ja mängu disainist. Samuti mõnsid nad, et mõnikord siiski saavutatakse paremad tulemused mängudega.

Hallas (2019) uuris oma magistritöös mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundides ning leidis, et mängustamine parandas küll õpilaste motivatsiooni ja lühiajaliselt ka suhtumist eesti keele tundidesse, kuid mõju oli pealiskaudne. Õpilased nautisid punktisüsteeme ja võistlust, kuid see ei viinud püsiva huvi kasvuni ega keeleoskuse sügavama arenguni (Hallas, 2019: 45–52). Vabatahtlikkus mängus viis sageli passiivse osalemiseni. Peamine probleem oli, et mängimine ei toonud kaasa muutust, kuna mängu turvaline raamistik, mis isoleeris reaalse keelelise ebakindluse ja vigade hirmu, ei ole ülekantav mängust väljapoole (Hallas 2019: 75–82). Hallas leiab, et õppetöö mängustamisel oli lühiajaline efekt, mängudes valitses ebavõrdne kaasatus, sest aktiivsemad õpilased on domineerivamad.

Mängu ja mängustamise kriitika ei tähenda aga seda, et mäng õppe mitmekesistamiseks ja teadmiste omandamiseks ei ole sobilik. Mäng ei ole iseenesest lahendus, vaid metoodiline vahend ning kindlasti tuleb arvestada sellega, et mängu hariduslik väärtus sõltub disainist, kontekstist ja pedagoogilisest raamistikust. Seetõttu käsitlengi oma töös loodud mängu kui vahendit, kus mängu potentsiaal realiseerub süvenemise, teadmiste, tõlgendamise ja refleksiooni toetamisel ning kooskõlas maailmavaateliste kirjaoskuse eesmärkidega.

1.4. Mängude seos maailmavaatelse kirjaoskusega

Mängud võivad pakkuda hariduslikus kontekstis sobivat platvormi maailmavaatelse kirjaoskuse arendamiseks Martha Shaw (2023b) kontseptsiooni järgi, kus omavahel on seotud kolm dimensiooni, millest ka eespool kirjutatud olen: *tõlgendamine*, *refleksiivsus* ja *transformatsioon*. Mängud toetavad maailmavaatelse kirjaoskuse kujunemist, ühtpidi

aktiveerides hermeneutilist dialoogi, kus eelnev mõistmine kohtub *teise* horisondiga, toetades isiklikku ja kollektiivset tähenduse loomist (Gadamer, 1975:307–309). Teisalt kinnistuvad õpitud mõisted ja faktiteadmised korduvate tegevuste kaudu, kasutades selleks erinevaid mängu. Sõnaliste ja kehastatud kogemuste abil muutuvad abstraktsed maailmavaatelised erinevused õppijatele arusaadavamaks.

Mängus (Lisa 2), kus osalejad peavad vihjete ja käitumise põhjal tuvastama teeskleja, kes ei jaga teistega sama teadmist (nt salajast sõna), loob olukorra, kus varasem arusaam põrkub teiste vaatenurkadega. Sellises protsessis tuleb tõlgendada kaaslaste ütlusi, kohandada oma vihjeid ning arutleda, miks üks osalejatest ei sobitu ühisesse tähendusruumi. Selline protsess eeldab ja soodustab teiste perspektiivide arvestamist, kuna mängus avalduvad *maailmavaated* lihtsustatud kujul (jagatud teadmisenä või teadmatuse nä) ning kujunevad suhtluse käigus dünaamiliselt. Vihjete kaudu sõna selgitamine lisab loovusmõõtme – mängijad peavad seostama isiklike assotsiatsioone teiste omadega, mis aitab erinevusi ületada ning toetab turvalise ja empaatilise dialoogi kujunemist. Väitemängud (Lisa 3), kus hinnatakse maailmavaateid, väärtusi või kultuure puudutavate väidete paikapidavust, avavad omakorda võimaluse aruteluks ja järelrefleksiooniks, võimaldades õppijatel turvalises keskkonnas proovile panna nii oma teadmisi kui ka hoiakuid.

Mängudes ja mängides kinnistuvad ka faktiteadmised ja mõisted läbi mitme mängutsükli ja tagasiside. Mängud, mis on seotud kultuuri, usundite või väärtustega ja nende mõistete seletamise või ära arvamise, samuti loo jutustamisega, tugevdavad sõnavara ja arendavad nüansirikast mõtlemist. Toimub dialoog ja mõistete kinnistamine mängus osalemise kaudu ning see omakorda tagab võimaluse sotsialiseerumiseks ning tegelikult kohtumiseks *teisega*.

Kui eelpool (lk 7) tõin välja mängu olulised komponendid, siis magistriprojekti raames loodud maailmavaatelist kirjaoskust toetavate mängude puhul on need kohandatud õppimise toetamiseks mängudes: eesmärgid seovad selge õpitulemuse (nt refleksioon), tagasiside (hääletus, arutelu, debatt) ja turvaline eksimisruum kinnistavad mõisteteid, õpetaja juhendamine suunab dialoogi ning järelrefleksioon ühendab kogemuse isikliku ja grupi tähendusloomega.

Mängu kavandamisel on keskse tähtsusega mitmed omavahel seotud komponendid. Esiteks peab mängul olema selge õpitulemus, mis on otseselt seotud

maailmavaatelse kirjaoskuse eesmärkidega, nagu erinevuste aktsepteerimine või normaliseerimine ja refleksiivne mõtestamine. Õppimist toetavad läbimõeldud tagasisidemehhanismid, näiteks hääletamine, arutelu või punktisüsteem. Oluline on ka turvalise ruumi loomine katsetamiseks, kus eksimine või *valesti arvamine* on lubatud ning käsitletud osana õppimisprotsessist. Mängu toetab õpetajapoolne juhendamine, mis aitab suunata tegevust teemakäsitlusele ning loob eeldused tähenduslikuks järelrefleksiooniks. Just refleksiooni käigus seotakse mängukogemus isikliku ja grupi tasandi tähenduse loomisega, mis süvendab õpitu mõistmist ja mõju.

Mängud, mis on loodud eelpool nimetatud komponente silmas pidades, toetavad ka enesemääratlusteooriat, mille kohaselt inimese sisemine motivatsioon tugevneb siis, kui on rahuldatud kolm põhivajadust: autonoomia, kompetentsus ja seotus. Need vajadused on määratletud juba enesemääratlusteooria varases käsitluses (Deci & Ryan, 1985) ning säilitavad keskse rolli ka teooria kaasaegsetes käsitlustes (Ryan & Deci, 2020). Autonoomia väljendub võimaluses teha valikuid, ka piiratud raamides. Kompetentsus omakorda oskuste järkjärgulises arendamises ning seotus ühises grupis osalemises ja tähenduslikus suhtluses. Nende vajaduste rahuldamine suurendab õppija motivatsiooni ja soodustab sisemist muutust (Ryan & Deci, 2020).

Magistriprojekti raames loodud mängud rõhutavad just seda lähenemist: need ei piirdu faktiteadmiste omandamisega, vaid kasutavad mängu dünaamikat kriitilise ja refleksiivse osalemise toetamiseks keskkonnas, kus kohtumine *teisega* võib viia sügavama eneseteadvuse ja hoiakute muutumiseni (Shaw, 2023b).

2. Magistriprojekti tutvustus

2.1. Ülevaade

Käesolevas magistriprojekti praktilise osa loomisel lähtusin Martha Shaw maailmavaatelse kirjaoskuse raamistikust (Shaw, 2023b; Shaw & Stones 2026) ning rakendasin seda nelja haridusliku mängu loomiseks III kooliastme ja gümnaasiumi usundiõpetuse tundidesse. Hariduslikud mängud: jutustamismäng (Lisa 1), sotsiaalse deduktsiooni mäng (Lisa 2), väitemäng (Lisa 3) ning sõnaseletus- ja pantomiimimäng (Lisa 4), on abivahendid maailmavaatelse kirjaoskuse kujundamiseks ja arendamiseks. Nad toetavad teadmiste aktiveerimist, kriitilist analüüsi ning võimet ajutiselt omaks võtta ja sisemiselt mõista teise inimese (või traditsiooni) maailmavaadet, väärtusi, kogemusi ja tähendusi, ilma et see tingimata nõuaks nendega nõustumist või enda veendumustest loobumist. Mängud võimaldavad õppijatel uurida usundite ja maailmavaadete ajaloolist, kultuurilist ja sotsiaalset konteksti läbi dialoogi, empaatilise rollimängu, faktipõhise arutelu ja refleksiooni.

Mängude sisu loomisel lähtusin järgmistest õpikutest: „Kohtumised. Üks maailm, erinevad religioonid“ (Jürgenstein et al., 2024), mis käsitleb tuntumaid usundeid ja maailmavaateid (nt judaism, kristlus, islam, hinduism, budism, põlisrahvaste usundid jne) ning rõhutab religioonide sisemist mitmekesisust ja tänapäevaseid avaldumisvorme. Samuti „Kohtumised. Väärtused ja valikud“, mis on mõeldud II kooliastmele (Schihalejev et al. 2021) ning „Usundid. Müüdid. Jumalad. Tavad. Sümbolid“ (Halme et al., 2010) on tõlgitud soome keelest ning kohandatud Eesti oludele vastavaks. See tagab mängude kooskõla riikliku ainekava ja aktuaalse õppematerjaliga, võimaldades maailmavaatelisi teemasid käsitleda dünaamiliselt ja kogemuslikult.

Praktiline osa sisaldab nelja mängu: „Jutuklotsid“, „Käsn“, „Õige või vale?“ ja „Sõnaga või sõnata“. Magistriprojekti alapeatükkides 2.3.1–2.3.4 olen kirjeldanud iga mängu seost maailmavaatelse kirjaoskuse ning mängustamise põhimõtetega, samuti on kirja saanud soovitusel õpetajatele eel- või järeltegevusteks, mis on käesoleva töö lisades (Lisa 1–4).

2.2. Mängude valmistamise protsess

Mängude idee sai alguse 2025. aasta kevadel, millised mängud magistriprojektis olema saavad, otsustasin vahetult enne eelkaitsmist. Mängude sisuloomega alustasin 2026. aasta alguses. Mängukaartide põhikujunduse tegi Marta Kadri Kotli. Mina vormistasin mängureeglid, teemakaardid ja mängulauad kujunduprogrammis Canva. Pidev suhtlus käis trükikojaga, et aru saada, kas ja kuidas oleksid valmis failid kõige kasutajasõbralikumad ja koheselt väljatrüki kõlbulikud.

Mängude valmistamise juures olid olulised praktilised tegevused ehk läbimängud klassides, mida tegin veebruaris ja märtsis. Mängisime õpilastega kõik mängud läbi, mõned mängud isegi mitu korda, et oleks arusaadav, kuidas ja mida paremini või teistmoodi valmismaterjalis teha. Õnneliku juhuse tõttu sain teha läbimängu ka õpetajatega, nende tähelepanekud olid väga asjakohased ja kinnitasid klassides läbimängude põhjal kogetut. Saadud tagasiside põhjal tegin vajalikud täiendused ja parandused.

Märtsis alustasin tööd mängude sisu ja kujunduse viimistlusega. Kummagi töö puhul ei saa öelda, et see sujus lodusalt. Igapäevases töös ei ole vaja omada nii palju teadmisi sellest, kuidas trükifailid vormuvad ning nende tegemine on ilma oskusteta äärmiselt ajamahukas, kuid samas hea õppimisvõimalus. Saatsin läbi raskuste valminud kujundusfailid juhendajale ning tema antud tagasiside põhjal viisin sisse viimased parandused. Aprillis saatsin failid trükikotta ja kuna ei suutnud ise vastu panna kiusatusele jutuklotsid vastavalt oma algsele ideele teostada, siis haavapuust klotsid puidugraveerimisse. Usun, et iga usundiõpetuse õpetaja sooviks endale selliseid jutuklotse ning ehk on selle teostamine võimalik tehnoloogiaõpetajaga koostöös tänapäevaseid koolis olevaid võimalusi kasutades.

2.3. Mängude kirjeldus ja kasutamine

Usundiõpetuse tundides võib kasutada mängu kas tervikuna või osadena, sõltuvalt tunni eesmärgist ja ajalisest graafikust. Mängu võib mängida teemade kaupa, tunni alguses õpilaste aktiveerimiseks või tunni lõpus õpitu kordamiseks. Mäng võib olla ka eeltestiks, et mõista, mida õpilased juba teavad või millised teemad vajavad põhjalikumat süvenemist ja arutelusid. Samuti on mängimine hea võimalus sotsialiseerumiseks,

kõikide õpilaste aktiivseks kaasamiseks ning mängimise teel teadmiste omandamiseks ning refleksiooniks.

Käesoleva töö lisades 1–4 on iga mängu juures pikem mängureeglite variant, mis on mõeldud õpetajale ja lühireglid õpilastele. Lisades leiduvad mängulauad ja vajaminevad kaardid on võimalik välja trükkida, kuid magistriprojekti vormistusega seotud piirangud ei võimalda seda teha nii nagu kujunduslikult mõeldud on. Seetõttu on mängude kvaliteetseks väljatrukiks trükikojas failid kättesaadavad usundiõpetuse kodulehelt <https://sisu.ut.ee/usundiopetus/mangud-3-kooliastmes-ja-gumnaasiumis/>.

Iga mängu juures on abistavad küsimused õpetajale, mis lähtuvad maailmavaatelse kirjaoskuse tuumoskustest, milleks on kogemus, tõlgendamine ja refleksioon. Oluline on iga mäng lõpetada arutelu ja refleksiooniga, et tekiks sügavam mõistmine sellest, milliseid teadmisi õpilased mängides kasutasid, kust nad teadsid, et need on õiged jne. Refleksiooniks sobilikud küsimused peaksid suunama fookuse mõistmisele, mis on oluline, kui räägid teisest inimesest või usust ning mida peaks teadma või oskama, et kujutada teist maailmavaadet võimalikult ausalt.

2.3.1. Jutuklotsid

„Jutuklotsid“ on loov jutustamismäng, kus kuue pildiklotsi abil luuakse etteantud rollis ja ülesandega lugu ning jagatakse seda teiste gruppidega. Kuulajad püüavad ära arvata, keda loo jutustajad esindasid ja kellest rääkisid.

Mängu „Jutuklotsid“ kasutamine tunnis on rännak teadmiste abstraktsest faktipõhisusest elavasse, empaatilisse ja narratiivsesse kogemusse. Mäng arendab just neid oskusi, mida tänapäeva usundi- ja maailmavaatelises hariduses peetakse keskseks. Mäng toetab maailmavaatelse kirjaoskuse arengut mitmel tasandil. Klotsidel olevad sümbolid aitavad esmalt aktiveerida olemasolevaid teadmisi erinevatest religioossetest ja maailmavaatelistest traditsioonidest, tuues esile varasemad kokkupuuted ja arusaamad. Rolli sisse elamine soodustab empaatia arengut, kuna osalejad peavad väljendama vaatenurka, mis ei pruugi olla nende enda oma, näiteks kirjeldama sama palverännaku tähendust juudi või moslemi perspektiivist, mitte piirduma üksnes faktidega. Kuulamise ja äraarvamise kaudu muutub nähtavaks nii usundite mitmekesisus kui ka nende ühisosa, nagu ühised esiisad või rituaalid, samal ajal tuues esile ka erinevused. Mängu tuumaks on dialoog ja kriitiline kuulamine, kus keskne ei ole võistlus *õige vastuse* nimel, vaid lugude

jagamine ja ühiselt arutamine. Refleksioon aitab õpilastel seejärel mõtestada, kuidas nende enda taust ja kogemused mõjutavad seda, kuidas nad teisi usundeid ja maailmavaateid tajuvad.

Selleks, et mängu potentsiaali maksimaalselt ära kasutada, on olulised nii eel- kui järeltegevused. Enne mängu aktiveerib õpetaja õpilaste eelnevad teadmised ja selgitab mängu eesmärgi. Pärast mängu on aga kõige olulisem refleksioon: arutada, mis üllatas, milliseid ühiseid jooni märgati, kuidas enda taust mõjutab teiste lugude tajumist ning mis vahe on pelgalt faktide loetlemisel versus jutustamisel teise vaatenurgast lähtuvalt.

Kogemuse tasandil suunatakse õppijad teadvustama, millistele teadmistele ja eeldustele nad oma loo loomisel tuginesid ning kuidas eristasid teadmist oletusest või kujutlusest. *Tõlgendamise* tasandil analüüsitakse, kuidas õppija enda varasemad teadmised, kogemused ja hoiakud kujundavad rollipõhise loo jutustamise. *Refleksiooni* tasandil keskendutakse eetilistele küsimustele, sealhulgas sellele, millised teadmised ja oskused on vajalikud, et vältida lihtsustavaid üldistusi ning esitada *teise* vaatenurka vastutustundlikult.

Mängu järelrefleksiooni küsimused on struktureeritud maailmavaatelise kirjaoskuse alusel ning selle eesmärk on siduda mänguline kogemus teadliku õppimisega. Käesoleva töö lisa (Lisa1) on soovituslikud küsimused pikemalt lahti kirjutatud nii tutvumiseks kui kasutamiseks.

2.3.2. Käsn

„Käsn“ on maailmavaatelise sõnavara ja vihjete mäng, kus enamik mängijaid teab salajast religioosse või maailmavaatelise tähendusega sõna, üks aga mitte. Mängijad annavad kordamööda vihjeid ja peavad seejärel debatis põhjendama teiste antud vihjete asjakohasust, et paljastada, kes ei sobitu ühisesse tähendusruumi. Mäng arendab keelekasutust, argumenteerimisoskust ja kriitilist mõtlemist.

Maailmavaatelise kirjaoskuse perspektiivist loob mäng esmalt *kogemusliku* kokkupuute nii enda kui teiste maailmavaadetega, suurendades teadlikkust erinevatest arusaamadest ja nende päritolust. Vihjete abil suunatakse mängijaid *tõlgendama* mõisteid nende endi kontekstis ning looma seoseid erinevate tähenduste ja tõlgenduste vahel. Debati ja arutelu käigus toetatakse *refleksiooni*, milles peegelduvad kõigi mängus

osalejate eeldused, hoiakud ja tõlgendused. Mäng loob võimaluse mõista, kust minu arusaamad pärinevad ja kuidas need on kujunenud suhtluses *teisega*.

Sarnaselt mängule „Jutuklotsid“ järgneb mängule arutelu ja refleksioon. Järelrefleksiooni küsimused keskenduvad selles mängus vihjete andmise ja tõlgendamise protsessile olukorras, kus mängugrupi üks osaleja ei tea salasõna. Küsimused suunavad analüüsima, kuidas teadmised ja oletused põimuvad vihjete loomisel, ning kuidas teise osapoole roll (teadja vs mitteteadja) mõjutab tähenduste konstrueerimist. Refleksioonitasandil avatakse vihjete andmise eetiline mõõde ning seosed sümbolite ja maailmavaatelise tähenduse vahendamisega. Soovituslikud küsimused õpetajale mängu lõpetamiseks on kirjas töö lisas (Lisa 2).

„Käsna“ mäng demonstreerib, et maailmavaatelise kirjaoskuse keskmes on tähenduste loomine ja mõtestamine dialoogis *teisega*, kus vihjete andmine, tõlgendamine ja reflekteerimine osundavad nii isiklikele arusaamadade kui ka ühise tähendusruumi kujunemise mehhanismidele.

2.3.3. Õige või vale?

„Õige või vale?“ on väitemäng, kus mängijad otsustavad maailmavaateid ja usundeid käsitlevate väidete põhjal, kas need on tõesed või valed, ning peavad oma vastuseid ka põhjendama. Mäng toob esile teadmiste erinevused ja sarnasused, arendab konteksti mõistmist, argumenteerimisoskust ja kriitilist mõtlemist ning kaasab kogu klassi mängustatud, mõõdukalt võistluslikku õppimisse.

Mäng toetab kolme maailmavaatelise kirjaoskuse tuumpunkti *kogemuse*, *tõlgendamise* ja *refleksiooni* kaudu. *Kogemus* aktiveerib ja annab võimaluse rakendada oma olemasolevaid teadmisi, et otsustada, kas väide on tõene või väär. Nad saavad lisada ka oma mõtteid ja selgitusi, mis ei pruugi ega peagi väitekaardil oleva seletusega üheselt kattuma, kuid on asjakohased. *Tõlgendamine* loob eeldused, mis panevad märkama ja analüüsima maailmavaadete ühiseid jooni (nt peaingel Gabriel islamis ja kristluses, Vana Testament juutidel ja kristlastel) ning erinevusi. *Refleksioon* aitab õpilastel teadvustada, kuidas nende enda taust mõjutab erinevuste tajumist ning kuidas ja kas maailmavaated omavahel seotud on.

Nii nagu eelnenud mängude puhul, on mängupotentsiaali täielikuks kasutamiseks olulised eel- ja järeltegevused. Enne mängureeglite selgitamist võib teha häälestuse

mängule, kus võib esitada õpilastele hästi teadaolevaid väiteid (nt usundiõpetuse tund on iga päev) ning seejärel minna sujuvalt mängureeglite selgitamise juurde. Mängu lõpetamise järgselt soovitatavad küsimused õpetajale maailmavaatelse kirjaoskuse kolmest tuumoskusest lähtuvalt on leitavad töö lisas (Lisa 3). Järelerefleksiooni küsimused keskenduvad selles mängus väidetele vastamisele ning sellele, kuidas õppijad eristavad teadmist, oletust ja kujutluslikku põhjendust. Küsimused suunavad analüüsima, millest vastuste andmisel lähtuti, mida kindlalt teati ning millistes olukordades esines ebakindlust. Samuti keskendutakse sellele, mis aitas väidetele vastata ning millised väited olid toetavad. Refleksioonitasandil käsitletakse seda, mida tuleb silmas pidada väidetele selgitusi otsides olukordades, kus vastustes tuleb arvestada teiste maailmavaadetega, sealhulgas inimeste, rituaalide ja sümbolitega, ning millised teadmised ja oskused on vajalikud, et leida nende kohta asjakohaseid ja vastutustundlikke selgitusi.

Kuigi mäng „Õige või vale?“ põhineb faktiteadmistel, aitab mängule järgnev arutelu ja refleksiooniosa mängijatel mõista nii *teise* vaatenurka kui ka seda, et maailmavaatelistele küsimustele võib sama faktiline teadmine viia mitme erineva vastuseni.

2.3.4. Sõnaga või sõnata

„Sõnaga või sõnata“ on tempokas sõnaseletusmäng. Mängijad seletavad lahti kaardil olevaid sõnu kasutades oma teadmisi ja sõnavara või proovivad pantomiimi teel tähenduse kaaslastele arusaadavaks teha.

„Sõnaga või sõnata“ mängus kohtuvad õppimine ja mäng selge ja motiveeriva tervikuna, kus punktide kogumine ja mängulaua lõppu jõudmine annavad eesmärgi, liivakell hoiab fookust ja pinget, õiged vastused pakuvad kohest tagasisidet ning eksimused on lubatud ja õppimist toetavad, samal ajal kui paaristöö, rollijaotus, tempo, pantomiim ja mõõdukas võistluslikkus loovad kogu klassi kaasava õpikogemuse.

Mäng toetab maailmavaatelist kirjaoskust esmalt *kogemuse* kaudu, sest mäng lähtub otseselt õppija teadmisest, sõnade seletamine ja pantomiim eeldavad varasemaid teadmisi religioonidest ja maailmavaadetest, isiklike seoseid, kujutlusi ja keeliseid ressursse ning oskust tegutseda ajasurve ja koostöö olukorras. Õppimine toimub tegevuse kaudu, kus teadmised aktiveeritakse ja pannakse proovile.

Teiseks, sõnade selgitamine sõnaga või sõnata on olemuselt *tõlgenduslik* tegevus, kus sama mõistet saab esitada mitmel viisil, mängijad peavad otsustama, mis aspekt sõna tähendusest on piisavalt asjakohane, et kaaslased sellest aru saaksid. Mäng õpetab märkama, et tähendus ei ole valmis, vaid luuakse suhtluses ja kontekstis. Kolmandaks ja kõige olulisemaks osaks on *refleksioon*, mis aitab eristada teadmist ja oletust, suunab mõtlema, kuidas isiklik arvamus ja taust mõjutavad seletusi ning loob silla mängukogemuse ja maailmavaate mõistmise vahele.

Enne mängu alustamist ja mängureeglite selgitamist on soovitatav aktiveerida õpilaste teadmised mõne teemakohase sõnaga ning proovida see sõna läbi teha ka sõnu kasutamata ehk pantomiimina. Mängu lõpetab arutelu ja refleksioon. Järelrefleksiooni küsimused keskenduvad selles mängus mõistetele selgituste leidmisele kas sõnaliselt või pantomiimi abil ning sellele, kuidas õppijad eristavad teadmist, oletust ja kujutluslikku põhjendust. Küsimused suunavad analüüsima, millest sõnade seletamisel lähtuti, mida kindlalt teati ning millistes olukordades esines ebakindlust. Samuti keskendutakse sellele, mis aitas sõnaseletusmängus mõisteid selgitada ning mis oli selle juures toetav. Refleksioonitasandil käsitletakse seda, mida tuleb silmas pidada otsides võimalusi selgitada mõisteid kas sõnaliselt või kehaliselt olukordades, kus tuleb arvestada teiste maailmavaadetega, sealhulgas inimeste, rituaalide ja sümbolitega, ning millised teadmised ja oskused on vajalikud, et leida nende kohta asjakohaseid ja vastutustundlikke selgitusi. Mängu eel- ja järeltegevuste soovitusel, koos abistavate küsimustega on kirjas käesoleva töö lisas (Lisa 4).

„Sõnaga või sõnata“ loob mängulise ja tähendustloova õpikeskkonna, kus maailmavaatelised mõisted kinnistuvad ühise tõlgendamise kaudu. Mäng seob teadmised, suhtluse ja refleksiooni tervikuks, mis toetab maailmavaatelise kirjaoskuse kujunemist loomulikult.

2.4. Hinnang valminud mängudele

Mängude kasutamine tundides on iga õpetaja enda vastutus ja võimalus usundiõpetuse tunni sisu ja eesmärgi mängustatud tegevustega rikastada.

Loodud mängude oluliseks väärtuseks on selle praktilisus ja kasutusvalmidus. Kõigi mängude reeglid, kaardid ja mängulauad on kujundatud ja kättesaadavad käesoleva töö lisadest 1–4, kui ka trükifailidena usundiõpetuse kodulehelt (lk 14). Väljatöötatud

materjali nõrkuseks on kindlasti asjaolu, et mängude kvaliteetne väljatrükk ja kestlik kasutamine nõuab värviprinteri olemasolu või trükikoja teenuse kasutamist ning soovituslikult kaartide ja mängulaua lamineerimist. Need võimalused ei ole kõigis koolides võrdselt kättesaadavad, mis omakorda võib piirata mängude laiemat levikut ja kasutamist.

„Jutuklotside“ mängu ideeks oli kasutada puidust klotse, millele on graveeritud maailmavaadetega seotud sümbolid, aga töö käigus selgus, et selline teostus on ühe õppemängu jaoks liiga kulukas. Seetõttu lisasin kujundusfailidesse alternatiivina jutupildid, mida saab kasutada ka klepsu variandina täringutele kleepimiseks.

Mängude läbimängimine õpilaste ja õpetajatega näitas, et mängud toetavad aktiivset kaasatust, arutelu ning julgustavad õpilasi oma teadmisi ja oletusi sõnastama. Õppijad saavad turvalises keskkonnas katsetada, eksida ja arutleda, mis on usundiõpetuse tundide seisukohalt äärmiselt oluline. Läbimängude käigus ilmnunud puudused, mida ise märkasin ja millele mängijad tähelepanu pöörasid, on valminud töös eemaldatud.

Mängud ei eelda õpetajalt täiendavat sisuloomet, vaid võimaldavad keskenduda tunnis mängule, arutelule ja refleksioonile. Samal ajal on loodud mängud sellised, et õpetaja saaks vastavalt vajadusele nende põhimõtteid hõlpsasti edasi arendada ja uute õppematerjalide loomisel rakendada. Mängude juurde koostatud refleksiooni küsimused aitavad siduda mängukogemuse õpikogemusega. Mängude sügavam mõju sõltub suuresti õpetaja valmisolekust ja oskusest juhtida mängule järgnevat arutelu ja refleksiooni.

Kokkuvõte

Käesoleva magistriprojekti raames lõin neli õppemängu, mida saab kasutada III kooliastme ja gümnaasiumi usundiõpetuse tundides. Mängude loomise ajendiks oli praktiline vajadus mitmekesistada usundiõpetuse tunde olukorras, kus õpetaja kasutuses olevate õpikute ja õppematerjalide valik on pigem piiratud ning tundide sisukas ettevalmistamine on ajamahukas väljakutse. Seetõttu oli eesmärgiks luua õppemängud, mis toetaksid maailmavaatelse mitmekesisuse käsitlemist mängulisel, kaasaval ja mõtestatud viisil. Arvestades, et usundiõpetuse ainekava ja õpitulemused rõhutavad eneserefleksiooni, avatud dialoogi ning vastastikuse mõistmise olulisust, lähtusin mängude loomisel ja mängule järgneva arutelu küsimuste loomisel maailmavaatelse kirjaoskuse kontseptsioonist.

Kuigi loodud mängud erinevad üksteisest nii sisu kui ka ülesehituse poolest, püsivad need kõik maailmavaatelse kirjaoskuse raamistikus, kus keskne roll on kogemuse ja teadmise mõtestamisel ning refleksioonil. Lähtusin oma töös põhimõttest, et maailmavaatelse kirjaoskuse toetamine mängude abil eeldab selgeid õpieesmärke, õppimist toetavat struktuuri ja tähenduslikku refleksiooni. Läbimõeldud tagasiside, turvaline eksimisruum ning õpetaja juhendamine loovad tingimused, kus mänguline kogemus seostub teadlikult nii isikliku kui ka grupi tasandi tähendusloomega, suurendades seeläbi õpitava mõju ja mõistmist.

Kasutatud kirjandus

- Bogost, I. (2015). Why is gamification bullshit. S. P. Walz & S. Deterding (Toim.), *The gameful world: Approaches, issues, applications*, 65–80. MIT Press. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9788.001.0001>.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>.
- Cole, C., Parada, R. H., & Mackenzie, E. (2024). Why and how to define educational video games? *Journal of Educational Technology & Society*. DOI: <https://doi.org/10.1177/15554120231183495>.
- Commission on Religious Education. (2018). *Final report: Religion and worldviews: The way forward. A national plan for RE*. <https://religionseducationcouncil.org.uk/rec/wp-content/uploads/2017/05/Final-Report-of-the-Commission-on-RE.pdf>. Vaadatud 20. novembril 2025.
- Council of Europe. (2008). *Recommendation CM/Rec(2008)12 of the Committee of Ministers to member states on the dimension of religions and non-religious convictions within intercultural education*. <https://search.coe.int/cm?i=09000016805d20e8>. Vaadatud 20. detsembril 2025.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627–668. DOI: <https://doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Gadamer, H.-G. (1975). *Truth and method*. J. Weinsheimer ja D. G. Marshall (Tõlk.). Sheed & Ward.
- Gee, J. P. Learning and Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Katie Salen (Toim.). MIT Press, 2008. 21–40.

- Hallas, P.-M. (2019). *Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse*. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool. <http://hdl.handle.net/10062/65169>. Vaadatud 6. jaanuaril 2026.
- Halme, L., Parviola, J., Sjöblom, T., & Vaaramo, R. (2010). *Usundid. Müüdid. Jumalad. Tavad. Sümbolid*. R. Ringvee (Tõlk.). Koolibri.
- Hannam, P., Biesta, G., Whittle, S., & Aldridge, D. (2020). Religious literacy: A way forward for religious education? *Journal of Beliefs & Values*, 41(2), 214–226. DOI: <https://doi.org/10.1080/13617672.2020.1736969>.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>.
- Haridus- ja Noorteamet. (2021). *Mängustamine ja mängupõhine õpe*. *Hariduse tehnoloogiakompass*. <https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope/>. Vaadatud 2. detsembril 2025.
- Huizinga, J. (2003). *Mängiv inimene: Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Varrak.
- Jesmin, T. (2024). *Exploring game-based learning in Estonian classrooms - benefits, concerns, and support mechanisms for meaningful game use*. Doktoritöö. Tallinn: Tallinna Ülikool. <https://www.etera.ee/s/uT4UK2F6CF>. Vaadatud 23. märtsil 2026.
- Jürgenstein, T., Lind, E., Schihalejev, O. (2024). *Kohtumised. Üks maailm, erinevad religioonid*. Maurus.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. DOI: <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Pärn, M. (2023) *Eesti keele tundide mängustamine täiskasvanute gümnaasiumis*. Magistritöö. Tartu: Tartu Ülikool. <https://hdl.handle.net/10062/105822>. Vaadatud 20. veebruaril 2026.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation & Gaming*, 23(3), 261–276. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878192233001>.

- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Art 101860. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., ja Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press.
- Schihalejev, O., Olt-Kleeband, M., Sooniste, A. (2021). *Kohtumised. Väärtused ja valikud: Usundiõpetuse õpik II kooliastmele*. Maurus.
- Shaw, D. M., & Stones, A. (2026). Understanding the interplay: A new methodology for education, religion, worldviews and lived citizenship. *British Journal of Sociology of Education*, 47, 1–18. DOI: <https://doi.org/10.1080/01425692.2025.2560409>.
- Shaw, M. (2023a). Worldview literacy as transformative knowledge. *Powerful knowledge in religious education: Exploring paths to a knowledge-based religious education*. Springer. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-23186-5_10.
- Shaw, M. (2023b). Worldview literacy as intercultural citizenship education: A framework for critical, reflexive engagement in plural democracy. *Education, Citizenship and Social Justice*, 18 (2), 197–213. DOI: <https://doi.org/10.1177/17461979211062125>.
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2018). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. A. I. Cristea, I. I. Bittencourt, ja F. Lima (Toim.), *Higher education for all: From challenges to novel technology-enhanced solutions*, 143–156. Springer. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9.

Lisa 1. Jutuklotsid

Mängu „Jutuklotsid“ kasutamine tunnis on rännak teadmiste abstraktsest faktipõhisusest elavasse, empaatilisse ja narratiivsesse kogemusse. Mäng arendab just neid oskusi, mida tänapäeva usundi- ja maailmavaatelises hariduses peetakse keskseks.

„Jutuklotsid“ on mäng, mida saab mängida väikestes gruppides (3–5) mängijat. Klotsidel olevad kujundid aktiveerivad teadmisi, rollis olemine loob kohtumise *teisega*. Saadud rolli- ja ülesandekaart ning kuue jutuklotsi abil loo jutustamine teistele gruppidele annab võimaluse kuulata ja arvata, keda esindasid loo jutustajad ja kellest nad oma loo rääkisid.

Mäng „Jutuklotsid“ koosneb vähemalt 36-st puidust valmistatud klotsidest, millede suurus on 50x50 mm. Kuna nende valmistamise maksumus tellimustööna mõnest ettevõttest ei ole õppematerjali jaoks pigem taskukohane, lisasin töösse alternatiivi jutupiltide näol, mida saab kasutada ka kleebistena ja ise klotsidele peale panna. Samuti on võimalik jutupilte kasutada puiduklotsidele lasergraveerimiseks. Vastavalt õpilastele arvule tuleb rehkendada kogu vajaminev klotside või jutupiltide arv (nt 24 õpilast, 4 mängijat grupis, kokku 36 klotsi/pilti/kleepsu).

Mängu potentsiaali maksimaalseks ära kasutamiseks, on olulised nii eel- kui järeltegevused. Enne mängu tuleb aktiveerida õpilaste eelnevad teadmised Selleks võib olla kogu klassiga loo aheljutustamine, kus õpetaja annab alguse (*Indias elas kord mees, kes...*) ja klass peab sellest tegema tervikliku loo. Heaks eelduseks on kui lugu on seotud usundiõpetuse teemadega, see annab võimaluse paremaks häälestuseks ja viib lähemale arusaamisele, kuidas mängida. Alles seejärel võib selgitada mängu eesmärki ja reegleid. Pärast mängu on aga kõige olulisem refleksioon: arutada, mis üllatas, milliseid ühiseid jooni märgati, kuidas enda taust mõjutab teiste lugude tajumist ning mis vahe on pelgalt faktide loetlemisel versus jutustamisel teise vaatenurgast lähtuvalt.

SOOVITUSLIKUD KÜSIMUSED

Kogemus (Milliseid teadmisi kasutasite?):

Tase 1 (teadmine kui sisu): Kuidas te oma loo kokku panite (nt kust alustasite)? Mida te oma loos kindlasti teadsite? Kas tuli ette, et pidite fantaseerima, sest te ei teadnud kindlalt?

Tase 2 (teadmine kui probleem, kust ma tean): Kuidas te otsustasite, mis on piisavalt õige, et seda loos kasutada? Kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?

Tõlgendamine (eri tõlgenduste märkamine):

Tase 1 (märkamine ja kirjeldamine): Mis aitas teil sellesse rolli sisse minna? Mis teie loos näitas selle religiooni vaatenurka kõige paremini? Kas lugu tundus mõistlik sellest perspektiivist?

Tase 2 (analüüs ja põhjendus): Millele te toetusite teise vaatenurga loomisel (teadmised, kujutus, varasem kogemus)? Kuidas võis teie enda arvamus mõjutada seda, millise loo te lõite?

Refleksioon:





Tase 1: Mis on oluline, kui räägid teisest inimesest või usust?

Tase 2: Mida peaks teadma või oskama, et kujutada teist maailmavaadet võimalikult ausalt? Kas piisab üksikutest sümbolitest, et teist mõista?




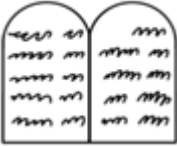




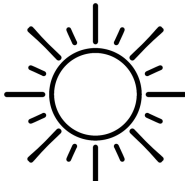

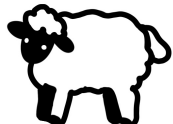




MÄNGU KOMPLEKTIS on on 36 puidust valmistatud jutuklotsi, mille külgedel on erinevad pildid, väljatrükiks mängureglid ja rolli- ja ülesandekaardid. Puidust valmistatud klotside puudumisel saab alternatiivina kasutada jutupilte.

- 6 puidust klotsi, võib mängida ka paberile väljatrükitud piltidega. Käesolevas töös on jutupildid väljatrükiks leitavad lk 32–35.
- Mängureglid A4 formaadis, lk 30–31.
- Rollikaardid (usundite või maailmavaadete sümbolitega või lihtsalt kirjutatuna juut, ateist) või täring, kus on esindatud erinevate maailmavaadete sümbolid (Taaveti täht, Om, rist jne) ja ülesandekaardid, lk 36.






NÄITED ROLLI- JA ÜLESANDEKAARTIDEST JA SELGITUSED PILTIDELE



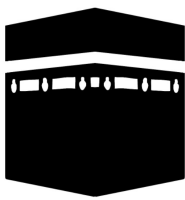





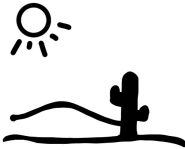

	OLED JUUT		RÄÄGI LUGU JUUTIDEST
	OLED KRISTLANE		RÄÄGI LUGU KRISTLASTEST

 JUDAISM
















				
Nutumüür, palveränd, Jeruusalemm	Juut	Toora	10 käsku	Menoraa
				
Ingel (Gabriel)	Tuvi	Kõrb	Päike	Noa laev
				
Paasatall	Õun	Tuvi	Madu	(kannatuse) karikas

 ISLAM

				
Kõrb	Mošee	Minarett	Palvevaip	Palvetamine

				
Ingel (Gabriel)	Vesi/Puhtus	Kaaba	Kaamel	Moslem
				
Koraani lugemine	Ramadaan	Mees, prohvet, usklik	Kõrb	Palvehelmed

✝ Kristlus

				
Püha Vaim	Palve	Ingel	Petlema täht	Kolgata, ülestõusmine, ristisurm
				
Küünal	Altar	Kirik	Tall, lammas	Madu
				
Neitsi Maarja	Jeesuse süünd, Petlema	Muna	Peeker, vein, armulaua karikas	Mees, jünger, naine, Jeesus

Varia

				
Dharmaratas	Budism, hinduism	Lootos	Meditatsioon, jooga, uus vaimsus	Virgumise puu
				
Tee, vaikus,	Sansaara	Tempel	Putukas (Ümbersünd)	Patt, söök, viljakus, keelatud vilj
				
Ateism	Kass	Teadus, teadlane	Tehnoloogia	Jõgi, voolavus, teekond, puhtus
				
Loodus	Kristlus	Om, hinduism	Päikesetõusust loojanguni	Loodus, mets, järv
				
Kala	Usk, alistumine	8-osaline tee, õiged valikud	Rist, usk	Taaveti kilp, Iisrael

KUIDAS MÄNGIDA?

Õpetaja:

- Jagage klass gruppideks, igas grupis 3–5 mängijat.
- Jagage igale grupile üks kott klotsidega, üks rollikaart (või täring maailmavaateliste sümbolitega) ja ülesandekaart.

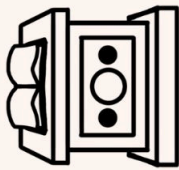
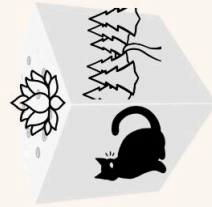
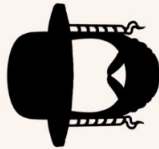
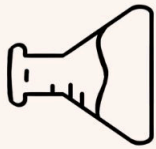
Õpilased:

- Võtke kotist ükshaaval välja klotsid ja asetage lauale. Jutustada tuleb selle klotsi küljel oleva pildi põhjal, mis välja võttes on ülemisel tahul. Klotside järjekorda võib muuta. Pilt, mille järgi lugu sünnib jääb selleks, mis ta kotist välja võttes oli!
- Kotis on ka rollikaart (kes teie olete) ja ülesandekaart (kellest lugu jutustate)
- Looge lugu ja pange see lühidalt kirja (10 min)!

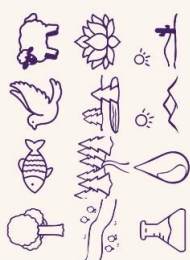
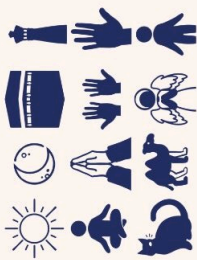
NÄIDE: Rollikaart on judaism ja ülesandekaart islam, mis tähendab, et lugu tuleb rääkida juudina moslemitest. Pildid klotsidel on: kõrb, mees, 10 käsku, vesi, nutumüür, käsi. Lugu: Neile on palverännak üks viiest ususambast. Meie jaoks on Jumal andnud järgimiseks 10 käsku. Meile, nii nagu neilegi, on palverännak oluline, kuigi me ei saa seda teha sellesse kohta, mis on meile kõige tähtsam – meie hävitatud tempel. Meie Jumal on jäänud koduta nagu rändaja kõrbes. On veider, et meie oma templi asukohta ei pääse, sest seal on mošee ja meie saameseda taga nutta vaid templi läänemüüri ääres, kuhu iga uskliku käsi on müüriprakku pistnud palve – nutumüüri juures. Palju vett on pisaratena seal voolanud me palgeilt. Meil on palju ühist, alates esiisast, aga ka palju, mis meid eristab.

- Grupp esitab oma loo klassile.
- Teised arvavad, kes nad on ja millest /kellest rääkisid.
- Arutelu ja refleksioon.

JUTUKLOTSID



JUTUKLOTSID



Mängu komplekt sisaldab

- 6 puidust klotsi, kus on peal näiteks kõrb, mets, vesi, kaaba, lootos, veis, spiraal jne (võib mängida ka paberile väljatrukitud piltidega)
- rollikaardid (usundite või maailmavaadete sümbolitega või lihtsalt kirjutatuna juut, ateist) või tärning, kus on esindatud erinevate maailmavaadete sümbolid (Taaveti täht, Om, rist jne)

Jutuklotside pildid joonistas Marta Kadri Koili

Jutuklotside kasutamise tunnis on rännak teadmiste abstraktsest faktipõhisest elavasse, empaatilise ja narratiivsesse kogemusse.

Mäng arendab just neid oskusi, mida tänapäeva usundi- ja maailmavaatelises hariduses peetakse keskseks.

Kuidas mängida?

Õpetaja:

1. Jagage klass gruppideks, igas grupis 3-5 mängijat.
2. Jagage igale grupile üks kott klotsidega, üks rollikaart või tärning maailmavaatelist sümbolitega ja ülesande kaart.

Õpilased:

1. Võtke kottist ükshaaval välja klotid ja asetage lauale. Jutustada tuleb selle kloti küljel oleva pildi põhjal, mis välja võttes on ülemisel tahul. Klotside järjekorda võib muuta. Pilt, mille järgi lugu sünnib jääb selleks, mis ta kottist välja võttes oli!



2. Kottis on ka rollikaart (kes teie olete) ja ülesande kaart (kellest lugu jutustate)



3. Looge lugu ja pange see lühidalt kirja (10 min)!
4. Grupp esitab oma loo klassile.
5. Teised arvavad, kes nad on ja millest või kellest rääkisid.

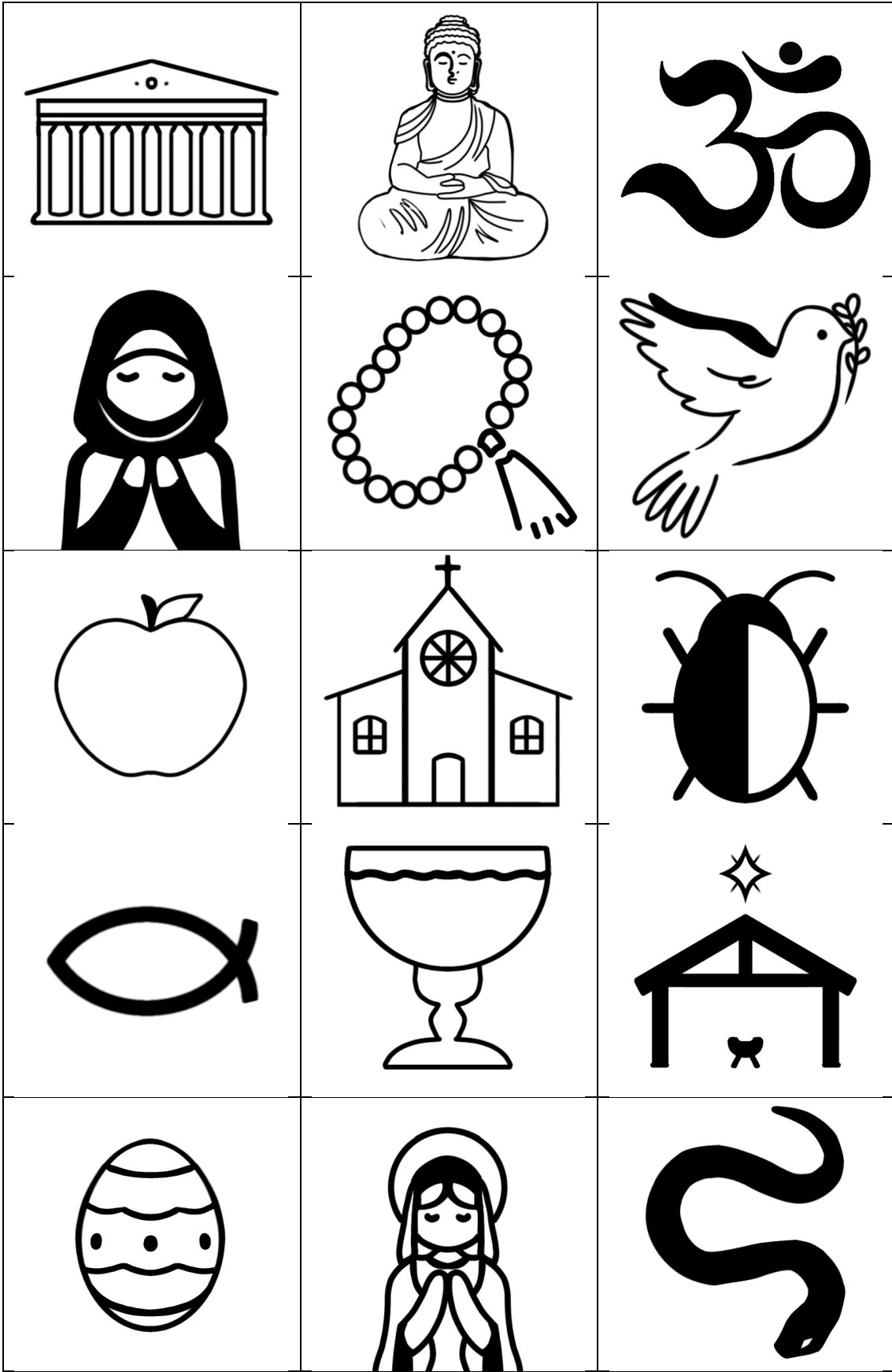
Näide: Rollikaart on judaism ja ülesande kaart islam, mis tähendab, et lugu tuleb rääkida juudina moslemitest. Pildid klotsidele on: kõrb, mees, 10 käsku, vesi, nutumüür, käsi.

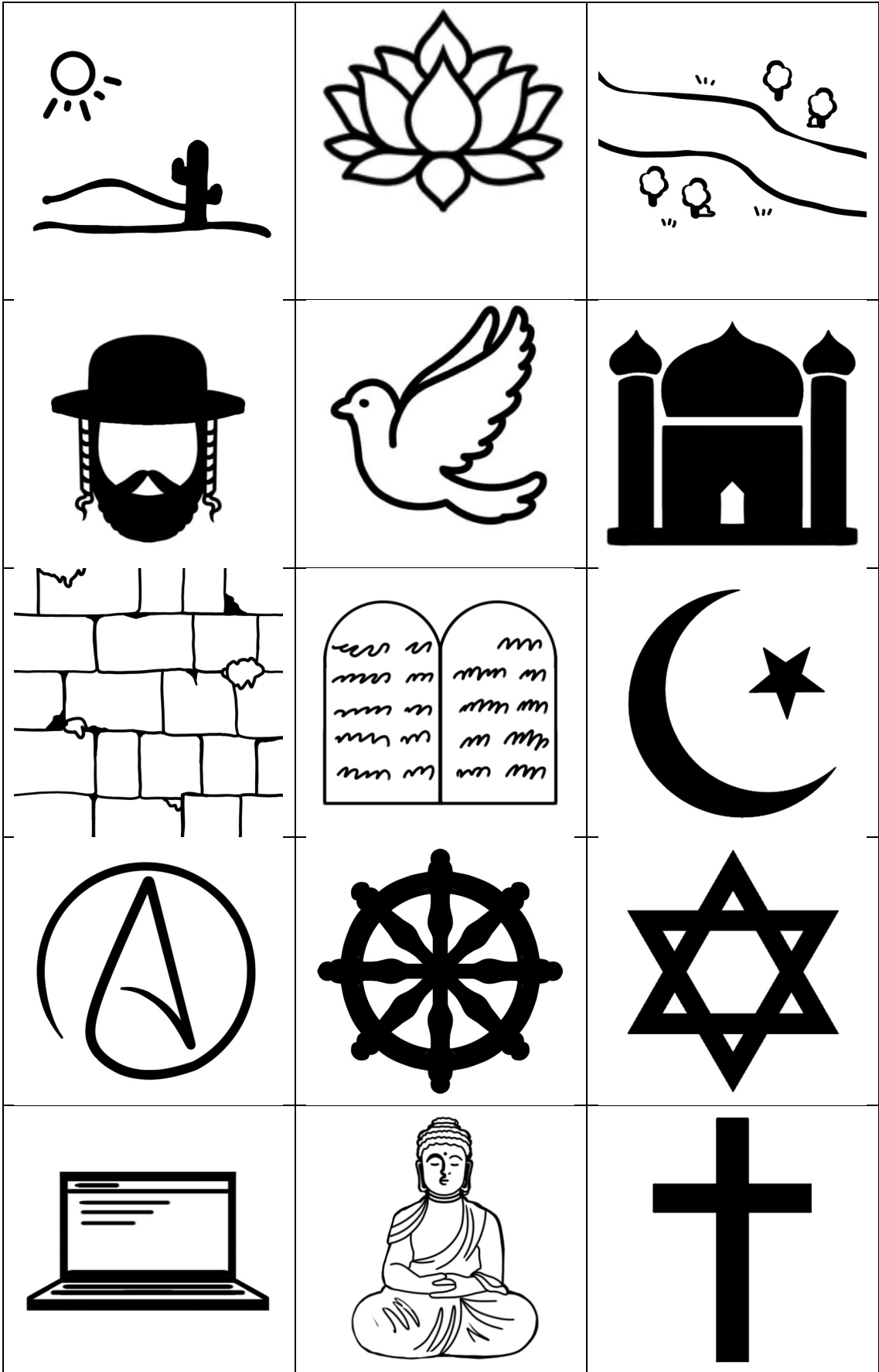
Lugu: Neile on palverännak üks viiest ususambast. Meie jaoks on Jumal andnud järgmiseks 10 käsku. Meile, nii nagu neilegi, on palverännak oluline, kuigi me ei saa seda teha sellesse kohta, mis on meile kõige tähtsam - meie hävitatud tempel. Meie Jumal on jäänud koduta nagu rändaja kõrbes. On veider, et meie oma tempel asukohta ei pääse, sest seal on mošee ja meie saame seda taga nutta vaid tempeli läänemüüri ääres, kuhu iga uskliku käsi on müüriprakku pistnud palve - nutumüüri juures. Palju vett on pisaratena seal voolanud me palgeilt. Meil on palju ühist, alates esisast, aga ka palju, mis meid eristab.

Järeltegevused

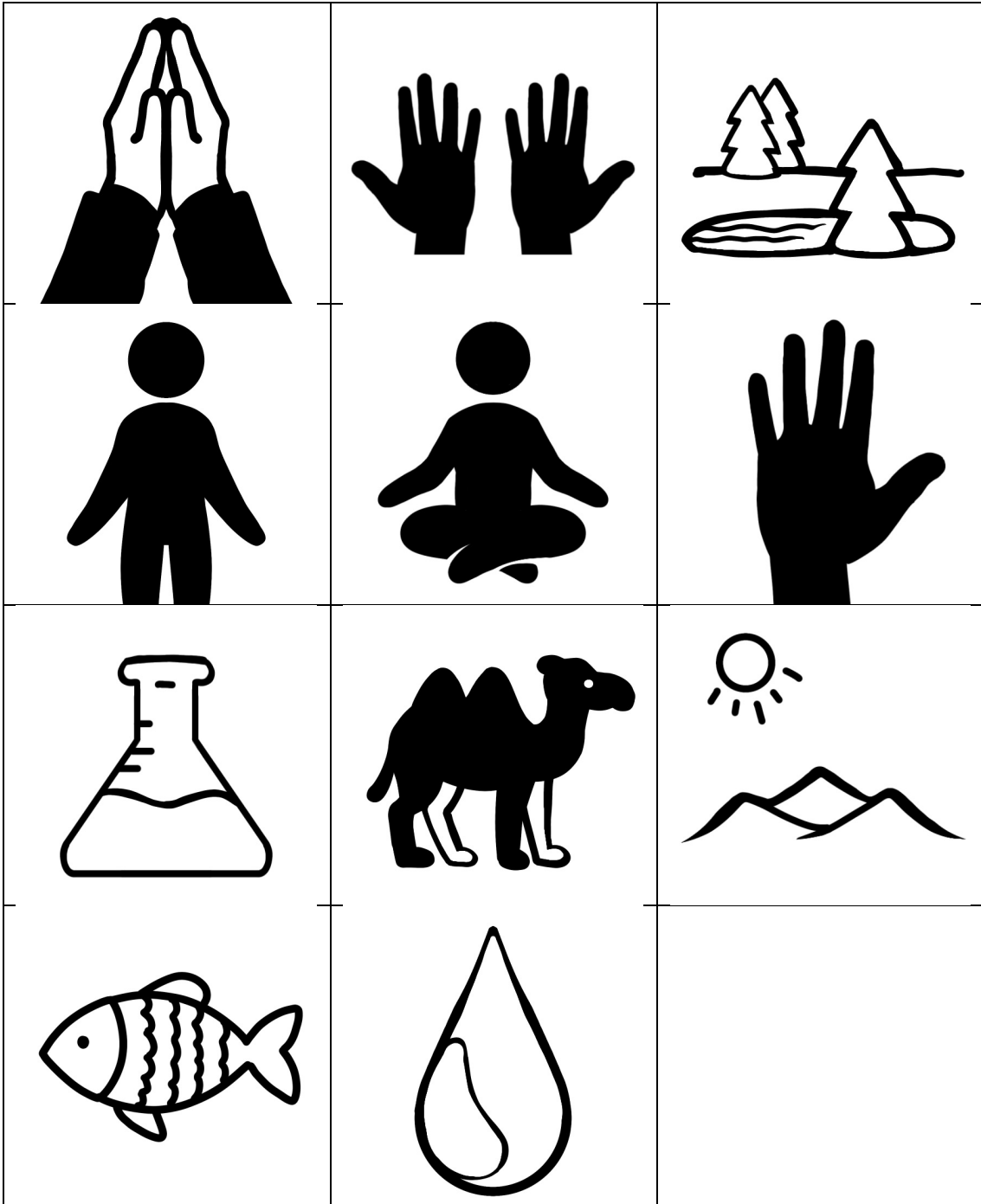
Arutle grupis:

- Kuidas te oma loo kokku panite millest alustasite?
- Mida te oma loos kindlasti teadsite?
- Kas tuli ette, et pidite fantaseerima, sest te ei teadnud kindlalt?
- Kuidas te otsustasite, mis on piisavalt õige, et seda loos kasutada?
- Kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?
- Mis aitas teil sellesse rolli sisse minna? Mis teie loo näitas selle religiooni vaatenurka kõige paremini? Kas lugu tundus mõistlik sellest perspektiivist?
- Millele te toetusite teise vaatenurga loomisel (teadmised, kujutus, varasem kogemus)
- Kuidas võis teie enda arvamus mõjutada seda, millise loo te lõite?





















ROLLIKAARDID

ÜLESANDEKAARDID

	OLED JUUT		RÄÄGI LUGU JUUTIDEST
	OLED KRISTLANE		RÄÄGI LUGU KRISTLASTEST
	OLED MOSLEM		RÄÄGI LUGU MOSLEMITEST
	OLED BUDIST		RÄÄGI LUGU BUDISTIDEST
	OLED ATEIST		RÄÄGI LUGU ATEISTIDEST
	OLED HINDU		RÄÄGI LUGU HINDUDEST

Lisa 2. Käsna

Mängu eesmärk on arendada maailmavaatelist sõnavara, rikkalikku keelekasutust ja oskust anda vihjeid sõnadele, millel on religioossed tähendused ning seejärel põhjendada enda ja teiste vihjete kaudu antud sõnade asjakohasust debatis, et välja selgitada, miks üks osalejatest ei sobitu ühisesse tähendusruumi.

Mäng ühendab keelelise elegantsi intellektuaalse teravusega – vihjete andmine paneb proovile teadmised maailmavaateliste tähenduste ja terminite kohta, kasutades loomingulist eneseväljendusoskust, debatis aga esitatakse väljakutse argumenteerimisele ning kriitilisele mõtlemisele.

Kõigepealt on oluline endale mängureeglid selgeks teha ja võimalusel mäng läbi mängida, sest siis on võimalik ennetada ja lahendada mängureeglite ja mänguga seotud küsimusi. Enne mängureeglite selgitamist on soovitatav aktiveerida õpilaste teadmised mõne teemakohase sõnaga (näiteks usk), mille õpetaja kirjutab tahvlile. Õpilased ütlevad kõike, mis neile selle sõnaga meenub: sünonüümid, raamatud, filmid, inimesed jms. Õpetaja kirjutab pakutud sõnad tahvlile. Saadud sõnapilv näitab kui palju erinevaid võimalusi on erinevatel inimestel ühe sõna kirjeldamiseks.

Kui õpilastele ei ole piisavalt teadmisi erinevate maailmavaadete ja mõistete kohta, siis on võimalik mängida mängu I taset ja kasutada abivahendina mobiiltelefone, et mäng ei jääks mängimata, kui sõna täpset tähendust ei tea ega oska anda vihjet. II tase nõuab teadmiste olemasolu ja vihjeid, mis on seotud maailmavaadete ja usunditega ning abivahendid pole lubatud. Esimest korda mängides on soovituslik teha oma teemakaart näiteks õpetajate nimedega ja mäng üks kord läbi mängida, et veenduda mängureeglite arusaadavuses ja koodikaardi lugemise oskuses. Täpsemad selgitused visuaali näol, kuidas koodikaarti lugeda on mängureeglites kirjas (lk 41). Viie mängijaga grupis on mõistlik teha kaks vihje ringi, sest sellisel juhul on Käsna raskem salasõna teadmata sobilikke vihjeid anda. Parima mängukogemuse annab kaheksaliikmeline mänguseltskond.

Läbimängud klassides näitasid, et õpilaste jaoks on mäng vaheldusrikas ja põnev. Enne mängu alustamist tuleb kindlasti kokkuleppida, mitu mänguvoorut tehakse ja kõige olulisem on lõpetada mängud refleksiooniga.

SOOVITUSLIKUD KÜSIMUSED

Kogemus (milliseid teadmisi kasutasite?):

Tase 1 (teadmine kui sisu): Millest vihje andmisel lähtusite? Mida kindlasti teadsite? Kas tuli ette olukordi, kus ei olnud vihje paikapidavuses kindel?

Tase 2 (teadmine kui probleem, kust ma tean): Kuidas te otsustasite, mis on piisavalt õige vihje? Kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?

Tõlgendamine (eri tõlgenduste märkamine):

Tase 1 (märkamine ja kirjeldamine): Mis aitas *Käsna* rollis vihjeid anda salasõna teadmata? Mis pani salasõna teadjad kahtlustama, et üks osaleja ei tea sõna, mille kohta vihjeid antakse?

Tase 2 (analüüs ja põhjendus): Millele te toetusite vihjete andmisel (teadmised, kujutus, varasem kogemus)? Kuidas võis salasõna teadjate vihje mõjutada seda, kuidas *Käsn* mängu sulandus?

Refleksioon:

Tase 1: Mida on oluline meeles pidada salasõna reetmata vihjeid andes, kui räägid teistest inimestest, rituaalidest, sümbolitest või usust?

Tase 2: Mida peaks teadma või oskama, et anda vihjete kaudu edasi teist maailmavaadet või maailmavaatega seotud rituaale, sümboleid jms?

MÄNGU KOMPEKTIS on (kui ühes grupis koos mängijat) ja mille väljatrüki saab teha käesoleva töö lehekülgedelt (väljaarvatud täringud):

- Mängureelgid A4, lk 40–41.
- 5 koodikaarti, lk 42–43.
- 1 käsna kaart, lk 43.
- 19 erinevat teemakaarti, lk 44–50.
- 2 täringut, millest üks on kuue ja teine kaheksa numbriga.

KUIDAS MÄNGIDA?

Mängus on 5–8 mängijat. Jagage kaardid: koodikaardid ja üks *Käsna* kaart nii, et iga mängija saab kaardi. Lisaks saab iga mängugrupp kaks täringut ja teemakaardid, millised teemakaardid kasutusele võtta, seda otsustab õpetaja.

REEGLID

- Valige välja teemakaart ja asetage see lauale.
- Veeretage täringuid!
- Veenduge, et olete koodikaardist õigesti aru saanud.
- Mõttele välja vihje, mis ei viitaks otseselt sõnale.
- Ütle vihje ringis välja, järjekord liigub päripäeva.
Käsna kaardi saanu üritab sulanduda, püüdes öelda teiste öelduga sobituvat vihjet.
- Ringi sulgudes järgneb debatt *Käsna* väljaselgitamiseks.
- Igal mängijal tuleb põhjendada enda ja teiste vihjete kaudu antud sõnade asjakohasust, et välja selgitada, kes on *Käsn*.
- Pärast debateerimist osutab iga mängija selle suunas, kelle ta arvab olema *Käsn*.
Viigi korral tuleb uus debatiring, et otsustada.
- Väljavalitud mängija peab ümber pöörama oma kaardi. Kui tal on koodikaart, siis see tähendab, et olete valinud vale mängija ja mäng läheb edasi uue vooruga.



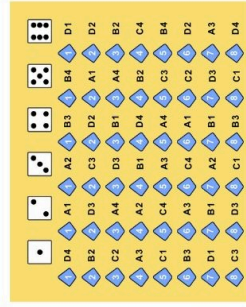
HARIDUSLIK MÄNG USUNDIÕPETUSE TUNDIDESSE

Mängu eesmärk on arendada maailmavaatelist sõnavara, rikkalikku keelekasutust ja oskust anda vihjeid sõnadele, millel on religioossed tähendused ning seejärel põhjendada enda ja teiste vihjete kaudu antud sõnade asjakohasust debatis, et välja selgitada, miks üks osalejatest ei sobitu ühisesse tähendusruumi.

Mäng ühendab keelelise elegantssi intellektuaalse teravusega - vihjete andmine paneb proovile teadmised maailmavaatelistele tähendustele ja terminitele kohta, kasutades loomulikulist eneseväljendusoskust, debatis aga esitatakse väljakutse argumenteerimisele ning kriitilisele mõtlemisele.

MÄNGI KOOLIS

- Mängu komplektis on:
- 7 koodikaarti
 - 1 käsna kaart
 - 19 teemakaarti
 - 2 täringut



	RITUAALID			
	A	B	C	D
1	paifis	noorus	kaardimäng	kirjandus
2	õppimine	vanusekohane väljendus	eneseväljendus	kirjandus
3	suhted	õppimine	teadus	õppimine
4	suhted	õppimine	rituaalid	kirjandus



PEALE MÄNGU ARUTLE

- Millest vihje andmisel lähtusite? Mida kindlasti teadsite? Kas tuli ette olukordi, kus ei olnud vihje paikapidavuses kindel?
- Mis aitas "Käsna" rollis vihjeid anda salasõna teadmata?
- Mis pani salasõna teadjad kahtlustama, et üks osaleja ei tea sõna, mille kohta vihjeid antakse?
- Mida peab teadma või oskama, et anda vihjete kaudu edasi teist maailmavaadet või maailmavaatega seotud rituaale, sümboleid jms?

Mängukaartide kujundus: Marta Kadri Kotli

Tase 1

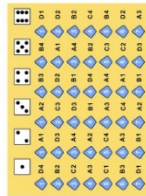
Mängijad võivad kasutada mobiiltelefone, et mäng ei jääks mängimata, kui sõna täpset tähendust ei tea ega oska anda vihjet

Tase 2

Abivahendid ei ole lubatud. Vihjeid peavad olema maailmavaadete ja usundiitega seotud.

KUIDAS MÄNGIDA?

Mängus on 5-8 mängijat. Jagage kaardid: koodikaardid ja üks Käsna kaart nii, et iga mängija saab kaardi.



Sõna ei ole õige!

SAMM-SAMMULT

- Esmakordse mängimise puhul koostage ise teemakaart ning kasutage mängukaartidest koodi- ja käsna kaarti (vt näide ÕPETAJAD).
- Tühjale teemakaardi ruudustikule kirjutage enda õpetajate nimed, rakendage "Käsna" reegleid, alustades täringute veeretamisest ning tehke esimene läbimäng.

NÄIDE ÕPETAJAD

	A	B	C	D
1	PILLE	PRIIT	LEA	TRIIN
2	HANNA	TIINA	MERLE	MARGE
3	TERESA	SIIRI	MARJU	HARDI
4	KAI	IVETA	KATRIN	RHETT

- Pärast debatteerimist osutab mängija selle suunas, kelle ta arvab olema käsna. Viigi korral tuleb uus debatering, et otsustada.
- Väljavalitud mängija peab ümber pöörama oma kaardi. Kui tal on koodikaart, siis see tähendab, et olete valinud vale mängija ja mäng läheb edasi uue vooruga.

Näide:

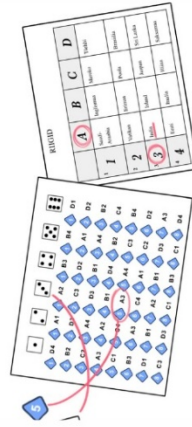
- Teemakaart "RIIGID".
- Täringute veeretamisel on numbrid 3 ja 5.



REEGLID

- Valige välja teemakaart ja asetage see lauale.
- Veeretage täringuid!
- Veenduge, et olete koodikaardist õigesti aru saanud.
- Mõtlege välja vihje, mis ei viitaks otseselt sõnale.
- Ütle vihje ringis välja, järjekord liigub päripäeva.
- Käsna kaardi saanu üritab sulanduda, püüdes öelda teiste öelduga sobituvat vihjet.
- Ringi sulgudes järgneb debatt käsna väljasegitamiseks.
- Igal mängijal tuleb põhjendada enda ja teiste vihjete kaudu antud sõnade asjakohasust, et välja selgitada, kes on käsna.
- Pärast debatteerimist osutab iga mängija selle suunas, kelle ta arvab olema käsna. Viigi korral tuleb uus debatering, et otsustada.
- Väljavalitud mängija peab ümber pöörama oma kaardi. Kui tal on koodikaart, siis see tähendab, et olete valinud vale mängija ja mäng läheb edasi uue vooruga.

- Koodikaardile vastavalt saad A3, kus on kirjas India.



Sõna on India!







Kes on käsna?















vabanemine guru























































rist























































eepos

					
1 D4	1 A1	1 A2	1 B3	1 B4	1 D1
2 B2	2 D3	2 C3	2 D2	2 A1	2 D2
3 C2	3 A4	3 D3	3 B1	3 A4	3 B2
4 A3	4 A2	4 B1	4 D4	4 B2	4 C4
5 C1	5 C4	5 A3	5 A4	5 C3	5 B4
6 B3	6 A3	6 C4	6 A1	6 C2	6 D2
7 D1	7 B1	7 A2	7 B1	7 D3	7 A3
8 C3	8 D3	8 C1	8 B3	8 C1	8 D4

					
1 D4	1 A1	1 A2	1 B3	1 B4	1 D1
2 B2	2 D3	2 C3	2 D2	2 A1	2 D2
3 C2	3 A4	3 D3	3 B1	3 A4	3 B2
4 A3	4 A2	4 B1	4 D4	4 B2	4 C4
5 C1	5 C4	5 A3	5 A4	5 C3	5 B4
6 B3	6 A3	6 C4	6 A1	6 C2	6 D2
7 D1	7 B1	7 A2	7 B1	7 D3	7 A3
8 C3	8 D3	8 C1	8 B3	8 C1	8 D4

					
1 D4	1 A1	1 A2	1 B3	1 B4	1 D1
2 B2	2 D3	2 C3	2 D2	2 A1	2 D2
3 C2	3 A4	3 D3	3 B1	3 A4	3 B2
4 A3	4 A2	4 B1	4 D4	4 B2	4 C4
5 C1	5 C4	5 A3	5 A4	5 C3	5 B4
6 B3	6 A3	6 C4	6 A1	6 C2	6 D2
7 D1	7 B1	7 A2	7 B1	7 D3	7 A3
8 C3	8 D3	8 C1	8 B3	8 C1	8 D4

					
 D4	 A1	 A2	 B3	 B4	 D1
 B2	 D3	 C3	 D2	 A1	 D2
 C2	 A4	 D3	 B1	 A4	 B2
 A3	 A2	 B1	 D4	 B2	 C4
 C1	 C4	 A3	 A4	 C3	 B4
 B3	 A3	 C4	 A1	 C2	 D2
 D1	 B1	 A2	 B1	 D3	 A3
 C3	 D3	 C1	 B3	 C1	 D4

					
 D4	 A1	 A2	 B3	 B4	 D1
 B2	 D3	 C3	 D2	 A1	 D2
 C2	 A4	 D3	 B1	 A4	 B2
 A3	 A2	 B1	 D4	 B2	 C4
 C1	 C4	 A3	 A4	 C3	 B4
 B3	 A3	 C4	 A1	 C2	 D2
 D1	 B1	 A2	 B1	 D3	 A3
 C3	 D3	 C1	 B3	 C1	 D4



ÕPETAJAD

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

RIIGID

	A	B	C	D
1	Saudi-Araabia	Inglismaa	Maroko	Tšehhi
2	Vatikan	Iirimaa	Poola	Brasiilia
3	India	Island	Israael	Jaapan
4	Hiina	Eesti	Itaalia	Sri Lanka

SÜMBOLID

	A	B	C	D
1	Torii värav	rist	om	tuvi
2	ristipuu	palvehelmed	tuli	okaskroon
3	lootos	Taaveti täht	mandala	lammas
4	eluratas	poolkuu	liilia	Kaaba

INIMESED

	A	B	C	D
1	Lao Zi	Jeesus	Taavet	Kersti Kaljulaid
2	Apostel Paulus	Kong Fuzi	Martin Luther	Dalai-Laama
3	Muhammad	Mooses	Apostel Peetrus	Mahatma Gandhi
4	Noa	Siddharta Gautama	Johannes Paulus II	Kustas Utuste

VARIA

	A	B	C	D
1	müüt	mokša	mandala	usuvabadus
2	uus vaimsus	muslimiste püha päev	kristlaste hingamispäev	Tuhala nõiakaev
3	reinkarnatsioon	sabat	sekt	eksortsism
4	tabu	taarusk	pühadus	tabu

RITUAALID

	A	B	C	D
1	puđža	mantra	saunarituaal	sünd islamis
2	loitsimine	vaimude väljaajamine	üंबरlõikamine	bar-mitsva
3	surm	põletusmatus	laulatus	ohverdamine
4	sumo	ristimine	armulaud	karneval

KRISTLUS

	A	B	C	D
1	paast	Peetrus	usutunnistus	peaingel Gaabriel
2	palverännak	Paulus	jumal	kolmainus
3	Petlemm	Uus Testament	püha vaim	munk
4	Jeesus	voorused	prohvet	klooster

LINNAD

	A	B	C	D
1	Rooma	Cordoba	Jeruusalemm	Tallinn
2	Meka	Goa	Wittenberg	Vatikan
3	Petlemm	Mediina	Reykjavik	Varanasi
4	Kandy	Lumbini	Bangkok	Ateena

PÜHAD PAIGAD

	A	B	C	D
1	Kumbh Mela	Ise pühamu	Jeruusalemm	Taevaskoja hiis
2	Meka	Fuji mägi	Siinai mägi	Santiago de Compostela
3	Petlemm	Mediina	Võhandu jõgi	Varanasi
4	Rooma	Lumbini	Saula Siniallikad	Tiberias

RAAMATUD

	A	B	C	D
1	Piibel	Veedad	Eepos	Vana Testament
2	Koraan	Toora	Apokriiva	Daodejing
3	Ketuvim	Tanah	Uus Testament	Rigveeda
4	Evangeelium	Katekismus	Tripitaka	Upanišaadid

ETNILISED USUNDID

	A	B	C	D
1	rituaalne aastaring	šamaan	tootem	ohvriannid
2	haldjad	maa-alused	siirderiitused	vaimolendid
3	loodususund	higitelk	loits	animism
4	suuline pärimus	Yggdrasil	ekstaas	unenäoag

ETNILISED USUNDID

	A	B	C	D
1	vägi	hiis	pihlakaoks	Peko
2	ohvrikivi	taarusk	vastlapäev	jaanipäev
3	ristipuu	maausk	kiigepüha	Uku
4	silmaallikas	esivanemate hinged	taiad	eepos

HINDUISM

	A	B	C	D
1	hindu	brahma	sansaara	veedad
2	ahimsa	dharm	pudža	Šiva
3	braahman	atman	dalit	Krišna
4	mandir	karma	Ganeša	eepos

ISLAM

	A	B	C	D
1	moslemite püha päev	kaliif	haram	džihaad
2	põrgu	sufi	umma	Allah
3	palvetamine	sunna	minarett	imaam
4	Saudi-Araabia	abielu	qibla	halal

ISLAM

	A	B	C	D
1	Muhammad	Koraan	ramadaan	almus
2	palverännak	poolkuu	šariaat	palvevaip
3	usutunnistus	Hira koobas	Kaaba pühamu	Meka
4	mošee	Aabraham	moslem	viis sammast

JUDAISM

	A	B	C	D
1	Egiptus	Mooses	juudi ajaarvamine	israeli riik
2	bar-mitsva	tõotatud maa	Jeruusalemma tempel	sünagoog
3	Nutumüür	Toora	minyán	hanuka
4	kipa	rabi	paasapühad	sabat

BUDISM

	A	B	C	D
1	Siddhārta Gautama	virgumine	nirvaana	stuupa
2	budamunk	elu pettekujutluses	taaskehastumine	retriit
3	Buddha	8-osaline tee	vend Vahindra	lootos
4	4 õilsat tõde	meditatsioon	eluratas	Tripitaka

KRISTLUS

	A	B	C	D
1	kirik	kogudus	patt	lunastus
2	igavene elu	ülestõusmine	ristilöömine	jõulud
3	Joosep	paavst	Maarja	piiskop
4	luterlus	katoliiklus	piht	armulaud

KRISTLUS

	A	B	C	D
1	paast	Peetrus	usutunnistus	peaingel Gaabriel
2	palverännak	Paulus	jumal	kolmainsus
3	Petlemm	Uus Testament	püha vaim	munk
4	Jeesus	voorused	prohvet	klooster

Lisa 3. Õige või vale?

„Õige või vale?“ on väitemäng, kus mängu jooksul kooruvad välja maailmavaatelised erinevused ja sarnasused. Mäng, mis paneb meenutama ja sõnastama oma teadmisi ning julgustab selgitama, mis omakorda paneb proovile konteksti mõistmise oskuse. Kuigi väidete näol on tegu konkreetsete faktidega, millele õige vastuse leidmiseks on vaja teadmisi, muudab mängustamine kogu õppimise elavaks ja emotsionaalselt kaasahaaravaks. Lisades sisse väikese võistlusliku sädeme mängulaual nupuga edasi liikumise võimalusega, juhatab mäng kogu klassi üheskoos rõõmsalt õppima.

Mäng põhineb mängukaartidel kirjas olevatel väidetel, mis on koostatud usundiõpetuse õpikute põhjal. Mängu on võimalik mängida kolmes väljatöötatud variandis, kuid on võimalik mängijatega koostöös enne mängu alustamist kokku leppida oma mängureeglites (kuidas saab punkte jms, nt selgituste andjad ei saa miinuspunkte, kui vastuse täiend ei ole asjakohane jne). Enne mängureeglite selgitamist võib teha häälestuse mängule, kus võib esitada õpilastele hästi teadaolevaid väiteid (nt usundiõpetuse tund on iga päev) ning seejärel minna sujuvalt mängureeglite selgitamise juurde. On olemas spetsiaalselt kujundatud lauamängu põhi 17 käiguga, kuid mänguks sobivad kõik olemasolevad alused, kus nupuga edasi ja tagasi liikumine võimalik on. Sõltuvalt õpilaste teadmistest võib edenemine mängulaual olla kiire, aga võib olla ka aeglane. 45-minutilise tunni jooksul võib mäng lõppeda 10 juures. Iga mängu lõppu tuleb varuda aega refleksiooniks.

SOOVITUSLIKUD KÜSIMUSED

Kogemus (milliseid teadmisi kasutasite?):

Tase 1 (teadmine kui sisu): Millest vastuse (EI/JAH) andmisel lähtusite? Mida kindlasti teadsite? Kas tuli ette olukordi, kus ei olnud vastuses kindel?

Tase 2 (teadmine kui probleem, kust ma tean): Kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?

Tõlgendamine (eri tõlgenduste märkamine):

Tase 1 (märkamine ja kirjeldamine): Mis aitas väite puhul vastust anda? Milline väide oli toetav?

Tase 2 (analüüs ja põhjendus): Millele te toetusite vastuste andmisel (teadmised, kujutus, varasem kogemus)?

Refleksioon:

Tase 1: Mida on oluline silmas pidada otsides väidetele selgitusi, kui vastuses peab sisalduma teiste inimeste maailmavaade, sealhulgas inimesed, rituaalid, sümbolid?

Tase 2: Mida peaks teadma või oskama, et leida asjakohaseid selgitusi teise maailmavaate või maailmavaatega seotud rituaalide sümbolite jms kohta?

MÄNGU KOMPLEKTIS on väljatrükiks valmis mängureglid, väitekaardid ja mängulaud, mängunuppudeks võivad olla kivid, teokarbid või mõned juba olemasolevad mängunupud.

- Mängureglid A4, lk 55–56.
- **105** väidet kaartidel, lk 58–65.
- Mängulaud A3 (17 ruuduga), lk 57.
- 6 erinevat lauamängu nuppu.

KUIDAS MÄNGIDA?

VARIANT A (väiksemad grupid, 4–6 mängijat)

- Jagage klass väiksemateks rühmadeks. Rühma liikmed valivad nupu ja panevad mängulaua algusesse.
- Igas rühmas on üks, kes loeb väite (võib järjekorras teha) ja annab punkte, üks, kes annab aja, lugedes valjult 1–2–3 ja teised jälgivad, millises grupis kõige rohkem osalejaid kõige kiiremini püsti tõusis.
- Peale väite ettelugemist tuleb igal õpilasel, kes arvab vastust teadvat, püsti tõusta – omavahel arutada ei tohi. Vastamisõiguse saab see rühm, kus on püsti kõige rohkem õpilasi.
- Väite ettelugeja valib, kes vastab.
- Õige vastus (jah/ei) annab õiguse üheks käigus (1 punkt = 1 ruut).
- Väite ettelugenud grupp julgustab andma selgitusi, abistades vastajaid toetavate küsimuste või vihjetega.

Kui vastamisõiguse saanud grupp ei oska selgitusi anda, läheb see õigus teistele mängijatele. Vastamise õiguse annab taas küsimuse ettelugeja.

- Kui õiget täiendust ei tule, siis väite esitaja loeb kaardil oleva selgituse kõigile ette.
- Iga asjakohane lisaselgitus toob rühmale ühe lisapunkti ja õiguse mängulaua edasi liikuda. Vale ei/ja vastuse puhul tuleb käia üks käik tagasi. Kas seda mängus kasutada, tuleb enne mängu alustamist õpilastega kokku leppida.
- Meeskond, kes esimesena mängulaua viimasele ruudule jõuab on mängu võitja!
- Järgneb arutelu, mida juhib õpetaja.

VARIANT B

Mängureeglid samad, mis A variandis, kuid mängujuht on õpetaja, kes loeb väiteid ette, annab vastamisõiguse, julgustab andma selgitusi, andes vihjeid ning juhib arutelu.. Variant B sobib esmakordselt mänguga tutvumiseks.

VARIANT C

Sobib mängimiseks kui klassi saab jagada pooleks. Kehtivad samad reeglid, mis variandis A ja B, kuid mängulaua ja nuppude asemel on *trips-traps-trull*, mille ruudustik on joonistatud tahvlile. Lisapunkte ei saa, kui vastamisõiguse saanud grupp selgitust anda ei oska, järgneb arutelu kogu klassiga.

LÜHIREEGLID

- Ütle esmalt JAH/ÕIGE või EI/VALE.
- Selgita alati miks.
- Iga õige fakt = +1 punkt.
- Vale 1 käik tagasi, trips-traps-trullis 1 käik jääb vahele.

VASTAMISE REEGLID

Väide loetakse ette: „Islami ajaarvamise alguseks peetakse aastat 612.“ Vastaja (või tiim) ütleb esmalt valjusti „**JAH**“(õige) või „**EI**“(vale). Seejärel selgitab lühidalt, miks.

Vale puhul: ütle õige fakt + lühike põhjendus. Õige puhul: kinnita ja lisa vähemalt üks lisafakt. Lubatud on mitu täiendavat selgitust! Iga õige ja asjakohane fakt annab punkti.

Punktiarvestus

- 1 punkt: õige/vale/ jah/ei.

- +1 punkt: iga lisafakt

NÄIDE Väide: „Islami ajaarvamise alguseks peetakse aastat 612. “

Õpilane: „Ei. Islami ajaarvamine algab aastast 622 ja seda nimetatakse... ja see sündmus on islami ajaloos väga oluline, sest, siis... “

Punkte: 1 (õige ei) + 1 (aasta) + 1 (hidžra tähendus) + 1 (miks oluline) = 4 punkti ja 4 ruutu edasi!



EXPLORE
THE WOUND
ONE
JOURNEY AT
A TIME

Time To Travel

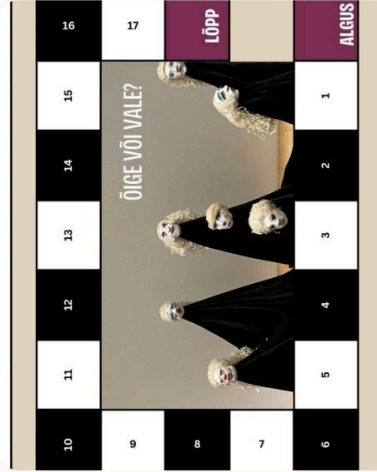
ÕIGE VÕI VALE?

Väitemäng, mis aktiveerib
teadmisi!

MÄNGI KOOLIS

MÄNGUKOMPLEKT SISALDAB:

- Mängulaud 17 käiguga.
- 4 mängunuppu
- 105 väitekaarti



KUIDAS MÄNGIDA

Õpetaja:

- Jagage klass väiksemateks rühmadeks.

Õpilased:

- Rühma liikmed valivad nupu ja panevad mängulaua algusesse.
- Igas rühmas on üks, kes loeb väite (või järjekorras teha) ja annab punkte, üks, kes annab aja, lugedes 1-2-3 ja teised jälgivad, millises grupis kõige rohkem osalejaid kõige kiiremini püsti tõusis.
- Peale väite ettelugemist tuleb igal õpilasel, kes arvab vastust teadvat, püsti tõusta – omavahel arutada ei tohi. Vastamisõiguse saab see rühm, kus on püsti kõige rohkem õpilasi. Väite ettelugeja valib, kes vastab.
- Õige vastus (jah/ei) annab õiguse üheks käiguks (1 punkt = 1 ruut).
- Väite ettelugenud grupp julgustab andma selgitusi, abistades vastajaid toetavate küsimuste või vihjetega.
- Kui vastamisõiguse saanud grupp ei oska selgitusi anda, läheb see õigus teistele mängijatele. Vastamise õiguse annab küsimuse ettelugeja.
- Kui õiget täiendust ei tule, siis küsimuse esitaja loeb kaardil oleva selgituse kõigile ette.
- Iga asjakohane lisaselgitus toob rühmale ühe lisapunkti ja õiguse mängulaual edasi liikuda.
- Vale ei/ja vastuse puhul tuleb käia üks käik tagasi.

LÜHIREGLID

- Ütle esmalt JAH/ÕIGE või EI/VALE.
- Selgita alati miks.
- Iga õige fakt = +1 and punkt.
- Kes esimesena mängulaua viimasele ruudule jõuab, on võitja!

NÄIDE

Väide: „Islami ajaarvamise alguseks peetakse aastat 612.“

Õpilane: „Ei. Islami ajaarvamine algab aastast 622 ja seda nimetatakse hiadžra.
Punkte: 1 (õige ei) + 1 (aasta) + 1 (hiadžra tähendus) = 3 punkti ja 3 ruutu edasi!

ÕIGE VÕI VALE?

The board game board consists of 17 numbered squares arranged in a path. The central image shows five puppets in black robes and white masks. The board is divided into two main sections by a central image. The top section contains squares 10, 11, 12, 13, 14, 15, and 16. The bottom section contains squares 7, 8, 9, 1, 2, 3, 4, 5, and 6. The purple squares at the ends are labeled 'LÕPP' and 'ALGUS'.

<p>Hinduistlikku palvust nimetatakse mandirikis.</p> <p>Ei, mandir tähendab hinduismis pühamut, palvust nimetatakse pudžaks.</p>	<p>Hinduismis nimetatakse maailmas valitsevat korda atmaniks.</p> <p>Ei, maailmas valitsevat korda ja seda, kuidas inimene peaks käituma, nimetatakse dharmaks.</p>	<p>Hinduismis on kõik jumalad ühe brahmani kehastused.</p> <p>Jah, jumalad on maailmavaimu, kogu oleva alge ja jõu allika kehastused, kuhu suubub kõik elav ja olemasolev.</p>	<p>Hinduismis on tuntumad jumalad Šiva, Višnu, Buddha, Ganeša, Krišna.</p> <p>Ei, Buddha nende hulka ei kuulu, tema on budistliku usundi rajaja.</p>
<p>Karma tähendab hinduismis halba õnne.</p> <p>Ei, karma on teo ja tagajärje seos üle inimese eluea piiride. Ühe elu jooksul tehtud tegude tagajärjed võivad saabuda alles järgmises elus. Praeguses elus tehtud heade tegudega saab parandada järgmise elu karmat.</p>	<p>Sansaara tähendab hinduismis vabanemist.</p> <p>Ei, vabanemine on mokša, sansaara on taassündide ahel. Alles siis kui inimene on vaba oma soovidest, saab ta sansaara ahelast välja mokšasse ehk vabanemisse.</p>	<p>Ahimsa tähendab ohverdust jumalale.</p> <p>Ei, hinduismis on ahimsa keskne mõiste - püüd mitte põhjustada kannatusi üheleegi elusolendile.</p>	<p>Budismi kõigis harudes peetakse keskeks kloostrielu.</p> <p>Ei, keskeks peetakse meditatsiooni ehk mõtlust.</p>
<p>Karl Tõnisson ehk vend Vahindra.</p> <p>Jah, õige. 20. sajandi alguses tegutses Eestis budistlik munk vend Vahindra.</p>	<p>Kõige tuntumad Hiinas kujunenud usundid on konfutsianism ja taoism.</p> <p>Õige, arvatakse, et mõlemad usundid on sündinud 6. sajandil eKr. Mõlema aluseks on iidne Hiina rahvausund. Vana rahvausund, konfutsianism ja taoism elavad hiinlaste argielus kõrvuti ning neid maailmavaate osiseid on mõnikord keerukas eristada.</p>	<p>Hiinaga ei käi kokku väide, et maailmakõiksus koosneb kolmest põhielemendist: maast, inimesest ja taevast.</p> <p>Vale, vana rahvausund, konfutsianism ja taoism otsekui esindavad neid kolme põhielementi, käsitledes küll eri küsimusi, kuid moodustades üheskoos terviku. Vana rahvausund annab vastuse küsimustele, mis puudutavad maailmakõiksuse sündi ja ehitust. Konfutsianism vastab küsimustele, mis puudutab head ja õiget elu ning inimsuhteid. Taoism annab vastuse küsimustele, mis puudutavad inimese ja üleloomuliku vahelisi suhteid. Seega vana rahvausund esindab maad, konfutsianism inimest ning taoism taevast.</p>	<p>Tao tähendab yin'i ja yang'i tasakaalu.</p> <p>Õige, maailmakõiksuse ja inimese heaolu sõltub yin'i ja yang'i tasakaalust ning selle tasakaalu kohta öeldakse tao. Kui yin ja yang ei ole tasakaalus juhtuvad maailmas loodusõnnetused ja -katastroofid.</p>
<p>Konfutsianism toetub iidsetele arusaamadele ja rahvausundile, millele on antud filosoofiline ja riiklik tähendus.</p> <p>Jah, konfutsianismi rajajaks peetud Kong Fuzi õpetas head ja hüvelist käitumist inimeste maailmas. Ta rõhutas, et maine elu peab olema hea ning täidetud taevaliku harmooniaga.</p>	<p>Taoismi rajaja on Kong Fuzi.</p> <p>Ei, taoismi rajajaks peetakse Lao Zi'd.</p>	<p>Taoism levis kõrgklassi seas.</p> <p>Ei, konfutsianismi soosisid kõrgklassid, kuid taoism leidis toetajaid pigem lihtrahva seas.</p>	<p>Taoismi keskne mõiste on tao (dao).</p> <p>Jah, see on maailmakõiksust liikuma panev ja seda säilitav kulg või kulgemine. Õnnelikuks saab inimene, kes pürgib tao ehk tasakaalu ja harmoonia poole.</p>

Siddharta Gautama ehk Buddha.

Jah, tõepoolest budismi järgi oli ta kuninga-poeg, kes valis rikkuse asemel mõtluse ja vaesuse ja teda peetakse budismi rajajaks. Sõna "Buddha" tähendab virgunut.

Budistlik hea elu rajaneb kaheksaosalisel teel.

Jah, see on meditatsiooni, tarkuse kui ka moraali alus. Praktilised juhendid moraalseks eluks võtavad kokku viis käitumisjuhust: ära tapa. ära varasta, ära ela kõlblusetult, ära tarvita joovastavaid jooke.

Retriit tähendab budismis puhkust.

Ei, retiit tähendab lühiajalist tagasi-tõmbumist või eraldumist ühiskonnast vaimse virgutuse või süvenemise jaoks. Retriidiga võivad seostuda meditatsioon, vaikus ja vaimne õpetus ning juhendamine.

Buddha pani oma õpetuse kirja.

Ei, Buddha ei pannud oma õpetust kirja. Buddha õpetusest hakati kirjutama alles sajandeid peale tema surma.

Zen-budism tekkis kaasajal.

Ei, zen-budism sündis 7. sajandil Hiinas, kus sulandusid budistlik mõtluskoolkond ning taoism. Zenis ei ole usutavad, õpetussüsteemid ja pühad kirjutised virgumise jaoks olulised. Oluline on püüelda meditatsiooni abil meelerahu, virgumise ja vabanemise poole.

Tiibeti budism kuulub mahajaana koolkonda.

Jah, tiibeti budismi on sulandunud nii Tiibeti vana rahvausundi kui ka hinduismi elemente.

Tiibeti vaimse juhi tiitel on dalai-laama.

Jah, dalai-laama on tiitel, mis tähistab ühe Tiibeti budismi koolkonna vaimset liidrit. Enne Hiina okupatsiooni oli dalai-laama ka Tiibeti valitsusjuht.

Muhammad sündis Mediinas 570. aastal.

Ei, sündis 570. aastal Mekas.

Koraan on islamiusuliste pühakoda.

Ei, koraan on islamiusuliste araabia-keelne pühakiri.

Mošee on islamiusuliste pühakoda.

Õige. On tõesti.

Koraan on islamiusuliste Jumala sõna, mille vahendas Muhammadile peaingel Miikael.

Ei, kõik on õige kuni peaingel Miikaelini, vahendajaks Hira koopas oli peaingel Gabriel.

Mediina on islamiusuliste kõige tähtsam koht, seast seal linnas sai Muhammadist ilmalik ja vaimulik valitseja.

Ei, kõige püham koht on islamiusuliste Meka, kuhu iga usklik vähemasti korra elu jooksul peab palverännakul käima. Kuigi Mediina on tähtis samuti, sest Muhammadist sai seal tõepoolest ilmalik ja vaimulik valitseja.

Moslemid peavad palvetama kuus korda päevas.

Ei, kohustuslik on vaid viis korda. Palveajad arvestatakse päikese liikumise järgi. Enne palvetamist enamasti pestakse ennast. Palvetatakse palvematil näoga Meka suunas.

Ramadaan on suur pidustuste aeg.

Ei, täisealised ja terved moslemid paastuvad igal aastal ramadaani ajal, mil nad ei söö päikesetõusust päikeseloojanguni.

Aastat 622 võib nimetada islamis ka hidžraks.

Jah, hidžra on islamis mõiste, millega tähistatakse 622. aastal toimunud prohvet Muhammadi väljarännet Mekast Mediinasse. Hidžra tähistab islami ajaarvamise ehk islami kalendri algust.

**Euroopa kultuuri alus-
talaks on Vana-Kreeka
mütoloogia.**

Õige. See selgitas
poetiliselt maailma
loomist, titaanide ja
jumalate heitlusi, linna-
de rajamist. Euroopa on
oma nime saanud Zeusi
poolt röövitud printsessi
Europe järgi.

See käib ateismi kohta: "Reli-
gioon on inimaju väljamõeldud
uskumus, mis on osutunud evolutsiooniliselt edukaks. Ehkki see
uskumus ei peegelda reaalsust ja
pärineb inimeselt endast, on sel-
lel olnud inimajaloo teatud
perioodil täita oma kindel roll."

Õige, ateistid ei usu jumalat, sest
religioon on inimeste enda välja-
mõeldud uskumus. Kuigi see oli
kunagi evolutsiooniliselt kasulik,
on jumala aeg tänapäeval
möödas, see ei ole vajalik
inimkonna edasiseks arenguks.

**Taaraus ametlik teke
jääb muinasaega.**

Ei, taaraus ametlik teke
on seotud 19.-20. sajandi
ärkamisajaga. Eest-
vedajaks peetakse
Kustas Utustet. 1931.a.
registreeriti taaralaste
usuühing Hiis. Oma aja-
arvamist otsustati
alustada alates
24.02.1918.

**Verbaalinspiratsioon
tähendab, et sa võid
sõnadega luua iga päev
uue maailma.**

Ei, see on veendumus, et
Piibel on sõna-sõnalt
Jumala ilmutus ning see
ei eksi ei usulistes ega
loodusteaduslikes
arusaamades.

**Põlisrahvaste
siirderiitused on seotud
elukaare sündmustega.**

Õige, need on seotud
näiteks sünni, täiskas-
vanuks saamisega ja
surmaga.

**Põlisrahvaste usundis on
tootemil eriline tähendus
ja roll.**

Jah, usutakse, et see
võib olla mõni kindel
loomaliik, mis arvatakse
olevat vastava hõimu
esisanem.

**Agnostikultele on omane
jumala eitamine.**

Ei, agnostiline arusaam
kinnitab, et küsimus, kas
religioon tuleneb inimese
sisemaailmast või välisest
jumalikkusest, on tark jät-
ta lahtiseks. Pole piisavalt
andmeid, et eelistada üht
või teist tõlgendust.

**Islam on ühine suur
palvus laupäeviti.**

Ei, islam on ühise suure
palvuse päev reede.

**Imaam tähendab
araabia keeles magusat
mannast ja meest
valmistatud kooki.**

Ei, imaam on islami vai-
mulik.

**Mošee seinad on alati
kaunistatud piltidega
Jumalast.**

Ei, mošees ei ole pilte,
on vaid kaunistatud
geomeetriliste kujundi-
tega ja kalligraafiliste
tekstidega pühakirjast.

**Sunna on koraani
peatükk.**

Ei, sunna on kirja
pandud pärimus
Muhammadi ütlustest ja
tegudest, mis aitavad
mõista koraani.

See käib kristluse kohta
"Ükski teist ei ole seni
tõeline usklik, kui ta ei
soovi oma vennale sama,
mida ta soovib enesele."

Ei, see käib islami kohta
ja on sunnast leitav
kuldne reegel.

**Eestis ei ole moslemitel
kooskäämise kohta, kus
palvusi pidada.**

Vale, Tallinnas tegutseb
Eesti Islami Keskus, kus
moslemid käivad koos ja
peavad palvusi.

**Džihaadi ainus ja õige
täendus on islami suhtes
vaenulike hävitamine.**

Ei, džihaadi tõlgitakse
sageli kui "püha sõda",
tegelikkuses on tema
täendus hoopis laiem.
Džihaad tähendab võitlust
kurjaga, muu hulgas ini-
meses peituvat kurjusega.

**Islami usu aluseks on viis
sammast.**

Jah, need on usutunnis-
tus, palvetamine, paas-
tumine, annetamine ja
palverännak Mekasse.

<p>Idakristlaste üks keskus on olnud Konstantinoopol, mis on praegune Istanbul.</p> <p>Jah, kui türklased Konstantinoopoli (1453) vallutasid, sai sellest islami linn Istanbul.</p>	<p>Voodoo on Jamaicaal pärima laste seas sündinud usund, mille rituaalse peetakse sageli maagilisteks.</p> <p>Ei, voodoo on Haitil orjade seas sündinud usund. Selle usundi juured ulatuvad nii Lääne-Aafrika hõimususunditesse kui ka katoliiklusesse. Sõna voodoo tähistab jumalikke vaimolendeid, keda usundis austatakse.</p>	<p>Jaanipäeval tähistatakse Ristija Johannese sünnipäeva.</p> <p>Jah, jaanipäeval on kristlik tähendus ja seda peetakse Ristija Johannese sünnipäevaks kristlikus maailmas, aga algselt on see olnud suve ja valguse pidu, kus lõketega aeti eemale kurivaimu ja nõidu ning püüti tagada hea viljasaak.</p>	<p>Põlisrahvaste usund ehk loodususund.</p> <p>Jah, looduses elavate rahvaste usundeis on palju sümboleid, mis pärinevad ümbritsevast keskkonnast.</p>
<p>Eesti rahvausund on kristliku sisu ja muinasaegse taustaga uskumuste segu.</p> <p>Jah, mõiste "eesti rahvausund" tähistab uskumuste kogumit, mis valitses Eestis ristiusu ajal, pärast 1208-1227 toimunud ristiusustamist.</p>	<p>Võhandu jõge on peetud pikse elupaigaks ja sealt on teateid ka inimohverdustest.</p> <p>Jah, 1640. aastate algusest pärinevad teated inimohverdustest Võhandu jõel. Kui muud ohvrid, sealhulgas härjaohver ei aidanud ning halb ilm endisel ikaldust ja nälga töötas, ohverdati jõele laps.</p>	<p>Maausu ajaarvamise aluseks on võetud Eesti Vabariigi sünd.</p> <p>Maausuliste ajaarvamise alguseks on võetud Billingeni katastroof, taarausulised võtsid kasutusele oma ajaarvamise, mille alguspunktiks on Eesti Vabariigi asutamine 1918. aastal.</p>	<p>Sekulariseerumine tähendab religiooni tähtsuse ja mõju vähenemist ühiskonnas.</p> <p>Õige, see tähendab seda, et inimesed juhivad igapäevaelus üha vähem religioossetest tõekspidamistest. Usulised organisatsioonid taanduvad kaasa rääkimast poliitikas.</p>
<p>Reformeeritud juutide arvates peaks usuolu muutuma koos muutuva maailmaga.</p> <p>Jah, nad panustavad sotsiaalsele õiglusele ning rõhutavad isikliku valiku olulisust ka rituaalsete kohustuste täitmisel.</p>	<p>Liberaalsete juutide maailmavaade ei erine reformeeritud juutide omast.</p> <p>Vale. Siiski erineb, liberaalsete juutide seas võivad vaimulikena tegutseda ka naised.</p>	<p>Ortodokseid juute võib ära tunda nende iseloomuliku riietuse, oimulokkide, kaabude ja habemega meeste järgi.</p> <p>Jah, ortodokssed juudid hoiavad rangelt kinni traditsioonilisest arusaamast, juudi seadustest, nagu juudi õpetlased on neid sajandite jooksul tõlgendanud.</p>	<p>Nutumüür asub Petlemmas, Jeesuse sünnilinnas.</p> <p>Ei, nutumüür asub Jeruusalemmas ja sümboliseerib juutide jaoks templit, mis hävitati roomlaste poolt, samuti sümboliseerib see rahva identiteeti, leina ja lootust templi taastamisele. Püha koht palvetamiseks ning palverännu sihtkohaks.</p>
<p>Paasapühadega tähistavad islamiusulised vabanemist Egiptuse vangipõlvest.</p> <p>Ei. Egiptuse vangipõlvest vabanemist küll tähistatakse paasapühadel, aga seda teevad juudid, mitte moslemid.</p>	<p>Hanuka pühadega käib kokku menoraa, mis on hanuka pühadele iseloomulik juudi rahvustoit.</p> <p>Ei. Hanuka pühade ajal meenutatakse Jeruusalemma templi taaspühitamist pärast ebajumalaskujude väljaviimist. Hanuka kestab kaheksa päeva ja igal päeval süüdatakse üheksaharulisel küünlajalal ehk menoraal üks küünel.</p>	<p>Nii nagu kristluses ja islamis, on ka judaismis usutunnistus.</p> <p>Ei, judaismis ei ole usutunnistuse taolist kokkuvõtet. Usu põhiline sisu ilmneb ajaloo sündmustes ning seda väljendavad mitmesugused lood ja kogemused.</p>	<p>Judaismis ei ole otseselt sünaagoogi vaja.</p> <p>Jah, juudid saavad palvetada ka kodus.</p>

<p>Šintoism on seotud Jaapani kultuuri, ühiskonna, geograafia ja loodusega.</p> <p>Jah, see on tõsi.</p>	<p>Kami tähendab püha ja austusväärset.</p> <p>Jah, kami on nimetus, mis tähendab püha ja austusväärset. Tavaliselt kogeb inimene "püha" looduses ja loodusnähtustes. Kami võib olla tuules, valgus, mäes, jões, loomades, taimes ja esivanemaid võib austada kamidena.</p>	<p>Torii värav on šinto sümboliks.</p> <p>Jah, torii värav asub iga šinto pühamu juures. Väravast sisenemist saab võtta kui sisenemist vaimudeilma, mis on jumaliku väe poolt kaitstud ala. Torii värav toimib justkui portaalina, mis teeb edasi-tagasi liikumise võimalikuks.</p>	<p>Kõige tähtsam looduslik pühapaik Jaapanis on Fuji mägi.</p> <p>Jah, Fuji tippu ronimine on austusavaldus kamile.</p>
<p>Ise pühamu asub Islandil ja on paganlik muinasüü pühamu.</p> <p>Ei, Ise pühamu asub Jaapanis. Ise sisemine pühamu on pühendatud päikesekamile Amaterasule. Kuna puhtus on tähtis kõikides rituaalides, lammutatakse Ise peatempel iga 20 aasta järel ning selle asemel ehitatakse uus. Tava sai alguse juba 8. sajandil. Ise pühamus säilitatakse püha peeglit, mis on kami puhta meele ja inimese usu võrdpilt.</p>	<p>Jaapani rahvusport sumo ei ole šintoga kuidagi seotud.</p> <p>Vale, sumomaadluses võib näha šinto rituaalide elemente. Kohtuniku riietus meenutab šinto preestri rõivastust ning maadlusringi kohale riputatud varikatus templi katust. Maadlusring on tehtud savist ning see puhas-tatakse tseremoniaalselt üks päev enne võistlust.</p>	<p>Ikebana tähendab vaimset harjutust, mida sooritatakse lilli seades.</p> <p>Jah, see praktika sai lemmikuks alguse Buddhale lillede ohverdamisest.</p>	<p>Šintos ei ole ühtset doktriini.</p> <p>Õige, keskset rolli mängivad maailmapildis loodus, harmoonia ja loomulikkus. Inimesed, jumalad, vaimud ja loomad on kõik osa ühtsest maailmast ning loodust peetakse pühaks.</p>
<p>Jeesuse eluajal kogunesid tema ümber jüngrid.</p> <p>Jah, esimesed jüngrid kutsus Jeesus endaga kaasa Galilea mere ääres.</p>	<p>Uues Testamendis on neli evangeeliumit.</p> <p>Jah, need jutustavad Jeesuse elust ja õpetusest. Lisaks on apostlite tegude raamat, apostlite kirjad ja nägemusi sisaldav ilmutusraamat.</p>	<p>Järgijate poolest on kristlus maailma religioonide seas teisel kohal peale hinduismi.</p> <p>Ei, kristlus on järgijate poolest maailmas suurim. Kristlasi on maailmas umbes 2,3 miljardit.</p>	<p>Kristlaste kõige tähtsamad pühad on jõulud.</p> <p>Ei, jõulud on küll tähtsad, kuid kõige olulisemad pühad on siiski ülestõusmispühad, millega tähistatakse Jeesuse ülestõusmist surnuist.</p>
<p>Kristlaste pühakoda on kirik.</p> <p>Jah, muidugi. Paljud kirikud on põhiplaanilt ristkülikulised. Rist on meenutuseks, et Kristus suri ristil.</p>	<p>Kristlus on sisemiselt mitmekesine.</p> <p>Jah, kristlusesse kuulub sadu erinevaid kirikuid ja kogudusi.</p>	<p>Suure kirikulõhe all mõistetakse Ida ja Lääne kiriku vahelisi erinevusi, kui 1054. aastal panid Rooma paavst ja Konstantinoopoli patriarh teineteise kirikuvande alla.</p> <p>Õige, vastastikused kirikuvanded tühistati alles 7. detsembril 1965. aastal.</p>	<p>Kristluses on suurim käsk: "Armasta oma Issandat, oma Jumalat kogu oma südamega ja kogu oma hingega ja kogu oma mõistusega!"</p> <p>Õige, Jeesuselt küsitakse Uues Testamendis, mis-sugune käsk on kõige olulisem ja täpselt nii tema vastab.</p>

<p>Paavst on õigeusu kiriku pea.</p> <p>Ei, paavst on katoliku kiriku pea, Vatikani riigijuht ja Rooma piiskop. Teda peetakse apostel Peetruse järglaseks.</p>	<p>Kristlased jagavad juutidega usku ühte Jumalasse.</p> <p>Jah, Jeesus oli juut, seetõttu on kristluse aluseks judaism. Kristlust eristab muudest monteistlikest religioonidest usk, et Jeesus oli Jumala poeg.</p>	<p>Kristuse ristilöömist nimetatakse ülestõusmiseks.</p> <p>Ei, ristilöömine eelnes ülestõusmisele. Ülestõusmiseks nimetatakse Jeesuse kolmandal päeval surnuist tõusmist.</p>	<p>Patt tähendab usulises tähenduses vastuhakku Jumalale ja tema seadustele.</p> <p>Jah, see on täpselt nii.</p>
<p>Uus Testament kirjutati Jeesuse eluajal.</p> <p>Ei, see on piibli osa, mis on kirjutatud peale Jeesuse elu. Vanimaks osaks peetakse Pauluse kirju, sellele järgneb Markuse evangeelium, kõige uuem on Johannese evangeelium.</p>	<p>Jeesus tegutses ka Roomas.</p> <p>Ei, Jeesus tegutses Iisraeli aladel, mille oli vallutanud Rooma impeerium.</p>	<p>Kristlased usuvad, et Jeesus on korraga nii täielikult inimene kui ka täielikult jumal.</p> <p>Jah, kristlased usuvad kolmainu Jumalasse, keda on võimaliku tunda Loojana, Jeesuse isikus ja Püha Vaimu kaudu.</p>	<p>Kristlastel on ühine pühakiri juutidega.</p> <p>Jah, Vana Testament on juutidega ühine, aga Uus Testament ei ole.</p>
<p>Jeesus tõuseb rahvajuhiks ja viib juudi rahva välja Egiptusest.</p> <p>Ei, see oli Mooses, kes kasvas üles vaarao õukonnas, kuid tapab orjade ülevaataja ja läheb maapakku. Hiljem tõuseb Jumala juhtimisel rahvajuhiks ja vabastab juudid Egiptuse orjapõlvest.</p>	<p>Juudi rahvas usub, et nad põlvnevad Aabrahamist.</p> <p>Jah, nad usuvad, et nad põlvnevad Aabrahamist, kellega Jumal tegi lepingu ja töötas talle anda maa, kus voolab "piima ja mett".</p>	<p>Jumal andis Moosesele Siinai mäel 10 käsku.</p> <p>Jah, Jumal andis Moosesele 10 käsku, millest kujunes religiooni kese.</p>	<p>Sabat on hingamispäev, mis on juutidel neljapäeva päikeseloojangust kuni reedese päikeseloojanguni.</p> <p>Ei, sabbat kestab reede päikeseloojangust kuni laupäeva päikeseloojanguni.</p>
<p>Juudid usuvad, et messias on juba saabunud.</p> <p>Ei, kristlased usuvad, et messias on juba saabunud, kuid juudid alles ootavad tema saabumist.</p>	<p>Judaismi pühakirja Tanáhit tuntakse kristlikus traditsioonis Vana Testamendina.</p> <p>Jah, Tanáh on lühend, mis osundab sellele, et juutide jaoks jaguneb pühakiri kolme ossa. Kõige olulisem neist on õpetus ehk Toora, mis sisaldab viit Moosese raamatut. Teine osa on Neviim ehk prohvetite raamatud ning kolmas kirjutised ehk Ketuvim.</p>	<p>Jumala suuline õpetus Moosesele on kirjas Talmudis.</p> <p>Jah, juudid usuvad, et Mooses sai lisaks õpetusele, mis kirja pandud, Jumalalt ka suulise õpetuse, mida anti pikka aega edasi suuliselt. Talmud on neist tuntuim raamat.</p>	<p>Masorti tähendab juudi rahvamuusikat.</p> <p>Ei, masorti on konservatiivne judaism, mis peab juudi seadusi kohustuslikuks.</p>

<p>Juudi ajaarvamine on sama, mis kristlastel.</p> <p>Ei, juudi ajaarvamine tugineb sündmustele, millest räägib Piibel ja algab maailma loomisest.</p>	<p>Iisraeli riik tekkis kohe peale juutide väljarännet Egiptusest.</p> <p>Ei, Iisraeli riik rajati alles 1948. aastal, mil ÜRO otsustas jagada Suurbritannia valituse all oleva Palestiina territooriumi juutide riigi ning araablaste riigi vahel. Kui britid olid maalt lahkunud, kuulutasid juudid välja Iisraeli riigi.</p>	<p>Kui juudi poiss saab 13-aastaseks, siis saab temast usulises mõttes "seaduse poeg" - bar mitzva.</p> <p>Jah, "seaduse pojaks" saab alles 13-aastaselt ja see annab õiguse osaleda aktiivselt jumalateenistustel ja ühispalvuseks vajaliku kvoorumi kokkuvõttes arvamisest arvestatakse ta täisealiste meeste hulka.</p>	<p>Rabi on koguduse vaimne juht, kellel ei pea olema usulist haridust.</p> <p>Ei, rabi on koguduse vaimne juht, kellel on usuline haridus.</p>
<p>Minján tähendab, et ühispalvuse pidamiseks vajalik arv (10) täiskasvanud juute on kohal.</p> <p>Jah, traditsioonilisemates judaismi vooludes võivad minjáni moodustada ainult 13-aastased ja vanemad mehed, liberaalsemates vooludes arvestatakse ka naise.</p>	<p>Judaismis on usulisi reegleid 613.</p> <p>Jah, kuigi mitmed neist muutusid koos 2. templi hävitamisega ebarelevantseteks. Pärast templi hävitamist on jõus ainult 369.</p>	<p>Pühakiri räägib kolmest suurest kuningast, kelleks on Saul, Taavet ja Saalomon.</p> <p>Jah, Taaveti ajal ühinevad Iisraellaste hõimud ja Jeruusalemmast kujuneb juutide pealinn. Saalomon, kes on Taaveti järglane, ehitab Jeruusalemma usulise keskuse, templi.</p>	<p>Koššer tähendab taimetoitu.</p> <p>Ei, koššer tähendab judaismi reeglite ja rituaalide kohaselt valmistatud toitu. Judaismis on keelatud sealihaga söömine, söögiks tapetud loomad peavad olema õigesti tapetud, piima- ja liha- toitude valmistamise nõud peavad olema lahus, neid toite ei tohi ka koos süüa.</p>
<p>Moslemid ei tunnista Jeesust prohvetina.</p> <p>Vale, tunnistavad ikka, ainult et viimaseks ja kõige olulisemaks peavad muslimid Muhammadit.</p>	<p>Jeesus jutlustas isiklikust suhtest inimese ja Jumala vahel.</p> <p>Jah, ja see oli täiesti uus arusaam, sest judaismis oli ja on kesksel kohal leping inimeste ja Jumala vahel.</p>	<p>Protestantidel ja katoliiklastel on kaks püha sakramenti.</p> <p>Ei, protestantidel on kaks: ristimine ja armulaud, pihtimine on pool-sakrament. Katoliiklastel on 7 sakramenti.</p>	

Lisa 4. Sõnaga või sõnata

„Sõnaga või sõnata“ on tempokas sõnaseletusmäng. Mängijad seletavad lahti kaardil olevaid sõnu kasutades oma teadmisi ja sõnavara või proovivad pantomiimi teel tähenduse kaaslastele arusaadavaks teha. Iga õigesti seletatud sõna toob punkti, aeg hoiab fookuse ja paaristöö sõnaseletajatena arendab koostööoskusi.

Enne mängureeglite selgitamist on vajalik aktiveerida õpilaste teadmised mõne teemakohase sõnaga ning proovida see sõna läbi teha ka sõnu kasutamata ehk pantomiimina. Võib kasutada sõnapilve nagu „Käsna“ mängus eeltegevuste puhul soovitasin. Peale mängu on oluline osa refleksioonil, mille võimalikud küsimused on ära toodud järgnevalt.

SOOVITUSLIKUD KÜSIMUSED

Kogemus (milliseid teadmisi kasutasite?):

Tase 1 (teadmine kui sisu): Milliseid teadmised ja oskused olid mängus vajalikud ja mida kasutasite? Milliseid sõnu kindlasti teadsite? Kas oli sõnu, mida üldse ei teadnud?

Tase 2 (teadmine kui probleem, kust ma tean): Kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?

Tõlgendamine (eri tõlgenduste märkamine):

Tase 1 (märkamine ja kirjeldamine): Kuidas te otsustasite, mis on piisavalt asjakohane, et seda seletades või pantomiimi tehes kasutada? Kas ja kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?

Tase 2 (analüüs ja põhjendus): Mis teie sõnalises või pantomiimiga edasi antud seletuses aitas kõige paremini kokku viia sõna ja religiooni? Kuidas võis teie enda arvamus ja teadmised mõjutada seda, kuidas te sõnu seletasite?

Refleksioon:

Tase 1: Mida on oluline silmas pidada otsides sõnadele selgitusi, kui vastuses peab sisalduma teiste inimeste maailmavaade, sealhulgas inimesed, rituaalid, sümbolid?

Tase 2: Mida peaks teadma või oskama, et leida asjakohaseid sõnu või pantomiimi abil selgitama teise maailmavaate või maailmavaatega seotud rituaalide, sümbolite jms kohta?

MÄNGU KOMPLEKTIS on mängureglid, mängulaud, sõnaseletus- ning pantomiimikaardid, mille saab välja trükkida. Mängu mängimiseks on vajalik liivakell ja

mängunupud. Töösse ei ole lisatud mängukaartide välispinna pilte, kaardid saab välja trükkida ühepoolsetena. Oluline on kaardid ära märgistada (sõnaseletus või pantomiim), sest see annab mängijatele teadmise, kuidas sõnu seletama tuleb hakata.

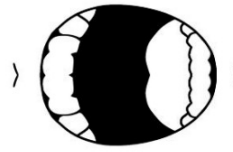
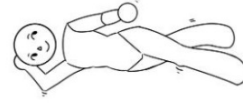
- Mängureeglid A4, lk 67–68.
- Mängulaud A3, 17 käiguga, lk 69.
- 45 kaarti, 18 pantomiimi ja 27 sõnaseletuskaarti , lk 70–73.
- 2-minutiline liivakell.
- 6 mängunuppu.

KUIDAS MÄNGIDA?

- Moodustage kuni kuueliikmelised võistkonnad.
- Iga võistkond valib endale mängunupu.
- Võistkond valib esimesed kaks mängijat, kes hakkavad sõnu seletama.
- Sõnade seletajad võtavad kaardipakist esimese kaardi. Kaardi pealispinnal on pilt, mis ütleb, kuidas sellel mängukorral tuleb sõnu seletada, kas sõnaga või sõnata ehk pantomiimis.
- Mängijad võivad üksteist aidata või selgitamise paariselt üle võtta. Kõik kaardil olevad sõnad tuleb oma võistkonnale ära seletada, alles siis saab uue kaardi võtta!
- Liivakell pööratakse ümber ning mäng algab.
- Kui võistkond arvab sõna õigesti ära, läheb punkt kirja.
- Punktid paneb kirja õpetaja.
- Kui mängukaardil olev sõna öeldakse seletaja poolt kogemata välja, läheb kirja miinuspunkt ehk äraarvatud sõnadest lahutatakse üks punkt maha.
Kui liivakella aeg täis saab, läheb mängukord järgmisele võistkonnale.
Kasutatud kaardid pannakse kaardipakki alumisteks.
- Peale vooru lõppu liigutakse mängunupuga mänguväljal vastavalt saadud punktide arvule edasi.
- Võitja on see, kes jõuab esimesena mängu lõppu.
- Peale mängu refleksioon õpetaja juhendamisel.

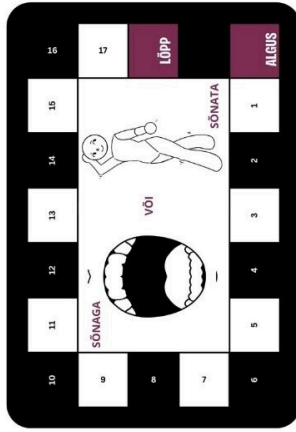
SÕNAGA VÕI SÕNATA

SÕNASELETUSMÄNG
USUNDIÕPETUSE TUNDI



MÄNGUKOMPLEKT SISALDAB

- Mängulaud 17 käiguga
- 45 kaarti, 18 pantomiimi ja 27 sõnaseletuskaarti
- 2-minutilise liivakell
- 6 mängunuppu



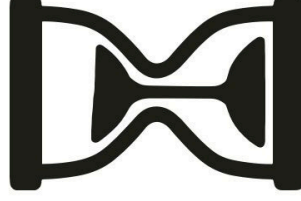
Sõnaga või sõnata on tempokas sõnaseletusmäng. Mängijad seletavad lahti kaardil olevaid sõnu kasutades oma teadmisi ja sõnavara või proovivad pantomiimi teel tähenduse kaasidele arusaadavaks teha.

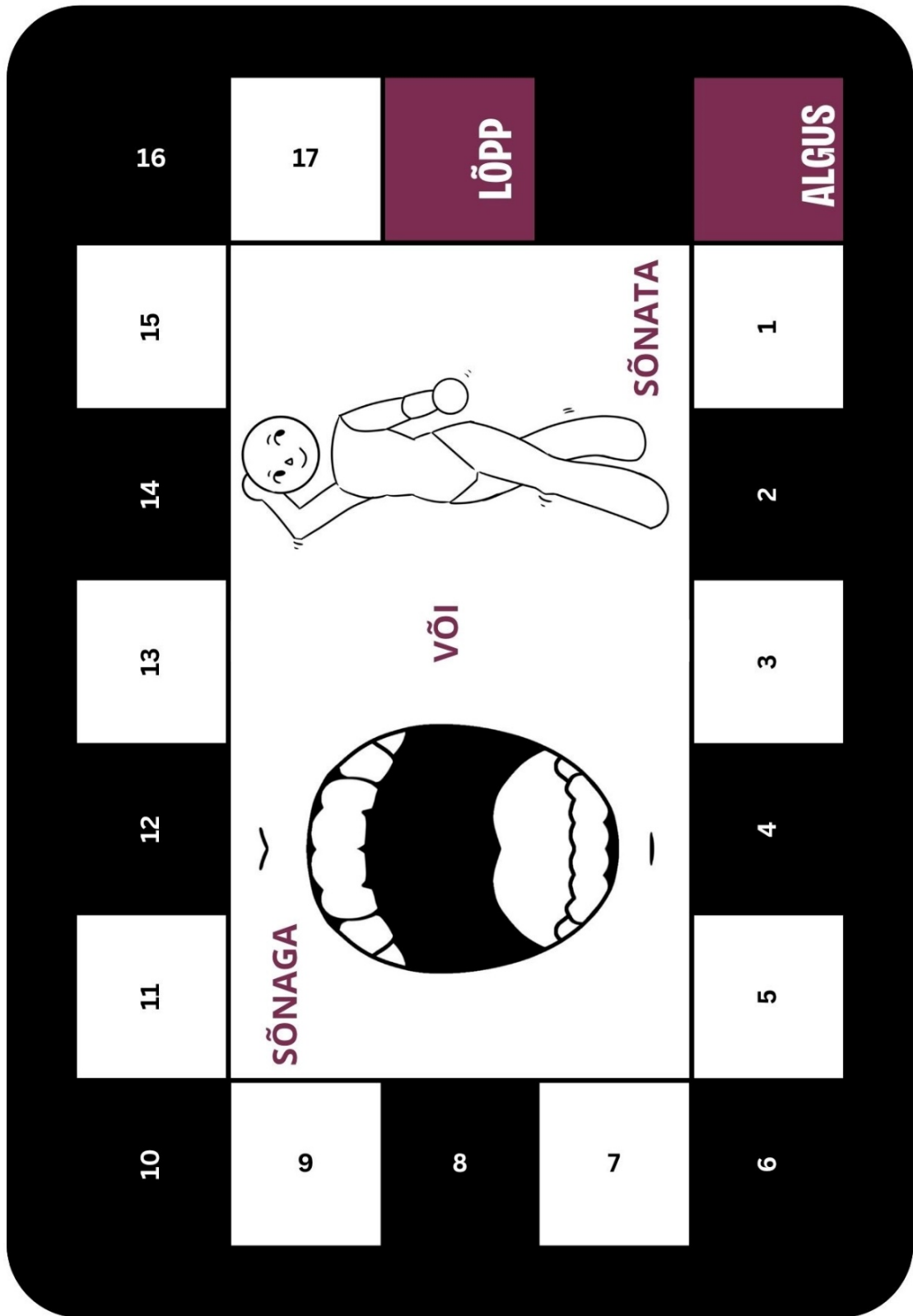
KUIDAS MÄNGIDA

- Moodustage kuni kuuelikmelised võistkonnad.
- Iga võistkond valib endale mängunupu.
- Võistkond valib esimesed kaks mängijat, kes hakkavad sõnu seletama.
- Sõnade seletajad võtavad kaardipakist esimese kaardi. Kaardi pealispinnal on pilt, mis ütleb, kuidas sellel mängukorral tuleb sõnu seletada, kas sõnaga või sõnata ehk pantomiimis.
- Mängijad võivad üksteist aidata või seelgitamise paariliselt üle võtta.
- Kõik kaardil olevad sõnad tuleb oma võistkonnale ära seletada, alles siis saab uue kaardi võtta!
- Liivakell pööratakse ümber ning mäng algab.
- Kui võistkond arvab sõna õigesti ära, läheb punkt kirja.
- Punktid paneb kirja õpetaja.
- Kui mängukaardil olev sõna öeldakse seletaja poolt kogemata välja, läheb kirja miinuspunkt ehk äraarvatud sõnadest lahutatakse üks punkt maha.
- Kui liivakella aeg täis saab, läheb mängukord järgmisele võistkonnale. Kasutatud kaardid pannakse kaardipakki alumisteks.
- Peale vooru lõppu liigutakse mängunupuga mänguväljal vastavalt saadud punktide arvule edasi.
- Võitja on see, kes jõuab esimesena mängu lõppu.

PÄRAST MÄNGU ARUTLE GRUPIS

- Milliseid teadmised ja oskused olid mängus vajalikud ja mida kasutasite?
- Milliseid sõnu kindlasti teadsite?
- Kas oli sõnu, mida üldse ei teadnud?
- Kuidas te otsustasite, mis on piisavalt asjakohane, et seda seletades või pantomiimi tehes kasutada?
- Kas ja kuidas eristasite seda, mida te teate, sellest, mida lihtsalt arvate?
- Mis teie sõnalisest või pantomiimiga edasi antud seletuses aitas kõige paremini kokku viia sõna ja religiooni?
- Kuidas võis teie enda arvarvus ja teadmised mõjutada seda, kuidas te sõnu seletasite?





Pantomiimikaardid

<ol style="list-style-type: none"> 1. IDEAAL 2. REEGEL 3. USUND 4. SÜDAMETUNNISTUS 5. JEESUSE SÜND 6. NUTUMÜÜR 7. VEEDA TEKST PALMILEHEL 	<ol style="list-style-type: none"> 1. HOLOKAUST 2. TALMUD 3. TAARAU SK 4. PALVEHELMED 5. KIPA 6. ORTODOKSNE JUUT 7. SABAT
<ol style="list-style-type: none"> 1. SAALOMONI TEMPEL 2. BAR MITSVÀ 3. PALVETAMINE 4. EVANGEELIUM 5. IMPEERIUM 6. JÜNGER 7. EEPOS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SAALOMONI TEMPEL 2. BAR MITSVÀ 3. PALVETAMINE 4. EVANGEELIUM 5. IMPEERIUM 6. JÜNGER 7. EEPOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. ARHEOLOOG 2. MAARJA KUULUTAMINE 3. GANEŠA 4. BUDDHA VIRGUMINE 5. YIN JA YANG 6. DAO EHK TEE 7. KAMI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SÜNAGOOG 2. KOLMAINSUS 3. KÄSUD JA KEELUD 4. LOOTOS 5. TOOTEM 6. RISTIPUU 7. TANAK
<ol style="list-style-type: none"> 1. KÜMME KÄSKU 2. PAAVST 3. HOLI 4. MEDITEERIMINE 5. APOSTEL 6. DIASPORAA 7. TORII VÄRAV 	<ol style="list-style-type: none"> 1. DIVALI 2. MESSIAS 3. APOSTEL 4. ARMASTUS 5. RISTIMINE 6. EKSTAAS 7. MINJAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. IISAKI OHVERDAMINE 2. USK 3. PÜHAK 4. SUUR KIRIKULÕHE 5. ALLIKAS 6. ŠAMAAN 7. ISLAMI PALVUS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ANNETAMINE 2. PIHT 3. OHVRIAND 4. RISTIMÄRK 5. LAULATUS 6. HINDUI SM 7. DEEMON
<ol style="list-style-type: none"> 1. RISTITEE 2. MANDALA 3. ISLAM 4. RAAMATUUSK 5. 7X ÜMBER KAABA 6. KOŠŠER TOIT 7. PALVEVA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SUMO 2. DŽINN 3. SAATANA LOOPIMINE KIVIDEGA 4. RAMADAAN 5. HALAL TOIT 6. TOORA LUGEMINE 7. VIHMA LOITS

<ol style="list-style-type: none"> 1. GANEŠA 2. MANDALA 3. ŠAMAANI TRUMM 4. VOODOO NUKK 5. PÄIKESE KUMMARDAMINE 6. KERJUSMUNK 7. TAEVARIIK 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KIRIKUKELL 2. ARMULAUD 3. PIHT 4. TAAVETI TÄHT 5. MENORAA 6. HIDŽAAB 7. NUNN
<ol style="list-style-type: none"> 1. BURKA 2. PAAVST 3. APOSTEL PAULUS 4. GOOTI KIRIK 5. IKEBANA 6. VATIKAN 7. KLOOSTER 	<ol style="list-style-type: none"> 1. MOOSES 2. TOOTEM 3. KALA 4. JUUT 5. PEAINGEL 6. KÜÜNAL 7. ANNETAMINE
<ol style="list-style-type: none"> 1. AABRAHAM 2. HEA KARJAN 3. RISTISÕDA 4. MUHAMMAD 5. PÕRGU 6. HINDU 7. KAHEKSAOSALINE TEE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. MOSLEM 2. TAEVAS 3. PALVERÄNNAK 4. ROMAANI KIRIK 5. KRISTLANE 6. SUMOMAADLEJA 7. OHVRITALL

Sõnaseletuskaardid

<ol style="list-style-type: none"> 1. IISAKI OHVERDAMINE 2. USK 3. PÜHAK 4. SUUR KIRIKULÕHE 5. ALLIKAS 6. ŠAMAAN 7. ISLAMI PALVUS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. IDEAAL 2. REEGEL 3. USUND 4. SÜDAMETUNNISTUS 5. TOORA 6. MONOTEISTLIK USUND 7. DIASPORAA
<ol style="list-style-type: none"> 1. HOLOKAUST 2. TALMUD 3. TANAK 4. KIPA 5. KÜMME KÄSKU 6. RABI 7. SABAT 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SÜNAGOOG 2. APOSTEL 3. ARHEOLOOG 4. EVANGEELIUM 5. IMPEERIUM 6. JÜNGER 7. KOLMAINSUS
<ol style="list-style-type: none"> 1. MESSIAS 2. PATT 3. PIIBEL 4. UUS TESTAMENT 5. ÜLESTÕUSMISPÜHAD 6. MUHAMMAD 7. KORAAN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ILMUTUS 2. MOŠEE 3. PROHVET 4. EBAUSKLIK 5. USUTUNNISTUS 6. HADŽ 7. JUMAL

<ol style="list-style-type: none"> 1. RITUAAL 2. INGEL 3. IMAAM 4. KALLIGRAAFIA 5. SUNNA 6. AARJALANE 7. ATMAN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. USKLIK 2. PÜHA RAAMAT 3. HUMANISM 4. ARMULAUD 5. TOLERANTS 6. MARTIN LUTHER 7. ATEIST
<ol style="list-style-type: none"> 1. TAEVAMANNA 2. HEA SAMARIITLANE 3. FUNDAMENTALIST 4. HARAM 5. TEADLANE 6. VABANEMINE EGIPTUSE ORJAPÕLVEST 7. DŽIHAAD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. MÄEJUTLUS 2. 5X PÄEVAS PALVETAMINE 3. BRAHMAN 4. DHARMA 5. POLÜTEISM 6. VARNA 7. GANEŠA
<ol style="list-style-type: none"> 1. AHIMSA 2. KARMA 3. MANDIR 4. MOKŠA 5. TRIPITAKA 6. FILOSOOF 7. STUUPA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. VEEDAD 2. PUDŽA 3. SANSARA 4. SIDDHARTHA GAUTAMA 5. BUDDHA 6. VALGUSPÜHA DIVALI 7. HOLI
<ol style="list-style-type: none"> 1. TRIPITAKA 2. MUNK 3. NIRVAANA 4. JUMALANNA LAKŠMI 5. MINARETT 6. VARNA 7. KARMA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KLOOSTER 2. PREESTER 3. PUUTUMATU 4. HIRA KOOBAS 5. AGNOTSISM 6. PARADIIS 7. DEKLARATSIOON
<ol style="list-style-type: none"> 1. VAARAO 2. PETITSIOON 3. ENESEDISTSIPLIIN 4. USK 5. LOOTUS 6. DALAI-LAAMA 7. ATEISM 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PÕRGU 2. LOITS 3. SABOTAAŽ 4. MAHATMA GANDHI 5. MEKA 6. REINKARNATSIOON 7. ALKEEMIA
<ol style="list-style-type: none"> 1. AMULETT 2. ASKEET 3. BAR-MITSVA 4. DALIT 5. EEPOS 6. HALAL 7. HIDŽAAB 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ANIMISM 2. ATMAN 3. BODHISATTVA 4. DŽIHAAD 5. ELM 6. HARAM 7. IKOON

<ol style="list-style-type: none"> 1. APOKRIIVA 2. AVATAR 3. BRAAHMAN 4. DŽINNID 5. HADITH 6. HARAE 7. EKSTAAS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. IMAAM 2. KALIIF 3. KATEKISMUS 4. MAYA 5. MEELEPARANDUS 6. PALVERÄNNAK 7. ORDINEERIMA
<ol style="list-style-type: none"> 1. JOOGA 2. KALVINISM 3. KIPA 4. MANTRA 5. NIRVAANA 6. PAAVST 7. MEDITATSIOON 	<ol style="list-style-type: none"> 1. KABALA 2. KOŠŠER 3. MANDIR 4. MEZUZA 5. OMNIPRESENTNE 6. MESSIAS 7. KAMI
<ol style="list-style-type: none"> 1. MIKVE 2. PATRIARH 3. QIBLA 4. RISTIPUU 5. SABAT 6. PROHVET 7. BUDISM 	<ol style="list-style-type: none"> 1. MOKŠA 2. PIISKOP 3. RABI 4. SANSAARA 5. SUNNA 6. ŠAKTI 7. NUTUMÜÜR
<ol style="list-style-type: none"> 1. MOŠEE 2. POLÜTEISM 3. RAMADAAN 4. PÜHAK 5. SIIRDERIITUS 6. SUURA 7. MÜÜT 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PROTESTANTISM 2. QI 3. SÜNOPTILISED 4. ŠARIAAT 5. WUWEI 6. RISTIMÄRK 7. PUUDŽA
<ol style="list-style-type: none"> 1. UMMA 2. ÜLEMSOOTSKA 3. SIKHISM 4. PÄRISPATT 5. TALMUD 6. TORII VÄRAV 7. TITAANID 	

Four Educational Games for Supporting Worldview Literacy in Lower and Upper Secondary Education

Summary

In this Master's project, I focused on creating opportunities for gamified learning in classes of religious education, based on the concept of worldview literacy. As a practical outcome, I developed four educational games. The starting point for this work is the observation that games and playing are often neglected or at least, left in the background in the learning process, serving merely as a reward or an activity that can be easily omitted due to lack of time. In my work, I proceeded from the opposite understanding, according to which playing games can be a central part of learning. Gamified learning allows learners to activate prior knowledge, experiment, create different interpretations, make mistakes in a safe environment, and reflect on their experiences both individually and in a group. This approach is suitable for religious education classes because the topics covered are multifaceted, value-laden, and closely tied to learners' personal attitudes and identities.

In the theoretical part, I relied primarily on Martha Shaw's concept of worldview literacy, which offers a slightly broader and more inclusive framework than religious literacy. Worldview literacy encompasses both religious and non-religious worldviews and emphasizes their fluid, contextual, and social nature. At the center of Shaw's model are three interrelated processes: interpretation, reflexivity, and transformative encounter. Additionally, in this work I addressed the theoretical foundations of games, game-based learning (GBL), and gamification, as well as their application in educational practice. In this work, I also viewed the criticism of game-based approaches.

However, criticism of games and gamification does not mean that games are unsuitable for diversifying learning and acquiring knowledge, but rather that one must take into account that the educational value of a game depends on its design, context, and pedagogical framework. Therefore, in my work, I treated the games I created as tools in which potential is realized by supporting engagement, knowledge, interpretation, and reflection, and in alignment with the goals of worldview literacy.

My Master's project consists of two parts: a theoretical part and a practical part, which comprises four educational games. The theoretical part is further divided into two

main chapters: the project's theoretical framework and an overview of the project. The first chapter establishes the theoretical framework of worldview literacy and discusses how game-based approaches align with its fundamental principles.

In the second chapter, I present the practical part of the Master's project - the process of creating four educational games, a description of the games, including their connection to the core competencies of worldview literacy, and I also include recommendations for teachers regarding pre- and post-activities. As a result of the master's thesis project, four educational games were developed to support active participation, interpretation of knowledge, and reflection in religious education classes. Testing the games showed that the materials created encourage discussion and offer learners the opportunity to adopt another perspective temporarily without any obligation to agree with it.

In conclusion, it can be stated that gamified learning and the four created games, which are clearly linked to the goals of worldview literacy, are well-suited for use the lower secondary (grades 7–9) and upper secondary (grades 10–12) education. The created games can be used both for introducing new topics and reinforcing knowledge, as well as a tool to support reflection, whereby their impact largely depends on the teacher's role in guiding post-game discussion and reflection.

I believe that the four games, created as part of this project, are the first in a broader collection of educational games that offer teachers both practical applications and the encouragement to create their own educational games and use them in their lessons.

Annotatsioon

Märksõnad: usundiõpetus, põhikool, gümnaasium, õppematerjal, mäng

Magistriprojekti tulemusena valmisid põhikooli III astmes ja gümnaasiumis kasutatavad õppemängud, mis mitmekesistavad usundiõpetuse tunde ning toetavad maailmavaatelist kirjaoskust. Teoreetilises osas käsitletakse maailmavaatelse kirjaoskuse olemust ja mängustamise võimalusi tähendusliku õppimise toetamisel, tuginedes Martha Shaw kontseptsioonile. Loodud mängud on õpetajale koheselt kasutatavad ega vaja täiendavat sisuloomet, kuid nende põhimõtteid saab hõlpsasti edasi arendada ja uute õppematerjalide loomisel rakendada.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Enel Kotli,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Neli õppemängu maailmavaateline kirjaoskuse toetamiseks III kooliastmes ja gümnaasiumis“, mille juhendaja on Olga Schihalejev, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Enel Kotli

04.05.2026