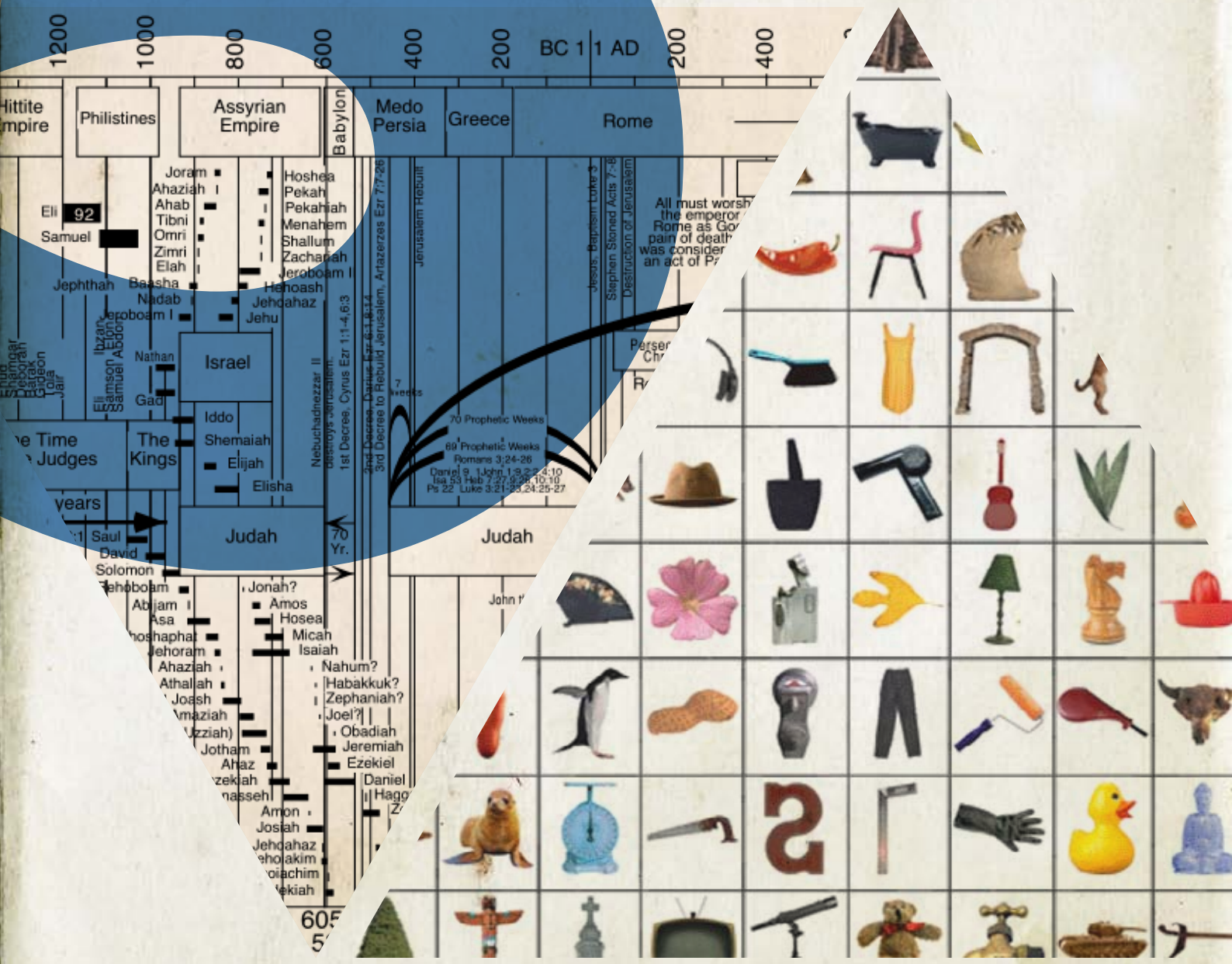
Aktiivõppe meetodid noorsootöös

Koolitusraport



Europa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Eesti tuleviku heaks

** Lisaks sellele raportile on kättesaadavad ka osalejatele koolituse järel saadetud koolitusel kasutatud slaidid, ühe koolitusel läbitud aktiivõppe meetodi (dispuut) rakendamise juhend ja detailne raport, kus on üksikasjalikumalt kajastatud päevakava, tagasisidet ja grupitöödes tehtut. Kuigi need on arusaadavad ennekõike osalejatele, võib ka teistel nendega tutvumisest kasu olla.*

Aeg: 7.-9.05.2009
Koht: Mõdriku, Lääne- Virumaa
Koolitajad: Argo Bachfeldt, Uku Visnapuu

KOOLITUSE TEEMA TEOREETILINE SELGITUS

Aktiivõppe puhul omandavad inimesed uusi teadmisi, kogemusi ning väärtusi õppetegevuse kaudu, kus nad asetatakse koolitusel olukorda, milles tuleb peale kuulamise ja kirjutamise ka tegutseda, kaasa mõelda ja üksteisega arutleda. Lisaks uue omandamisele võib aktiivõppe abil saada kinnitust ka olemasolevale ja avastada teadmisi, hoiakuid ja väärtusi, mis ei ole enam abiks. Hästi korraldatud aktiivõpe toetab ka iseseisva kriitilise mõtlemise oskusi ja valmisolekut selleks. Aktiivõppe puhul on suur osatähtsus koostöö tegemisel, kriitilisel mõtlemisel, loomingulisel lähenemisel, eluliste ülesannete lahendamisel ning enda ja teiste töö väärtustamisel.

Õpitava olemuse omandamiseks, iseenda ja kogukondade mõistmiseks, ühtekuuluvuse tõstmiseks jne on palju erinevaid meetodeid. Näiteid aktiivõppe meetoditest: rollimängude mängimine, ristsõnade koostamine ja lahendamine, dispuut, referaatide kirjutamine ja nende ettekandmine, oma kogemuste jagamine, küsimustele vastamine, alternatiivsete lahenduste otsimine...

Koolitaja on seejuures eelkõige juhendaja, inspireerija, koostöö hõlbustaja, mitte niivõrd abstraktsete teadmiste edasiandja või ainuallikas (kuigi ka see võib aktiivõppes toimuda). Aktiivõppe meetodite hulka kuuluvad ka paaris- ja rühmatöö ning projektõpe. Õppetöö korraldamiseks ja hindamiseks kasutatakse sageli mapp-õpet: õppija koostab oma töödest õpimapi, mille põhjal õppija ise, grupikaaslased ja koolitaja saavad edusamme hinnata.

Aktiivõppe mõistet on kritiseeritud (nt Jan Klabbers) seoses sellega, et igasugune õppimine (ka lihtsalt tähelepanu teritamine, et „passiivselt kuulata") on aktiivne tegevus. Selle asemele on pakutud välja selliseid mõisteid: „õppimine läbi tegevuse", „kaasatud õppimine", „kaasav õppimine", „kogemuspõhine õpe".

MÕISTEID, MIDA KOOLITUSE JOOKSUL KASUTASIME KOOS DEFINITSIOONIDEGA

- **Aktiivõppe meetodid** – on illustratiivsed vahendid, millega saame näitlikustada elus toimuvaid protsesse ja seeläbi õppida juurde uusi oskusi. (Salumaa, Talvik, Saarniit)

  Aktiivõpet avavaid märksõnu:

  - Uudishimu
  - Vabadus ja aktiivsus
  - Originaalsus ja loomingulisus
  - Avastamine
  - Iseseisev mõtlemine
  - Kriitiline mõtlemine
  - Suhtlemine ja koostöö
  - Tegutsemine vastavalt situatsioonile
  - Elulised ülesanded
  - Enda ja teiste töö hindamine

- **Anoomia** – Pinge, mis tekib, kui inimesel tuleb täita rolle, mis esitavad talle vastukäivaid nõudmisi (nt ema ja ühiskonnategelane) (Ülo Vooglaid)
- **Refleksioon** – siin kontekstis: tulevikku vaatamist hõlmav õpetlik arutelu, mis järgneb õpitegevusele, õpetamisele või ka laiemalt mingile tegevusele, tihti kasutatakse refleksioonis tagasidet. (Uku)
- **Tagasiside** – siin kontekstis: protsess, mille käigus koolitusel osalejad väljendavad oma mõtteid ja/või tundeid õppimise käigus toimunu kohta (Uku)
  - Et noorsootöö on mõeldud inimestele vanuses 7-26, tuleb lähtuvalt oma noortegrupist aktiivõppe rakendajal valida sobiv eakohane lähenemine – pedagoogika, andragoogika või kombinatsioon.
- **Pedagoogika** – õpetus laste õpetamisest. Meie koolituse kontekstis on tähtis see aspekt, et pedagoogikas üldiselt eeldatakse, et lapsel ei pruugi olla õpitavaga seoses kogemusi ega valmisolekut seda ühises õppimises mõtestada. Aktiivõppeline pedagoogika pakub lapsele võimaluse kogemust saada ja seda mõtestama õppida. Samuti eeldatakse, et laps on nõus õppima asju tuleviku jaoks, sest lapsed alles valmistuvad eluks ette. Seda on teravalt kritiseeritud, väites, et lapsed juba elavad, mitte ei valmistu elama. Samuti on kriitika objektiks olnud see, et õpetajad/ koolitajad/ noorsootöötajad teevad näo, et õppijatel puuduvad varasemad asjakohased kogemused, või ei oska nende olemasolu märgata ja väärtustada. Pedagoogika, sh aktiivõppeline, toetub omakorda teistele käsitlustele:
  - **a)** Biheiviorismile toetuv pedagoogika kasutab valdavalt võtteid, kus laps on õpetaja/ noorsootöötaja manipulatsiooni objekt – õpetaja seab eesmärgid, valib stiimulid, annab tagasisidet vastavalt lapse käitumisele. Näiteid: etteantud mudeliga rollimängud, mõned käsitöö oskuste õpetamised (õpetaja näitab, kuidas parandada elektriskeemi). Üks sellise õpetamise suund on selline, et lapsele tuleb õigeid vastuseid ette öelda ja teda tuleb õpetada seda etteantud mudelit hästi meelde jätma ning vajadusel kopeerima ja kasutama. Kaasaegne biheiviorism keskendub käitumise muutmisele või sobiva käitumise säilitamisele, kõrgemad vaimsed protsessid (mõtlemine, loovus, mälu,) on ka olulised, aga siiski selgelt teisejärgulised. (Uku)

» **b)** Kognitivismile toetuv pedagoogika toonitab seda, et lapsele tuleb anda jõukohaseid probleemide lahendamist eeldavaid ülesandeid, kus tuleb olukorda mõista, „nuputada", kasutada loovust. Näiteks „konksuga küsimused", noorsootöötaja annab rikkis elektriskeemi ja palub leida vea põhjuseid. Kognitivistlik õpetaja paneb rõhku kõrgemate vaimsete protsesside (näiteks mälu, loovus, probleemide lahendamine) arengu toetamisele. (Uku)

» **c)** Sotsiaalkonstruktivismile toetuv pedagoogika haarab lapsi dialoogi, kus üheskoos arutades selgineb, mis on tõde ja mis on väärtuslik kelle jaoks ning mis kontekstis. Näiteks vaadatakse koos filmi „Klass" ja arutatakse nähtu üle, arutatakse, mis on kohaliku tasandi elus olulist, miks traditsioonid on tähtsad. Kahe viimatimainitud lähenemise puhul ei tohi lapsele ette öelda õiget vastust. Piaget –kognitivisimi suurkuju lähenemine hõlmab ideid, et laps peab võimalikult arenema omas tempos ja ise aktiivselt tegutsedes maailma tundma õppima – iga asi, mida sa ütled lapsele ette, jääb tal endal avastamata. Ja kuna sotsiaalkonstruktivistlikus vaates sünnib oluline osa õpitavast inimestevahelises interaktsioonis ühisloominguna, ei ole etteütlemine muidugi mõeldav. Aktiivõpe võib toimuda kõigi kolme traditsiooni valguses, meie toetusime pigem kahele viimasele. Kaks viimast on ka mitteformaalse õppimise põhimõtete ja väärtustega (näiteks vabatahtlik) paremini kooskõlas kui biheivioristlik lähenemine. (Uku)

- **Andragoogika** – õpetus täiskasvanute õpetamisest, kus üldiselt eeldatakse, et täiskasvanul on õpetatavaga otsesemalt või kaudsemalt seonduvaid kogemusi ja kus tihti toetatakse õppijate dialoogi õpetajaga (koolitajaga) ja õppijate omavahelist arutelu. Teine tähtis eeldus on see, et täiskasvanu õpib ennekõike oma elus reaalselt vajaminevat, tema õpimotivatsioon on seotud tihti praktilise rakenduse ja tema seisukohtade, tõekspidamiste ja väärtuste väärikuse austamisega. Sellest tulenevalt on andragoogikas aktiivõpe tihti teretulnud. (Uku)

- **Elamuspedagoogika** – laste õpetamine, mis toetub emotsionaalsete elamuste kogemusele ja sellele järgnevale refleksioonile. (Elamuspedagoogikat kasutatakse küll laiemalt, kui laste õpetamise kontekstis. Soovin seda siiski toonitada, sest täiskasvanute õpetamine lähtub andragoogikast ja laste õpetamine pedagoogikast ja

noorte õpetamine peaks leidma nende osaliselt kattuvate, osaliselt teineteisele vastanduvate lähenemiste sünteesi) (Uku)

- **Lõpparutelu** – koolitust ja/või õppetegevust kokkuvõttev arutelu (Uku); aktiivõppe meetodi üheks lahutamatuks osaks on ühis-arutelu, kus meetodi läbiviija suunamisel toimub reflekteerimine, toimunu analüüs ning arutelu selle üle, mida antud tegevusest õpiti. (Salumaa, Talvik, Saarniit)
- **Grupiteadmus** – sügavalt juurdunud/ väärt teadmine + kogemus (Uku)
- **Grupidünaamika** – õpetus gruppide arenemisest

Salumaa, Talvik, Saarniit väljaandes: "Aktiivõppe meetodid II"

EESMÄRKIDE PÜSTITUS JA KOOLITUSE TAUST

Kontseptsiooniarutelul ja osalejate ootustes kajastusid järgmised märksõnad: kaasaegne õpe, uued metoodikad, kogemuspõhine õpe (läbi reaalsete situatsioonide ja kogemuste õpetamine), seikluskasvatus; tegevused, mis suunavad noori koostööle.

Koolituse korraldajate peamiseks eesmärgiks oli sihtgrupi kõrgem teadlikkus aktiivõppe meetoditest ning see, et sihtgrupp on saanud ideid, praktilisi soovitusi ja julgustust neid kasutama töös noortega. Soovisime, et õppijad osaleksid aktiivselt õppeprotsessis, et see aitaks neil õpitavat mõtestada ja seostada omandatud teadmisi tegelikkusega.

KOKKUVÕTE LEVINUMATEST OSALEJATE OOTUSTEST REGISTREERUMISVORMIDE PÕHJAL:

- ✓ Olen vanasse kinni jäänud, senised lahendused rutiiniks muutunud, tahaks
  - » uusi ideid, lähenemisi
  - » uuest vaatenurgast asjadele vaadata
- ✓ Iga koolitus annab midagi juurde
- ✓ Avatud praktilisele, eriti sellele, mida saab oma igapäevatöös reaalselt kasutada
- ✓ Mis on noorte jaoks atraktiivne?
- ✓ Tahaks kaaslastega arutada, jagada

VEEL OOTUSI REGISTREERUMISVORMIDE PÕHJAL:

- ✓ Tahan omandada teadmisi juurde
- ✓ Soovin kogeda, ise läbi teha asju
- ✓ Tahan saada koolitajaks
- ✓ Vajan veidi julgustust, enesekindlust juurde

ÜLDISED EESMÄRGID:

- Osalejad saavad professionaalse toega läbimõtestatud praktilisi kogemusi aktiivõppest, selles ise aktiivselt kaasa tehes.
- Osalejad saavad võtteid, kuidas ja kellega noorsootöös aktiivõpet kasutada ning julgustust seda teha.

- Osalejad saavad ka pisut teaduslikku/ teoreetilist baasi, mis hõlbustab meetodite valikult ja kasutamist neid oskuslikult kombineerides ja aktiivõppe riske maandades.

OODATAVATEKS ÕPITULEMUSTEKS SEADSIME (MIDA OSALEJA OSKAB, TEAB, VÄÄRTUSTAB):

Osaleja...

» ...teab, mis on meetod/õpimeetod

» ...oskab leida erinevaid aktiivõppe meetodeid (MFÕ veeb/ kirjandus)

» ...oskab valida sobiva meetodi soovitud eesmärgi saavutamiseks

» ...teab, mis on meetodi läbiviimisel oluline: (sissejuhatus, gruppide moodustamine, gruppide juhendamine, meetodi läbiviimine, emotsioonide väljaelamine, refleksioon/analüüs/arutelu)

KOOLITUSTEGEVUSTEKS PLAANISIME (ÕPIMEETODID, SIDUSTEGEVUSED KOOLITUSEL):

- Võimalikult lihtsas (noorsootöötajatele arusaadavas) keeles asju selgitada (mõistekaart)
- Valida praktilisteks harjutusteks just noorsootöötajatele sobivad meetodid, mida nad saaksid ka oma töös noortega kasutada.
- Luua võimalus osalejatel endal erinevaid aktiivõppe meetodeid ette valmistada ja rakendada (jäälõhkujad, tagasiside, koostöö jm)
- Anda tutvumiseks mitmeid allikaid, sh Uku koostatud vabavaraline meeskonnatöö mängude kogumik, mis hõlmab ka lühikest mängude teadlikku valikut ja rakendamist toetavat sissejuhatust

NOORSOOTÖÖ SEOSED TEEMAGA

Aktiivõppe rakendamine on mitteformaalsele õppimisele panustava noorsootöö võtmeküsimus. Selleks sobiliku metoodilise pagasi ja oskuste, teadmiste ning hoiakute/väärtuste omamine on noorsootöötaja toimetuleku seisukohalt väga tähtis. Noorsootöötajad on avatud õppele, kus saab aktiivselt kaasa teha ning uusi meetodeid ja lähenemisi leida. Noorsootöötajad õpivad meelsasti dialoogis ja heterogeenses grupis, olles üksteisele toeks ja allikaiks.

Aktiivõppe rakendamisel on palju komistuskive ja riske, millest on tähtis teadlik olla, et mitte osalejatele ja iseendale liiga teha. Noorte ja teiste huvigruppide (lapsevanemad, õpetajad, ametnikud jne) jaoks on oluline osata selgitada aktiivõppe olemust ja väärtuslikkust. Üks hea võimalus on noorsootöötajail seda õppida viisil, et tehakse ise läbi mitmesuguseid aktiivõppelisi tegevusi ja reflekteeritakse neid ühiselt professionaalse toe (koolitaja) abil.

Aktiivõppe käigus toimub lisaks mitteformaalsele õppimisele ka informaalset õppimist (selline õppimine, mis on juhuslik, teadvustamatu). Näiteks noored õpivad noorsootöötajat inimesena, sh eeskujuna, tundma ja vastupidi.

Noorsootöötaja, kes viib enda meelest läbi aktiivõpet (mängud, võistlused, arutelud), aga ei võta aega selleks, et ühes noortega toimunu ja selle tulemuste üle arutleda, jätab osa oma tööst tegemata. Aga refleksiooniprotsesside juhtimine nõuab head ettevalmistust, isiksuslikku küpsust, sh parajal määral enesekindlust – ja see koolitus andis sellesse väikese panuse.

Aktiivõpe on ka väljaspool Eestit ja noorsootööd laialdaselt kasutatav ja selle kohta on kättesaadaval palju kirjandust. Aktiivõppe läbiviimiseks on välja antud mitmed mängude kogumikke, sh Uku „Meeskonnatöö mängude kogumik" ja Tarmo Salumaa ning Mati Talviku raamatud. Siiski on raamatu järgi inimestega kasutatava meetodi õppimine riskantne ja vahel üsna väheviljakas. Soovitame rakendada

vaid neid meetodeid, kus läbiviija ise varem osalejana kaasa löönud ja pärast seda oma kogemuse läbi mõelnud on – mis on selle meetodi sobivus minu ja praeguse grupi seisukohalt, mis on selle meetodi kasutamise eeldused ja riskid, kohaldamise võimalused. Ka lihtsalt eelnev selleks kokku kutsutud proovigrupiga läbimängimine võib kasuks tulla, enne kui „päris" grupiga meetodit rakendama asuda.

METOODILISI LÄHENEMISI AKTIIVÕPPE TEEMALE NOORSOOTÖÖS

Sissejuhatuse metoodilise lähenemise üldistesse alustesse saab mõistete osast, kus on defineeritud pedagoogikat, elamuspedagoogikat ja andragoogikat. Mitteformaalse õppimise veeb: www.mitteformaalne.ee annab samuti häid lähtekohti ja konkreetseid juhenditega meetodeid – vt meetodite andmebaas. Kuidas valida ja kasutada mänge, vt elektroonselt vabalt levitatavast Uku Visnapuu meeskonnatöö mängude kogumikust, mis on lisatud raportile.

HEA PRAKTIKA NÄITED

Koolitus tervikuna kujunes hea praktika näiteks, sest oli kooskõlas mitteformaalse õppimise ja aktiivõppe hea tavaga, nt hõlmas võimalusi osalejatel palju aktiivses ja panustavas rollis olla, osaleda tagasiside ja enda initsiatiivil koolituse juhtimises (osalejad viisid läbi energiamänge, refleksiooniarutelu, õhust programmi) jne.

Noorsootöötajatega võiks aktiivõppe mõistmisele läheneda näiteks ühise mõttekaardi koostamise abil, nagu meie koolituses, sest see aitab tekitada arutelu ja samal ajal kaardistada olulisemad olemasole-

vad tähendused ja kogemused. Mõttekaardi koostamine toimus sellisel viisil, et osalejad nimetasid aktiivõppe meetoditega seonduvaid märksõnu, mis ühises arutelus põrandale paigutati. Saadud tulemus korrastati üheskoos ja räägiti lahti erinevaid tähendusvarjundeid ja nüansse.

Mõistekaarti koostades saime toetuda dispuudi tulemustele. Dispuut on hea meetod selliste küsimuste käsitlemiseks, mis on osalejatele hingelähedased ja millele ei ole ühte õiget vastust. Väitlus aitab kaasa kriitilise arutelu tekkimisele aktiivõppega seoses, mis omakorda võib käivitada noorsootöötaja eneserefleksiooniprotsesse.

Kasutasime dispuuti teemal: „Kas aktiivõppe meetodid töötavad noortega tulemuslikult?"

Dispuut kujunes kohati naljaga pooleks emotsionaalseks väitluseks. **„Jah"-pool** rõhus sellele, et aktiivõpe noorsootöös pakub rikkalikult erinevaid võimalusi ja pole lihtsalt mingi mäng või katsetamine, milleks seda vahel ekslikult peetakse.

Poolt-argumentidena toodi välja:

- kui noorsootöötaja rakendab aktiivõppe meetodeid, siis noor saab valida rolle – valikuvabadus on tähtis noorsootöös
- laiendab silmaringi – on võimalus käia eri kohtades
- võimaldab noortel mitmekülgselt end arendada, sh arendab sotsiaalseid oskusi
- aktiivõpe suunab noori analüüsima oma tegevust
- annab palju teadmisi ja kogemusi, aitab kasvada aktiivseks teadlikuks ühiskonna liikmeks ning toetab noorte osalust otsustusprotsessides
- paneb noori võrdsetele positsioonidele täiskasvanutega

Mõned „Ei"-poole argumendid olid:

- aktiivõpe on eksperimenteerimine ja mäng, tuleks jääda end ajas tõestanud usaldusväärsete traditsiooniliste õpetamis- ja kasvatamismeetodite juurde, osadele inimestele uuendused ei meeldi, nt lapsevanemad ei pruugi oma lapsi usaldada sellisesse keskkonda. Pealegi oleme kõik ilma igasuguse aktiivõppeta täiskasvanuks saanud ja hästi toimetulevaks kasvanud

- aktiivõppe käigus võib saada hingehaavu ja langeda isegi depressiooni – mis saab edasi?
- aktiivõpe hind on otseses ning kaudses mõttes kõrge, näiteks reisimine maksab palju raha ja see võib viia ülekoormatuseni
- aktiivõpe on noore jaoks riskantne – kui ta osaleb, võib end lolliks teha, kui ei osale on heidik
- aktiivõppe meetoditega ei jõua kõigini

PÄEVAKAVAD

I päev 7. mai 09

1. majutamine, ekskursioon läbi mõisa
2. avasõnad, sisejuhatus koolitusse, osalejate ootused, eesmärgid, tutvumine, soojendustegevused
3. arutelud, osalejate erisuste ja ühisosade leidmine, aktiivõppe meetodite kogemine: lumepalli meetod ja kollaaž, tagasiside puuga pildi abil
4. õhtused mängud

II päev 8. mai 09

1. soojendus, tagasivaade vahepealsele, päeva eesmärgid
2. aktiivõppe meetodite kogemine: sokraatiline jalutuskäik ja ringlev ülevaade "tagasiside aktiivõppelises noorsootöös"

Alateemad:

» Kuidas mõjusalt aktiivõppes tagasidet anda
» Kuidas saada aru, et tagasiside on hästi vastu võetud
» Mida annab tagasiside andmine andjale?
» Mida annab tagasiside saamine saajale?

- » Tüüpilisi riske ja ohte seoses noored ja tagasiside
- » Tüüpilisi riske ja ohte seoses suured grupid ja tagasiside
- » Koolituses antud tagasiside ei ole tegelikult eriti tõsiseltvõetav - ei/ jah
- » Ilja lisatud teema: **Kellele anda/ pigem mitte anda tagasisidet**

3. eilse päeva refleksioon
   - » Koolituse eesmärgid
   - » Kleepsedelitega - millised meetodid seonduvad milliste eesmärkidega
   - » Mis meetodeid oleks saanud veel kasutada - osalejad pakuvad ise välja ja tutvustavad lühidalt
4. teoreetiline ülevaade: aktiivõppe meetodite jagunemise valdkonnad ja aktiivõppe meetodite rakendamisel kuus peamist etappi
5. allikate reklaam
   - » aktiivõppe meetodite raamatud (osalejate jaoks oli kogu aeg avatud erinavate trükiste näitus)
   - » mitteformaalne.ee kasutamise üleskutse (juba koolituse alguses rääkisime sellest portaalist kui heast allikast)
6. mudeldusmäng “suumimine” õues
7. tutvumine suumimise refleksiooni ja lehtri refleksiooni-mudelitega Michael Rehm’i järgi
8. tähestiku-meetodil “mida noored tegelikult tahavad?”
9. videoloeng Ülo Vooglaid “Võõrdumisest”, sellele järgnevalt arutelu väikestes gruppides ning seejärel üldine arutelu
10. osalejate poolt juhtivate tagasiside gruppide sissejuhatamine ja töö tagasisidegruppides (30)
11. õhtused tegevused - osalejate korraldatud
    - » Maastikumäng koos autasustamise ja refleksiooniga
    - » Mõistatamismängud
    - » Miimikamängud

III päev 9. mai 2009

1. soojendused õues ja kiire avaring "kuidas on? Ehk muljeid eilsest tänaseni."

2. dispuut teemal "Kas aktiivõpe töötab noortega tulemuslikult?"

3. kohvipaus

4. dispuudiosa ja suumimise mängu refleksioonide arutelu Michael Rehmi refleksiooni-lehtri mudeli põhjal

4.1 kes leiavad, et dispuut/ mingis muus vormis väitlus võiks sobida ka neile noortega kasutamiseks, kirjeldavad, kuidas

4.2 vahepeal paarisarutelu: mis oskusi võiks dispuut arendada

5. noorsootöötaja kutsestandardi eetiliste juhendite osa käsitlemine

5.1 loetelu dispuudi ja suumimise analüüside käigus esiletõusnud eetilistest küsimustest

6. aktiivõppe meetodi mõistekaardi ühine koostamine põrandale

7.1 **millist õpetajat/ noorsootöötajat õpilased ootavad?**

8. lõuna

9. kontaktide lehe, kuulutustetahvli ja Euroopa Sotsiaalfondiga seotud vormide täitmine, kokkulepped kollaažide videoülesvõtete kohta

10. õpimeetodite valikust grupidünaamika teooria alusel - faasidele vastavalt

10.1 selle meetodite valiku teema valisin kui lihtsama - vähem pingutust nõudva ja lühema - algselt plaanitud Wheatley liidritüüpide asemel

11. 1330 (5) energiamäng **ma-tsinga** (Egle)

12. enda õpitulemuste hindamine märklaua/ tuuleroosi meetodil

13. kohvipaus

14. kuidas rakendan - endale kirja kirjutamine ja ümbrikusse panemine

15.1 lõpuringi istumine ja üksteistele üleskutsete sõnastamise ring

15.2 tunnistuste kätteandmine

16. kojusõit

TULEVIKUSUUNDI JA SOOVITUSI

Edaspidi võiks olla selleteemalised koolitused pikemad ja mitmeosalised, et pakkuda võimalusi osalejatele rohkem koolituse käigus kogemusi omandada ja neid reflekteerida. Ka väikestes gruppides superviseeritult ja mentorluse abil tegutsemine võiks olla heaks täienduseks.

KOOLITAJATE HINNANG KOOLITUSELE

Kohapeal täheldatud osalejate aktiivsuse ning jooksvalt ja koolituse lõpus kogutud tagasiside järgi võib kokku võtta, et see oli üldjoontes toredasti kordaläinud koolitus, mis heterogeense grupi tõttu sai värvikat tagasisidet (kellele tempo paras, kellele mitte jms), aga keskmiselt andis osalejatele hea kuni väga hea väärtuse! Suurt sisulist kordaminekut varjutasid mõned olmelised seigad, mis allpool on detailsemalt avatud. Koolituse kasulikkust ja koolitajaid käsitlevad küsimused andsid valdavalt häid ja väga häid hinnanguid.

Argolt

- Korduvalt on koolitustel tekitanud segadust saabumise küsimus. Eriti, kui on võimalik ära eksida või valida erinevate koolitusruumide vahel. Edaspidi soovitan kasutada rohkem viitasid ja silte, et osalejatel oleks selgem, kuidas leida ülesse koolitusruum.

- Ühe kolmekohalise duširuumi olemasolu jäi napiks õhtuste ning eriti hommikuste pesemisvajaduste kohta.
- Mitmed osalejad mainisid mulle söögilauas, et külm oli magada.
- Eriti rõõmustas mind osalejate omaalgatus. Oldi valmis läbi viima energiaharjutusi ning pakuti välja põnevaid õhtuseid tegevusi. Samuti sooviti rikastada koolitust oma näidete ja abiga.
- Selliselt koolituselt, kus tuleb koostööd teha koolitajaga, kellega enne ei ole koos töötanud, saab palju õppida. Samuti on see abiks iseenda koolitusstiili mõistmiseks.
- Koolitust võib pidada õnnestunuks, kuna silmaga oli näha ja kõrvaga oli kuulda osalejate kasvu aktiivõppe meetodite vallas. Seda nii ühises grupis tegevusi tehes, kui ka individuaalsetes vestlustes.

Ukult

- kõige Argo poolt mainituga nõus
- kontseptsiooniarutelul arvasime, et tulevad väga algajad, kuid gruppi kuulus ka üsna kogenuid
- suutsime kinni pidada kavatsusest, et see koolitus ei tohi olla tormamine. Oli aega arutada, tutvuda, kogukonda luua, puhata. Olen hästi töö, lõbu ja vaba aja tasakaaluga rahul! Jätsime koolituse käigus üksikud algselt kavandatud asjad välja grupist lähtudes.
- kui koolituskokkulepete sõlmimine osalejatega saab sõnastatud täislausetega, on seda hiljem kergem meenutada
- Mõdriku on väga ilus koht looduslikult ja pakub huvitavateks jalutuskäikudeks ning maastikumängudeks head keskkonda, aga koolitusruumides kajas pisut ebamugavalt ja ainsad aknad olid kaks laeakent – olime nagu purgis
- kindlasti tasub vältida kõige suurema saali koolituseks kasutamist – seal kajas väga-väga ebamugavalt (eelmisel päeval seal tehtud 4-tunnine koolitus väsitas mind ja osalejaid just selle kaja tõttu), niisiis kolisime väiksemasse ruumi, kus olid need kaks laeakent
- mõisa peamajas olev uhke saal (nagu Tallinna Õpetajate Maja Raekoja platsi poolne saal) võiks olla edaspidi see, mida küsida koolituseks (ma alguses eeldasingi, et sellest käib jutt, aga jätsin üle kontrollimata – minu viga)

- eesmärgid ja mahud said veidi liiga ambitsioonikad seatud
- nende osalejatega on tähtis edaspidi kogukonna tekke soodustamiseks kontakti hoida, üks võimalus selleks oleks meie (Argo, Uku (koos või eraldi)) + mõne osaleja, kes nimetas end koolitushuviliseks (või algajaks koolitajaks) koostööprojektid, ehk ka Euroopa Sotsiaalfondi raames
- osalejate elektroonne eeltöö õigustas ennast hästi, kasutasime seda materjali kohapeal, mis mõjus ka osalejate jaoks motiveerivalt
- taolist koolitust tasub edaspidi korraldada vähemalt kahe-osalisena: 1) esimene koolitus nagu meie oma 2) paar-kolm kuud praktiseerimist, õpitu rakendamist 3) teine koolitus, kus reflekteeritakse kavandatu rakendamist, õpitakse juurde, leitakse kolleegide toetust...

VÄLJAVÕTE OSALEJATE TAGASISIDEST

TAGASISIDE 2. PÄEVA HOMMIKUL

MIS MEELDIS:

Rahulik õhkkond, hästi rahulikud inimesed
Osalejad ütlevad oma arvamuse välja
Et niipalju eri taustaga inimesi on koos
Et keegi ei vingunud ega virisenud
Õhkkond, mis tekkis, et saime aeglaselt ääriveeri sulanduda
On kõik meeldinud praegu, mis on toimunud, kõik laabub; et Ukul on ka juured Saaremaal ja ühiseid momente veelgi; noorsootöötajatega on alati väga hea olla, et kõik on krapsakad, kedagi ei pea sundima; hästi palju krapsakaid mängujuhte oli siin; et ei pidanud ise organiseerima, et vastutust anti meile ka; inimesed isiksuste- ja kogemuste poolest; koht, kus oleme; vaikus.
Seltskond, et anti aega sisse elada; seltskond, väga sõbralik õhkkond; tunnen end hästi; et oli aega tutvuda ja rääkida ja teiste kogemusi kuulata; töömeetodid, huvitavad mängud; inimesed: nii koolitajad

kui osalejad; kollaaži tegemine – tahaks seda veel teha; söök on ka suurepärane; et oli aega sisseelamiseks, väga hea, et sai tasapisi üksteist tundma õppida; kokkutulnud seltskond, äratundmise rõõm, mängud ja grupitööd, mis meid veel rohkem lähendasid; seltskond on võrratu: alates esimestest tegevustest, kus kõik olid haaratud, keegi ei jokutanud ega pidurdanud; lumepallimeetodiga algus oli küll väheke aeganõudev, aga lõpptulemus oli, et tutvustust ei olnud; et suhteliselt vabad käed selle kava piires on antud – kõik on enamvähem meie enda teha selle; programm ja ülesehitus on hästi tuttav, tudengid suudavad ka hästi kvaliteetselt teha üritusi; et osalejates nägin ka entusiasmi; et plakatipoisist sai asja; sõbralik õhkkond ja tore inimene; kohvikutädi pakkus paremat kohvi ja tegi saiakesed ka soojaks; 9,8 10st!

MIS OLEKS VÕINUD OLLA TEISITI:

Oleks algus hästi konkreetne, minu jaoks oli algus juba bussidega ebaselge – minu enda viga ka, ei võtnud kontakte, et keegi pole ka midagi öelnud; kõik see algus – ma oleks konkreetsemalt tahtnud; rohkem osalejatelt omaalgatust, et mina tahaks asju ise teha; läheme lahti, eilne hommik oli veidi ligadi-logadi, et mis nüüd edasi saab; kuidas saab öelda, et hoog on sees ja minge magama, alguses mõtlesin, et peab alles ööpimeduses minema; mulle jäi mängu-energia nii sisse; tutvumisosa oli nagu natuke hilinenud, teeksin selle kiiremini; anti aega sisse elada, aga tahaks kiiremini asja kallale asuda; vihkan varahommikust ärkamist – hommikusöök kl 10 oleks normaalne, algust natuke edasi lükata; transpordiga saaks paremaks teha; ka igal teisel koolitusel nuriseksin selle üle, väljas on nii ilus loodus, aga oleme tünnis; kui lubati tänaseks 20 kraadi sooja ja me peame istuma siin põhimõtteliselt karbis, minu mõte on küll, et võiks väljas olla rohkem; et kordagi ei öelnud välja, et „tere, minu nimi on see" – kollaažide osas: pilte oli vähevõitu; piirangud ka aitavad, kõigepealt ütlesin bussi ootavale külarahvale tere.

MIDA ÕPPISIN, SAIN:

Erinevad meetodid ja hästi lihtsad asjad, et grupp on alati targem; Kõik erinevad, aga sarnased mured, paar uut mängu
Erinevaid meetodeid ja mänge, mida saab rakendada; sain palju uusi mänge, kuu oli vahva, kollaaž oli mulle uus; olen õppinud analüüsima oma tegevust rohkem, et ole lihtsalt niisama; konkreetseid praktilisi võtteid, Ilja – võid väga lihtsaid asju teha säraga, so on hea õppetund, kuidas endasse uskuda; mänge, heatahtlikku kavalust; grupitööd

aitavad kaasa, nii et igast asjast saab üle; meeskonnatöö on tähtis, lihtsaid asju, palju meetodeid ja et noortega saab midagi teha ka ilma vahenditeta; sain teada mõned uued mängud, mõnikord lihtsuses peitubki võlu; kuulata neid inimesi, kellel on väärtuslik töökogemus, mulle meeldib teist kuulata ja võtta teiste huvitavaid ideid üle; kuidas saab lihtsast asjast teha väga kaasahaarava mängu; enesekindlus paneb inimesi kaasa haarama, vaatan oma vasakule käele, et saaks omale loovust juurde; kõik ei läinud kasutusse, et sissejuhatus oli liiga pikk, aga kuna oleme meetodite koolitusel, siis see sobis; kui lume-pallimeetodis olime suures grupis koos, siis tundsime, et oleme üks suur grupp – selline tunne, et tunneme kõigest kõike, mul oli lihtsam neid mänge läbi viia, sest töötan pulmaisa ja õhtujuhina, aitäh ka teile mängude eest, lihtsuses peitubki jõud – pulmas suhtlen purjus inimestega ja kui hakata tegelema ka noortega, siis päris palju vahvaid ideid, mida noortega teha; lumepallimeetod, õhtune programm tuli hästi välja; kõike vana saab uut moodi rakendada – mingi uus nüanss ikka on; väikseid nõkse juurde, kuidas tegevusi läbi viia; midagi ikka kõrva taha jäi, mänge, meeskonnatööd, täpitamise meetod ja et kohe hakkasin päevikusse kirjutama.

ARUANNE

Aeg: 7.-9.05.2009
Koht: Mõdriku, Lääne- Virumaa
Koolitajad: Argo Bachfeldt, Uku Visnapuu

Keeletoimetaja: Terje Henk
Graafiline disain: Norman Orro

Koolitus oli rahastatud Euroopa Sotsiaalfondi ja Eesti Vabariigi kaas-rahastusel elluviidavast programmi „Noorsootöö kvaliteedi arendamine." 1.1.0201.08-0001 ressurssidest.

Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Eesti tuleviku heaks

Meeskonnatöö mängude kogumik

ver 1.1 oktoober 2004

See mängude kogumik on sündinud paljude inimeste ühise panuse tulemusel ja areneb pidevalt edasi. Suur tänu Teile kõigile!

Uku Visnapuu
koostaja

Tartu
alustatud veebruaris 2002

Kõik siintoodud mängud on igaühele vabaks kasutamiseks. Kogumikku võib kopeerida, muuta ja tasuta levitada. Mängude kogumik on koostatud heas usus, et ükski alltoodud mängudest ei ole "kellegi oma", saladus, ega kaitstud autorikaitsega, kui kellelgi on selles osas pretensioone, siis palun pöörduda koostaja poole uku@escu.ee / tel 5121616
Väga oodatud on igasugune tagasiside, täiendused ja kommentaarid.

Saateks

Mängud ei ole imevahendid, mis lahendaks kõik (koostöö)probleemid ja haaraks kaasa igaüht, küll aga on imelised vahendid, millega saab luua õhkkonda, lähendada inimesi, tõsta eneseteadlikkust ning kohendada enesehinnangut, tekitada võimsa meie-tunde, mõnusalt lõõgastuda...
ja läbi kogemise, mõtestamise ning arutelu õppida.

Osa mänge on lihtsamad, teised pretensioonikamad, näiteks tuleb ettevaatlikum, inimlikult soojem, olla mängudega, kus osalejad peavad originaalsed või lahedad näima; üksteisega füüsilises kontaktis olema; hoidma kedagi kukkumast; või kus mõni meeltest on pärsitud, näiteks silmad kinni seotud, või on osalejad mingil muul moel abitud.

Mängud ei tohiks olla ebaõiglased, julmad ega vastumeelsed. Kuigi eelmine lause võib näida algul iseenesestmõistetav, ei pruugi igas situatsioonis kõik ühtviisi neid mõisteid tõlgendada. Mõistagi tuleb siis lähtuda riskide maandamise printsiibist – valida ärevamate tõlgenduste seast, lähtudes sellest, et keegi ei tohi põhjendamatult haiget saada või liiga suurde segadusse sattuda. Haiget saamise riskiga mängude kasutamine on enamasti küsitav, taktitunne ja mõõdutunne on lisaks loovusele ja julgusele läbiviija parimateks abilisteks. Kellele pakub ohtude ja riskide teema suuremat huvi, on teretulnud lugema koostaja pikemat käsitlust „Seksuaalse alatooniga ja/või alandavatest mängudest noorsootöös". Läbiviija vastutab oma mängu õnnestumise ja selle mõjude eest ja peab hea seisma selle eest, et kõik piisavalt hästi reeglitest ja mängu eesmärgist aru saaksid. Kui mitte kohe, siis vähemalt tagantjärgi, kui seda eeldab mängu eripära.

Paljud siintoodud mängud on kasutatavad ka väljaspool algselt mõeldud õpilasomavalitsuse meeskonnatöö koolituse kontkesti, nt kommunikatsiooni, juhtimise jpt teemadega seoses, ka seltskonnas; mängudes, kus selgub võitja, võib talle anda auhinna.

Vahel tahaksid inimesed pärast mängu jagada oma mõtteid ja tundeid – seda võimalust ei saa neile keelata, mõnikord on vaid vaja seda pakkuda – uks avada. **Tagasiside** pärast mängu võib anda ootamatult palju juurde, mõni esmapilgul pelgalt mäng on tegelikult vaid avamäng ühisele analüüsile. Ühine arutelu õnnestub väga hästi tavaliselt vaid siis, kui see on enne süsteemselt läbi mõeldud. Kogemus õpetab – erinevad mängijad näevad asja oma vaatenurgast ning varasemate kogemuste valguses ja leiavad omi nüansse. Sellepärast tuleb vahel suureks kasuks, kui kogetust kohe räägitakse, nii saame me toota uut väärtust ja avardada üksteise maailmapilte. Olgugi, et läbiviijal võib olla mõnikord üsna direktiivne roll, parem teadlikkus toimuvast või isegi mingis mõttes monopol; lisaks sellele rohkem haridust, vanust, positsiooni, karismat, vastutusõigust jne, on ta **inimesena võrdne** kõigi osalejatega, niisamuti nagu neid tuleb aktiivsusest või muudest asjaoludest sõltumata inimestena võrdsetena käsitleda – see on väga põhimõtteline alusseisukoht, mis peaks võimalike raskete situatsioonide kerkides õiget teed näitama.

Kõige paremini õpib mängu läbi viima ise seda läbi mängides. Mängigem ja tundkem sellest rõõmu!

Mõisted ja sõnakasutused

väike grupp on selle kogumiku kontekstis kuni 10 inimest
keskmine grupp 10-25 ja **suur grupp** üle 25 inimese
rahvamass alates 50-st ja üle selle
nimemängus saadakse põgusalt tuttavaks, **tutvumismängus** põgusalt kuni lähemalt
energiser e **energiamäng** on mäng, mis annab jõudu, aitab puhata välja vaimutööst
teambuilder on mäng, mis aitab arendada meie-tunnet, luua meeskonda, lähendada.

mängujuht võib olla suvaline mängija
läbiviija seletab põhimõtteid ja enamasti ka juhib mängu
allikas – kirjeldaja, tavaliselt inimene, kes on ise seda mänginud või kuulnud, ei pea alati olema algallikas, kui on teada selle mängu autorlus, siis ka **autor**

Ka **mängu** mõiste vajab märkimist, see on siin üsna vabas tõlgenduses, mõne mängu kohta võib öelda ka harjutus, treening, võistlus, ajatäide, trall, müramine jne. Iga mäng on defineeritud **osalejate, eesmärkide, reeglite** ja **konteksti** kaudu. Seega peaks läbiviija endalt küsima nende mõistetega seotud küsimusi. Tihti piisab kahest küsimusest: „Mis on minu kaugemad eesmärgid seda mängu läbi viies ja mis on minu lähemad eesmärgid?" Need kaks lihtsat küsimust aitavad tabada otse märki ja maandada riske. Mängust lahkudes peaks olema tuge saanud osalejate iseseisev kriitiline mõtlemine, väärikus, enese- ja kultuuriteadlikkus, energiavarud, teotahe, vahel kõik need korraga.

tõde on siinkohal suhteline, mitte tõsikindel mõiste. Võib olla nii, et risti vastukäivad seisukohad on samal ajal mõlemad tõesed (nt mängu analüüsis) ja nii pikemata jääbki.

vastutus, võib näida, on allpool väga ebavõrdselt mängu läbiviija kahjuks defineeritud. Kuigi üldiselt ei ole inimesel põhimõtteliselt võimalik vastutada selle eest, mida ta ei suuda ise kontrollida, mis on tema suhtes paratamatu, on mängu läbiviijale pandud lõviosa vastutusest nii mängu protsessi kui ka tulemuste eest. (Sarnases valdkonnas, nõustamises, on asi oluliselt leebem – vastutus on jagatud: abistaja vastutab rohkem protsessi, klient rohkem tulemuste eest. Nõustamine on aga tüüpiliselt pikemaajalisem ja kohapeal väiksema inimeste (ja teiste muutujate) arvuga protsess).
See ebavõrdsus vastutuse kandmises mängu mängimisel on vajalik läbiviija rolli eripära tõttu. Unustamata seda, et inimesena on läbiviija võrdne kõigi teiste osalejatega, on tarvis tõdeda, et ta on sellel ajal üsna teistsuguses rollis. Tahame või mitte, tihti annab läbiviija roll inimesele jõupositsiooni, mis annab rohkem õigusi ja väga-väga vaba voli. Kui mängu läbiviijal on definitsioonist tulenevalt rohkem õigusi ja vabadust, siis võib tal ka tasakaalustamiseks olla rohkem vastutust, isegi siis, kui on eeldatud, et ta ei suuda kõike toimuvat ja kunagi hiljem toimuma hakkavat otseselt kontrollida. Selle pika ja mitmetahulise jutu kokkuvõtteks on mõistlik meenutada taas seda, et mängu läbiviija peaks endalt küsima ülaltoodud kaht lihtsat küsimust:

„Mis on minu kaugemad eesmärgid seda mängu läbi viies ja mis on minu lähemad eesmärgid?"

Mängude jaotus selles kogumikus:

1. osas on nimemängud ja tutvumismängud;
2. osas energiamängud e *energiserid;*
3. osas on ka *energiserid*, aga sellised, mida saab kasutada avamaastikul;
4. osa sisaldab mänge, kus on märkimisväärselt füüsilist kontakti või intiimsust;
5. osast „eriotstarbelised ja muud mängud" võite leida ülejäänud mänge, mille hulgas on sellised, mis on mõeldud välja, et nende abil saaks õppida või näitlikustada.

Versioonid

0.5 versioon valmis 15. – 17. veebruaril 2002 Jõhvis toimunud õpilasomavalitsuste koolituslaagri tarbeks

1. versioon valmis juulis 2003, lisatud on mänge, edasi arendatud – täpsustatud ja täiendatud ülejäänud kogumiku osasid.

1.1. versioon valmis oktoobris 2004, Tallinnas toimunud Eesti Õpilasomavalitsuste Liidu XI Üldkoosoleku eelfoorumi tarvis, lisatud on saatvat teksti, illustratsioone ja mänge; sisu ümber paigutatud ja täiendatud, tehtud õigekirja- ja sisulisi parandusi.

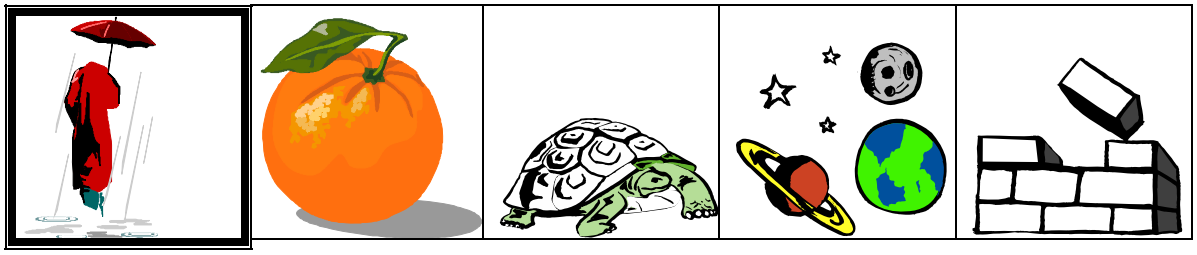
Kirjandust ja veebiviiteid

- "Maailma parimad seltskonnamängud" täpsemad andmed: andru23@hot.ee
- www.du.edu/~citin/activitypage.html
- "Loomismäng" TPÜ Terviseuuringute labor Tallinn 2001
- "Rühmatöö harjutused" Interdistsiplinaarsete Uuringute Instituut

Oma hindamatu panuse kogumikku on andnud:
Andrus Albi, Märt Aro, Imbi Jaks, Kadri Kroon, Nele Sarrapik, Andrus Paat, Evelin Tiitsaar, Kadri Tonka, Uku Visnapuu

Illustratsioonid programmi MindManager2002 (MindJet LLC) ja
Hemera Technologies Inc. programmide galeriidest

I osa nime- ja tutvumismängud



Tühi ruum siin ja seal on jäetud märkmete tegemiseks

	Tulen ja kirjutan oma nime tahvlile ja räägin loo nime- või tutvumismäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid (pool)ringis, tahvel, marker, nimesildid
mängu kirjeldus	Läbiviija palub kõigil ükshaaval tahvli juurde tulla, kirjutada sellele oma nime ja rääkida selle saamisloo või lihtsalt mõni toreda loo oma nimega seoses. Kordamööda tõusevad inimesed ja teevad seda, kui nad on oma loo ära rääkinud ja hakkavad kohale minema, kinnitab läbiviija igaühele rinda nende nimesildi.
variatsioonid	võib ka midagi enesekohast joonistada
märkused	tugevused: toimub veidi liikumist, igaüks on korra tähelepanu keskpunktis, arendab esinemisoskusi; nõrkused: inimesed kipuvad kohe kohale tagasi pöörduma, ootamata oma nimesilti ära; kui on liiga palju inimesi, siis viimaseid ei kuulata piisavalt, sarnane probleem võib olla ülemeelikuse korral.
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	“Järgmine, palun!” nimemäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Läbiviija seisab ringi keskel, näitab ühele mängijale ja nõuab "Järgmine, palun!" Kui läbiviija osutab parema käega, peab mängija ütlema endast paremal istuva inimese nime, kui vasaku, siis vasakul istuva mängija nime (muidugi peaks eelnevalt tegema väikese tutvustusringi). Mäng läheb järjest kiiremaks ja välja langevad kõik, kes eksivad suunaga või unustavad mõne nime.
variatsioonid	“võitjale” või anda auhinna, kui mängitakse lõpuni
märkused	
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Isiklik vapp tutvumismäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 35-50 min
ruum ja vahendid	eelnevalt valmistatud vapipaberid või lihtsalt valged lehed, igaühel kirjutusvahend, kleeplint või dokumendinäts, pabertahvel või vaba seinapind
mängu kirjeldus	1. Läbiviija palub võtta paaridesse nii, et partnerid teineteist ei tunne (või võimalikult vähe tunnevad) ja joonistab tahvlile 2x2 väljadega kauni vapi kontuurid, mille igaüks maha joonistab (või kasutab eelnevalt valmistatud vapipabereid). 2. Koos lepitakse kokku: - dialoogi ajapiirid, nt 15 minutit kokku; - mis teema millisel väljal kajastub; nt: minu ootused päevale, millega mulle meeldib tegeleda, minu ambitsioonid, kuhu tahaks reisida jne; - mitu asja välja tuuakse, nt 3 hobi, 3 ambitsiooni, 1 koht kuhu tahaks sõita; 3. Vapile kirjutatakse partneri nimi 4. Algab dialoog, kordamööda kuulatakse ja joonistatakse partnerile vapp 5. tutvustatakse kõigile partnerit, kastutades vappi **6.** vapid pannakse seinale üles
variatsioonid	välju täidetakse sõnade asemel sümbolite, värvide, skeemide jms-ga
märkused	tugevused: võimaldab sisse juhatada päeva, selgitada välja ootusi, seisukohti, eesmärke nõrkused: mida rohkem inimesi ja arutelupunkte, seda raskem on tähelepanu hoida ja viimaseid kuulata
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Kus ma kaardil paiknen? tutvumismäng, sobib ka energiseriks
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	piisavalt vaba põrandapinda
mängu kirjeldus	Mängijad tõusevad püsti. Kujutatakse ette, et toas mingi osa on Eesti (või maalima) kaart, mängijatele näidata kätte põhjasuund, kõik peavad leidma oma koha, nt sünnikoha, kodukoha, suvila jne
variatsioonid	võib ära keelata verbaalse suhtlemise või piirata mitte-verbaalset; võib ka paluda täiendavalt midagi teha või öelda
märkused	tugevused: aitab tunnetada oma identiteeti, näha naabreid, sobib esimeseks tegevuseks häbelikkuse korral
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Näo joonistamine tutvumismäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	igale inimesele leht valget paberit ja (võimalusel jämedam) kirjutusvahend
mängu kirjeldus	**1.** Mängujuht ütleb, et nüüd kõik panevad valge paberi endale pea peale (ei ole vahet, kas piki- või ristipidi) **2.** ja joonistavad mängujuhi korralduse peale silmad (mängujuht ise teeb ka kõike kaasa, näitab ette). **a.** Kui silmad valmis, peab pastaka kõrgele üles tõstma ja seda teistele näitama (et järg käest ära läheks), **b.** siis joonistatakse nina, **c.** siis suu, **d.** kõigele pea kontuurid ümber **e.** ja lõpuks juuksed ka (kõik ühekaupa ja vahepeal näidatakse alati pastakat). **3.** Seejärel võivad kõik vaadata, mis neil välja tuli, kirjutada joonistusele nime alla **4.** ja kõik pildid riputatakse seinale, et teised saaksid oma grupikaaslastega „tutvuda“.
variatsioonid	Pastakat võib käest kätte, järgmisele naabrile anda.
märkused	Tugevused: alati saab nalja Mina olen sissejuhatuses rääkinud, et tahan, et igast minu koolitatud grupist ka mulle midagi mälestuseks jääks ja hea on tüki aja pärast vaadata, milline keegi välja näeb. Nüüd joonistame minu õpetuste järgi igaüks enda portree.
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee
	kogumikku lisamise aeg okt-04

	"Kui see käib tema kohta" nime- või tutvumismäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja pliiatseid ja paberit
mängu kirjeldus	**1.** Iga mängija kirjutab paberi ülemisele nurgale ühe osavõtja kohta käiva omadussõna, mis teda kõige paremini iseloomustab (nt: jutukas, abivalmis jne). **2.** Paberid volditakse kokku ja antakse mängujuhile, kes selle omadussõna ette loeb. Mängijad arutavad omavahel, kes see olla võiks, kusjuures ka see, kes selle kirjutas, võtab osa arutelust (aga ta ei tohiks ennast avalikustada, et tema selle kirjutas) **3.** Kui on jõutud ühisele arvamusele inimese suhtes, teeb mängujuht paberile kirjutatud nime osavõtjatele teatavaks. Päris vahva mäng – paneb rahva suhtlema.
variatsioonid	
märkused	
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

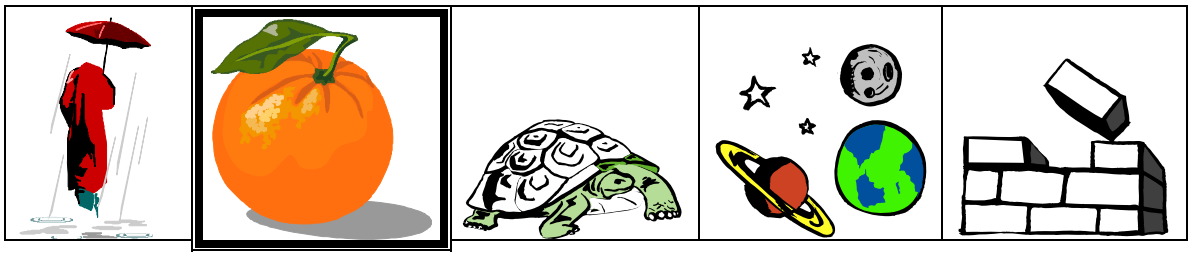
	WC-paber sai otsa tutvumismäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	rull WC-paberit
mängu kirjeldus	**1.** Mängujuhil on käes rull wc-paberit. Ta räägib, et majas rohkem paberit ei ole ja sellepärast, et kõik hakkama saaksid, peavad nad võtma nii palju, kui arvavad endal päeva jooksul kuluvat, kusjuures igaüks peaks vähemalt ühe tüki võtma. Järgmise päeva pärast (kui on mitme-päevane üritus) ei pea muretsema, selleks on teine rull. **2.** Mängujuht võtab paberit ka endale. **3.** Kui kõik on paberi ära võtnud, siis ütleb mängujuht, et nüüd peavad kõik ennast tutvustama. **4.** Mängujuht alustab. See näeb siis välja nii, et nimetis-sõrm tuleb sirgelt välja sirutada ja hakata paberit selle ümber kerima, iga ringi juures peab ütlema midagi enda kohta. Mida rohkem paberit võtsid, seda rohkem räägid.
variatsioonid	Jutule võib anda ka kindla teema – räägi seoses kooliga, räägi oma isikuomadustest, koduloomadest vms; Ümber sõrme kerimist ei toimu ja rääkida tuleb selle järgi, kui mitu paberitükikest võtsid.
märkused	tugevused: üllatused on alati toredad. nõrkused: mõnele võib valmistada piinlikkust
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee
	kogumikku lisamise aeg okt-04

	Minu nimi on ja mulle meeldib... nimemäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	piisavalt vaba põrandapinda
mängu kirjeldus	**5.** Inimesed seisavad ringis, mängujuht ka. **6.** Keegi alustab: "Minu nimi on Heino ja mulle meeldib..." ise teeb samal ajal näitkeks treimise liigutust **7.** Naaber ütleb: "Tema nimi oli Heino ja talle meeldis..." püüab järele aimata eelmise liigutust, antud juhul treimist. Seejärel teeb enda nime ja mingi hobiliigutuse. **8.** Asi kordub viiendani samamoodi, aga tema ütleb kõigi viie nimed ja teeb liigutused ning arvab ära, mis liigutused neil järjest olid
variatsioonid	1. viiest tsüklit ei ole ja liigutusi ei tehta, terve ring saab täis ja vaene viimane peab KÕIGI nimed ütlema. Pean seda julmaks variandiks, mida kasutada ettevaatusega. 2. "Maria variatsioon": öeldakse ainult nimi ja tehakse sõnatu, endale iseloomulik liigutus
märkused	tugevused: aitab luua sundimatut ja sallivat õhkkonda nõrkused: võib tekitada piinlikke olukordi, kui läbiviija seda ennetada ei suuda
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Võtame ritta tutvumismäng, sobib ka energiseriks
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	võib kasutada toole
mängu kirjeldus	Mängijatel tuleb rääkimata järjestada kogu rühm mingi tunnuse alusel, nt pikkuse järgi, vanuse, sünnipäeva, nime esitähe
variatsioonid	inimesed seisavad toolidel, poomil
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Räägi, räägi tutvumismäng / eriotstarbeline mäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	vaja on ettevalmistatud küsimusi (paljundatud jaotus-lehtedel või mitte), kõigile kirjutusvahendit, toole
mängu kirjeldus	1. Mängijad jagatakse paarideks, soovitavalt nii, et nad teineteist ei tunne. 2. Siis ütleb mängu läbiviija, et üks peab teisele rääkima 3 minutit oma lemmikfilmist ja teine tähelepanelikult kuulama, pärast tuleb vastata küsimustele. 3. Kui aeg täis, siis palutakse paarilistel istuda seljad vastamisi ja antakse neile paberid küsimustega. 4. Seejärel peavad mõlemad vastama küsimustele oma paarilise välimuse kohta (mida nad ei osanud oodata). Näidisküsimused: Mis värvi juuksed tal on? Mis värvi silmad tal on? Mis värvi on tema sokid? Kas ta kandis kella? Millised ehted olid Sinu paarilisel? Kas tal on prillid? Millisest materjalist püksid tal jalas olid? Jne jne 5. Kui küsimused vastatud, siis saavad paarilised oma vastuseid võrrelda ja selgitada välja, mida paremini oli mäletatud jne
variatsioonid	Võib teha nii, et mõlemad saavad võimaluse mängu esi-meses faasis endast rääkida, või ainult üks saab seda teha. Kõigile võib jagada ka tühjad lehed ja küsimused kirjutada tahvlile ja/või ette lugeda;
märkused	
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee
	kogumikku lisamise aeg okt-04

II osa Energiamängud e *energiserid*



	Laest pirni keeramine, lae värvimine, põranda pesemine, kõik need samad... energiser
inimeste hulk	väike grupp kuni massid, 2-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	...ehk rahvas on püsti üks inimene palub neil nii kõrgele kui võimalik end sirutada ja teha harjutusi nagu keeraksid pirni laest välja, siis võimalikult rahvas maa ligi ajada, et nad seal näiteks põranda pesemisharjutusi teeksid. Põhimõtteliselt lasta rahval liigutada, kasvõi üksteise õlgu masseerida.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Hüppamine 1-2-3-4 energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 1-2 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik inimesed tõusevad oma kohtadel püsti (ringi ei pea seisma ja seda on võimalik edukalt ka suure hulga rahvaga teha). Hakatakse hüppama ning loetakse kõvasti kaasa: üks-kaks-kolm-neli. Siis pöördutakse paremale kõik korraga ja hüpatakse edasi: üks-kaks-kolm-neli. Pöördutakse jälle paremale: 1-2-3-4 ning jälle paremale 1-2-3-4. (sisuliselt tehakse ringe enda ümber) kui ring saab täis ja kui kõik on näoga läbiviija poole, hüpatakse 1-2-3. Tehakse jälle ring ümber enda ja hüpatakse 1-2-3. Ollakse jälle näoga läbiviija poole ning siis hüpatakse 1-2. Ring täis. Siis hüpatakse ainult 1. 1. 1.1. ja ongi kogu muusika.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Masseerime üksteist energiser
inimeste hulk	väike grupp kuni massid, 1-2 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik koolitatavad tõusevad püsti ja sirutavad ennast hästi pikaks, nii pikaks kui vähegi saavad. (käsi veel alla ei lase)pööravad sinu käsu peale kõik paremale poole ja asetavad oma käed enda ees seisva inimese õlgadele (hea on, kui inimesed seisavad ringis. Pole hullu ka teistmoodi seistes, aga serval seisjad jäävad poolest energiserist ilma) ja masseerivad seda inimest, jagades talle kogu oma armastuse ja hoolitsuse või hoopis vihkamise selle inimese vastu. Siis tõstavad jälle kõik käed üles ja sirutavad end hästi pikaks ning pööravad ennast 180° (sisuliselt teistpidi) ning asetavad oma käed enda ees seisva inimese õlgadele ja jagavad neile kogu selle hoole ja armastuse, mis nad eelnevalt sellelt inimeselt said. Siis tõstetakse käed üles ja sirutatakse ennast hästi pikaks ning pöördutakse näoga ringi keskele (nii nagu enne energiseri algust oldi) ja siis kukuvad kõik (kummarduvad ja lasevad enda käed rippu). Siis palutakse neil tõusta ja oma kohtadele asuda.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Püüa kepike kinni" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja läheb mingit pulka, toole
mängu kirjeldus	1. Mängijad istuvad toolidel ringis, mängujuht on ringi keskel ja vibutab kepikest. 2. Igale mängijale öeldakse ühe linna nimi ja kogu linnade nimekiri antakse mängujuhi kätte. 3. Tõstes kepi üles ütleb ta ühe linna nime. Nime omanik peab kepi kinni püüdma, enne kui kepp maha kukub; 4. kui kukubki maha, siis läheb mängija välja. **5.** kui kepp kinni püütakse, vahetavad edukas püüdja ja mängujuht kohad. Mängutempo võiks seejuures alati kiiremaks minna.
variatsioonid	Kepi asemel võiks olla ka näiteks mingi karvapall vms.
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Bobidi-Bo energiser
inimesed, ajakulu	väike ja keskmine (suur) grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	nii palju ruumi, et saaks ringis seista
mängu kirjeldus	1. osalejad seisavad ringi, mängujuht astub esimesena keskele, seletab: - kui ma näitan ühe inimese peale ja ütlen: "Bobidi!", siis see, kelle peale näitasin, vastab: "Bo!" - kui ma ütlen "Bo!", siis ta valib ühe kolmest figuurist ja tema naabrid peavad tegema selle figuuriga kaasaskäiva liigutuse Figuurid on: **"viiking"** keskmine astub ühe jalaga ringi sissepoole, paneb käe silme kohale ja justkui vaatab merekaugustesse. Naabrid teevad kiiresti aerutamisliigutust, kumbi "väljapoole paati", st parem naaber paremale ja vastupidi; **"lendur"** keskmine teeb, nagu vaataks läbi lenduriprillide, naabrid teevad kätega tiibu kergelt ettepoole kummardudes; **"Jamaika tantsija"** keskmine tantsib puusi nõksutades, naabrid aimavad järele palmipuu kõikumist tuules – lehvitavad pea kohal kätega 2. kes eksib, astub ise ringi keskele 3. alguses tehakse paar ringi aeglaselt ja lastakse kõigil selgeks saada **4.** tempot tõstetakse
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Pelikan ja pingviin energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Alguses on kõik mängijad pingviinid ja üks on pelikan. Pingviinid käivad oma moodi ja pelikanid oma moodi. Pelikan hakkab pingviine püüdma, kui ta kellegi kätte saab, siis muutub see pingviin ka pelikaniks ja hakkab oma korda teisi pingviine jahtima ja nüüd on juba kaks pelikani. Ning mäng kestab kuni kõik pingviinid on kinni püütud.
variatsioonid	võib rääkida vigurjuttu juurde; paluda eriliselt häälitseda.
märkused	"nakatumine" tugevused: alati saab nalja; nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"WC" või "Sipelgakaru" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. mängijad seisavad ringis, läbiviija jaotab suvaliselt igaühele rollid: - esimene hierarhias on **Tarzan** ja tema liigutus on: taob rusikatega vastu rinda; - teine on **Jane** ja tema lehvitab ja ütleb "Hi!"; - Kolmas on **Sipelgakaru**, tema teeb sellise liigutuse: sirutab parema käe ette ja justkui haarab sipelgaid, siis toob peo suu juurde, ise kogu aeg mõnusalt imemishäält tehes; - neljas on **Hansapank**, tema teeb mobla liigutust, ütleb reipalt: "Hansapank!"; - viies on **Kala** ja tema liigutab hääletult suud; - kuues on **Supermees**, tema sirutab parema käe ette ja vasaku taha ja seisab justkui hakkaks lendu tõusma; - järgmine on **Jänes**, tema hoiab endal kätega kõrvu ja näitab hambaid, - ... viimane inimene on **WC-paberi rull** ja tema liigutab käsi rullivalt ja kummardab ettepoole. 2. mäng on järgmine: esimene inimene – **Tarzan** teeb oma liigutust ja siis teeb tervituseks kellegi teise liigutust. 3. See keegi teine peab oma liigutuse ära tundma, tegema enda oma ja siis tervitama kedagi teist tolle inimese liigutusega. **4.** kes eksib, läheb ise **wc-paberi rulliks** jne, (viimaseks) ja kogu hierarhia liigub ühe koha võrra edasi. Niisiis on oluline, et Tarzan oleks esimene ja wc-paberi rull viimane.
variatsioonid	
märkused	tegelikult peaks kõiki selle mängu liigutusi üle näitama, seletada pole neid eriti võimalik. tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Nele Sarrapik, Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Tüng!" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	Palutakse kõigil toolidele tõusta ja inimesed on juba põnevust täis, et mis nüüd saama hakkab, aga ei saagi midagi.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Märt Aro cutsu@one.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Siimon ütleb" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
mängu kirjeldus	Valitakse üks osavõtja Siimoni ossa, kes hakkab ülejäänud seltskonnale käsklusi jagama. Kui ta näiteks ütleb: "Siimon ütleb: patsuta oma tagumikku", siis peavad kõik seda ka tegema. Kui ta aga ütleb: "patsuta oma tagumikku", ei tohi käsklust täita. Täitmisele kuuluvad ainult need käsud, mis algavad ütlusega "Siimon ütleb". Mängutempo järjest kiireneb.
variatsioonid	Muidugi ei pea just ütlema "Siimon ütleb", vaid võib ka näiteks "Uku ütleb", "Kadri ütleb" jne.
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Loendamine keelatud numbriga energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik seisavad ringis ja lepitakse kokku keelatud number, nt 3, mille nimetamise kohal tuleb teha plaks ja vaikida. Et mängu keerulisemaks teha, võiks keelata ära ka selle numbri kordsed. Hakatakse järjest alates ühest loendama ja ükshaaval langevad need välja, kes eksivad, nt ütlevad 3, 6, 9, 12, 13...
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Pimesi joonistatud pildid energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min, vaja paarisarvu osalejaid
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	**1.** Üks paariline joonistab, teine hoiab tal silmi kinni. **2.** Kõik joonistajad peavad joonistama oma kodumaja, siis liiguvad paberid edasi **3.** ja kõik joonistajad peavad joonistama auto, siis liiguvad paberid uuesti edasi **4.** ja kõik joonistajad peavad nüüd joonistama näiteks pilved taevas (seda nimekirja võiks veel pikendada, näiteks joonistaksid puid, lillepeenraid jne.) **5.** Lõpuks vaataks, mis välja tuli (kindlasti suur segadus)
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Tegudemäng" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
mängu kirjeldus	Ühel suvalisel hetkel, kui järsku kõigil üle viskab, võib mängujuht (koolituse läbiviija) järsku püsti hüpata ja paluda, et teised tema tegevust järgiksid- näiteks hüpata, kätega plaksutada, sea moodi röhitseda vms (ükspuha mis pähe tuleb)
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Müksamine" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Mängijad istuvad tihedalt üksteise kõrval ringis. Mängujuht näiteks müksab oma kõrval olevat inimest, see jälle tema kõrval olevat, kuni järjekord jõuab jälle mängujuhini, kes mõtleb välja mõne muu tegevuse, näiteks kõrvalesta näpistamist, nina puudutamist, mis iganes. Oluline on, et keegi ei tohi selle juures naerda, vaid peavad jääma tõsisteks, vastasel korral peavad mängust lahkuma.
variatsioonid	Viimasele, "võitjale" võib anda auhinna (Uku Visnapuu)
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Vanaema sammud" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	**1.** Üks osaline valitakse mängujuhiks. Aeglaselt, kuid sihikindlalt liigub juht toas ringi, ülejäänud mängijad paarikaupa hanereas tema sabas. **2.** Äkki, ilma ette hoiatamata, pöördub mängujuht ümber, s.t. kõigi jaoks kohest paigaletardumist. **3.** Kui mängujuht näeb kedagi liigutamas, siis peab liigutanu mängust lahkuma. Mäng jätkub niikaua, kuni alles jääb vaid üks mängija.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Ma-Tsinga!" väga mõjus energiser ja meie-tunde arendaja
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 3-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik seisavad ringi ja lasevad käed rippu. Siis suruvad sõrmed rusikasse (peopesad üleval) ja tõstavad küünarvarred 90 kraadi ette (nagu lükkaks titekäru), õlavarred jäävad kehaga ühele joonele. (kõige parem on seda näha) Mängujuht hingab sügavalt sisse, viib rusikas käed (nüüd peopesad allapoole) kiiresti enda ette ja alustab ühe hingetõmbega valjuhäälselt "Maa..." (silp jääb kestma nii kauaks, kuni õhku jätkub)tema naaber teeb kiiresti järele ja omakorda tema naaber, kuni kogu ring on ühel valjuhäälsel silbil kui mängujuhil (esimesel häälitsejal) hakkab õhk otsa saama, siis tõmbab ta käed algasendisse tagasi ja hüüab seejuures kogu järelejäänud õhuvarust "Tsinga!" Teised näevad ja kuulevad seda ja teevad kohe koos temaga.
variatsioonid	võib kasutada ka teisi täishäälikud "a" asemel võib teha mitu ringi järjest, eriti kui esimene lahjaks jäi
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Mõrtsukas!" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Inimesed istuvad ringis toolidel või maas. 2. Mängujuht jagab kaardipakist igale osavõtjale ühe kaardi, nende seas ka üks jokker. 3. See, kes saab jokkeri, on mõrvar, kuid ta hoiab seda saladuses. Ta tapab teisi neile silma pilgutades, ise samal ajal jälgides, et keegi teda seda tehes tähele ei paneks. 4. Pärast tapvat silmapilgutust peab ohver umbes 30 sek. ootama ja siis näiteks toolil kokku vajuma või teatraalselt põrandale prantsatama – ühesõnaga surema. **5.** Igaüks, kes on veendunud, et märkas mõrvarit tegutsemas, võib ohvreid hoiatada. Kui kahtlus leiab kinnitust, mõrvar vahistatakse, kui süüdistaja paneb puusse, järgneb tõenäoliselt süüdistaja surm, sest siis on ta mõrvari järgmine ohver.
variatsioonid	Tunnistaja kas niisama hoiatab või ütleb kahtlustatava nime
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Sülest sülle rändamine energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	1. Inimesed istuvad ringi, toolid pannakse lähestikku 2. Mängujuht hakkab hüüdma korraldusi, nt "Kellel on sinised silmad, istugu kaks kohta edasi" kes tingimusele vastab, istub edasi, kusjuures need, kellel on keegi süles, jäävad paigale, st ainult kõige pealmised inimesed liiguvad. **3.** võidab see, kes jõuab esimesena oma kohale tagasi, talle võib anda auhinna.
variatsioonid	1. korraldusi võib hüüda igaüks; 2. ka need, kellel on keegi süles, istuvad edasi, kui korraldus nende kohta kehtib (st kogu sülem liigub). 3. Sarnane mäng: **Värvimäng** Inimesed istuvad ringis, igaühele öeldakse üks mast (ruutu, risti, ärtu või poti) ja mängujuht hakkab oma suva järgi nimetama maste. See kelle masti ta ütles, istub ühe koha võrra edasi (on suur tõenäosus, et seal, kuhu ta istub, on juba keegi ees ja ta peab sülle istuma). Mäng lõpetatakse, kui enam ei viitsita või siis, kui on saadud suurim üksteise põlve peal istuv rida. (Andrus Paat)
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Kokkuklammerdamine" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja toole ja kirjaklambreid
mängu kirjeldus	**1.** Mängijad jagatakse kahte võistkonda ja pannakse vastamisi ritta istuma. **2.** Mängujuht annab igale mängijale kirjaklambri ja palub neil seda selja taga hoida. **3.** Märguande "läks" peale annab esimene mängija kirjaklambri selja taga edasi järgmisele mängijale, see haagib klambrid kokku ja annab omakorda edasi. Kirjaklambritest kett saadetakse rea lõpust tervena uuesti ette ning siin peab esimene mängija selja taga ühe lahti koukima ja ülejäänud ridapidi edasi andma. Iga mängija pea keti küljest ühe klambri lahti koukima. Võidab meeskond, mille igal liikmel on kirjaklamber ette näidata.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Puuviljasalat energiamäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid ringis, üks tool vähem kui kohalolijaid kokku
mängu kirjeldus	**1.** Läbiviija palub mängijatel nimetada suvalised neli puuvilja, nt: kirss, banaan, apelsin, õun; **2.** loetakse neljaks ja iga number saab vastava puuvilja; **3.** kui mängujuht hüüab: "kirisalat!" siis kõik Kirsid vahetavad kohad ja keegi jääb toolita, temast saabki järgmine mängujuht
variatsioonid	võib hüüda ka "Puuviljasalat!" "Tomatisalat!" Variatsioone Evelin Tiitsaarelt (evelin@meediaklubi.ee): Mängujuht ütleb ühe asja, mida ta teinud on (mina olen käinud Moskvas, mina olen langevarjuga hüpanud vms) ja kõik, kes selle väitega nõustuvad (on ka seda teinud) peavad püsti tõusma ja kohad vahetama. Mängujuht istub ka, kes ilma toolita jääb, seisab keskele ja ütleb järgmise asja. Võib mängida ka: Mina ei ole... (näiteks viina joonud), Mina... (käin 7. klassis, elan oma majas), Mulle meeldib... (Vanilla Ninja, jalgrattaga sõita) Mulle ei meeldi... (vihmane ilm, hakklihakaste) Samuti võib anda mingi kindla teema, mille kohta ütlused käima peaksid (kool, kodu jne). Selles vormis saab mängu ka tutvumiseks kasutada.
märkused	tugevused: vajab tähelepanelikkust ja head reaktsiooni, põnev – Evelini variandis saab kaaslaste kohta palju teada. nõrkused: liiga energilise mänguhoo korral võivad mõned toolid puruneda või inimesed haiget saada; mõne teema puhul võivad väited piinlikkust valmistada
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Naeruteraapia energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Inimesed loetakse gruppidesse: esimene teeb "hahahaa!", teine "hoohohoo!", kolmas "huhuhuu!", neljas "hehehee!", viies "hihihii!" jne; 2. mängujuht annab igale grupile järgemööda märku alustada ja inimesed naeravad end oimetuks.
variatsioonid	
märkused	tugevused: mina naersin end küll laua alla (Uku), nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Doominoefektiga mäng

energiser/ eriotstarbeline mäng

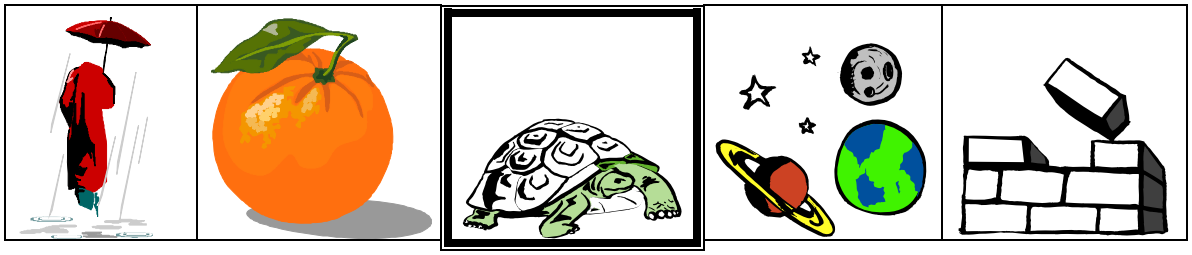
NB: Kes selle mängu kirjelduse on läbi lugenud, enam ise seda täie lõbuga mängida ei saa

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 3-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Kõik mängijad seisavad ühes pikas rivis. Mängu läbiviija ise seisab esimeseks ühte rivi otsa ja vaatab hoolega, et ümbrus oleks ohutu, kui keegi peaks mingil põhjusel kukkuma, et ta siis viga saada ei saaks. 2. Teise rivi otsas seisva viimase inimese ja seina, mööblieseme vms takistuse vahele jäetakse vähemalt poolteist meetrit tühja ruumi. 3. Läbiviija küsib enda kõrval seisvalt esimeselt inimeselt: “ Kas sa Peetrit tunned?”. Olenemata sellest, kas keegi mängijatest mõnda Peetrit tunneb, peavad kõik kiiresti vastama, et ei tunne. 4. Läbiviija kõrval seisja vastab: “ei tunne.” Läbiviija ütleb: “ Peeter teeb nii…” ja lööb ühe jalaga vastu maad. 5. Nüüd küsib esimene inimene enda kõrval seisvalt järgmiselt inimeselt, kas tema Peetrit tunneb ja kõik teevad nii järgi, nagu läbiviija ees tegi. Ja nii rivi lõpuni. 6. Siis küsib läbiviija esimeselt inimeselt enda kõrval: “ Kas sa Peetrit tunned?” “Ei tunne, “ vastab too. “Peeter teeb nii…” ütleb läbiviija ja hüppab õhku. Kõik teevad järele. 7. Kord jõuab jälle rivi algusesse. Kas sa Peetrit tunned?” - “Ei tunne.” – “Peeter teeb nii…” ja läbiviija kükitab. Kõik küsivad järjest üksteise käest ja lõpuks terve rivi kükitab ja jääbki kipakasse kükkasendisse. 8. Kord jõuab jälle algusesse. Läbiviija küsib jälle: “Kas sa Peetrit tead?” – “Ei tea” – “Peeter teeb nii…” ja läbiviija lükkab kõigest jõust enda kõrval kükitavat inimest. Too ei jõua reageerida nii kiiresti ja vajub peale teisele inimesele, see omakorda järgmisele jne. kukkumine käib kiiremini kui isegi tagumised inimesed jõuavad reageerida ja eest ära tulla. Nalja kui palju.
variatsioonid	Läbiviija ei ütle, et “Peeter teeb nii...” vaid teeb kohe liigutuse
märkused	tugevused: tõesti väga lõbus, nõrkused: võib olla ohtlik
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Kus pigistab?" energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	**1.** Mängijad seisavad ringis ja hoiavad kätest kinni, üks mängija on ringi keskel. **2.** Mäng algab, kui üks ringis seisev mängija pigistab kõrvalseisja kätt, see omakorda naabri kätt jne. **3.** Ringi keskel olev mängija üritab arvata, kes parajasti kätt pigistab. **4.** Et segadust tekitada, võib ka pigistamisringi vastassuunas ja uuesti pärisuunas teha. (Hoia jumal ainult, et keegi sellest seltskonnast mingi rammumees ei ole).
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Oxford-Cambridge energiser / teemat sisse juhatav mäng
inimeste hulk	väike, keskmine või suur grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	ettevalmistatud temaatilised paberilipikud lausetega / sõnadega, vastavalt grupiliikmete arvule; vaba põrandapinda
mängu kirjeldus	1. Mängijad jaotatakse 5-10 liikmelisteks võistkondadeks. Võistkonnad on kõrvuti, võistkonnaliikmed istuvad üksteise selja taha, jalad sirutavad kõrvale, käed ette. 2. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad ühes rütmis sõudma, see tähendab, et teevad kõik koos sõudmisliigutusi. Igal võistkonnal võib olla oma rütm. Mängijad loevad ise tõmmetega valjul häälel kaasa, vaja on teha tsüklis järjest kümme tõmmet. 3. Siis jookseb esimene mängija ruumist otsima nende võistkonna paberit (võib teha nii, et ühel võistkonnal on sinised, teisel punased jne). Kui ta on selle leidnud, jookseb võistkonna lõppu, istub, aerutatakse jälle 10 korda ja esimene jookseb järgmist paberit otsima. 4. Kui kõik paberid koos, tuleb neist moodustada lause. 5. Võidab võistkond, kes kõigega esimesena valmis saab. Lausetena võib kasutada filmiklassikat (John lase vesi välja, Meil viisi rotid kapsaraua minema jne), ladinakeelseid sententse (cogito ergo sum, in vino veritas vms).
variatsioonid	Paberitele võib kirjutada ka tähti, et moodustada sõnu vms.
märkused	Toolidega ruumis on kaval peita need paberid toolipõhjade alla (kleepida sinna), esimesel läheb päris kaua aega ja saab vaadata, kas teised tabavad süsteemi või otsivad ikka mujalt ka. Väga kärarikas ja lõbus mäng. Võib peita ka nt koridori.
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee
	kogumikku lisamise aeg okt-04

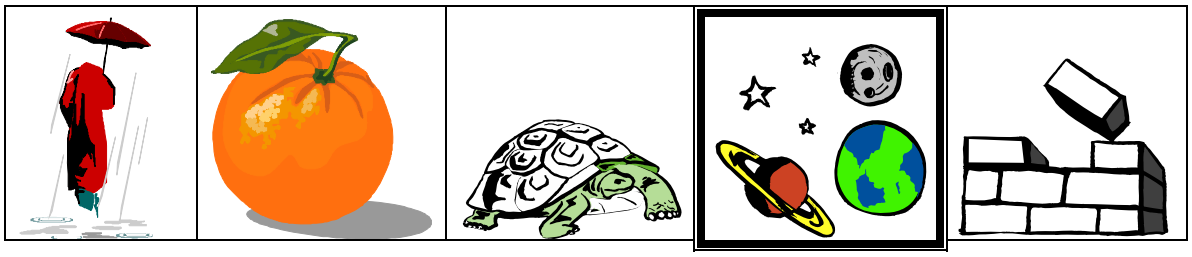
III osa liikumismängud maastikul



	Tagurpidi peitus jooksumäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	väljak, peidupaikadega avamaastik, park
mängu kirjeldus	1. Üks inimene on mänguväljaku keskel, nt mõne puu juures ja paneb silmad kinni ning loeb tagurpidi 10 - 1. 2. Numbrite lugemise aja jooksul peavad kõik tema selga puudutama ja siis end ära peitma. **3.** Kui loetud saab, pöörab ta ümber ja oma kohalt liikumata peab inimesi üles leidma ja ülesleitute nimesid hüüdma, kui ei leia, siis katab silmad ja hakkab uuesti lugema – seekord juba 9-1 jällegi tuleb osalistel selga puudutada ja end peita ja nii kaua kuni kõik on üles leitud või 1 -1 loetud.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Saba püüdmine energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	väljak, avamaastik, park
mängu kirjeldus	1. mängijad jagatakse enam-vähem võrdsetesse gruppidesse, nii et kokku oleks 3-6 gruppi. Gruppides võetakse ritta, hoitakse üksteisel vöö kohalt kinni; **2.** mängujuht (siin rohkem kull) püüab puudutada ühe grupi viimase inimese selga. Kui tal see õnnestub, siis esimene sellest grupist "vabaneb", so hakkab ise püüdma.
variatsioonid	ei pruugi inimesi enne jagada gruppidesse, nad võivad ise selle vajaduse ära tabada
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

IV osa märkimisväärse füüsilise kontaktiga või intiimsed mängud



	Naermine energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Mängijad heidavad põrandale pikali. Pikali tuleb inimesi panna ükshaaval. Iga järgmine paneb oma pea eelmise rinnale. Hea oleks, kui oleks võimalik inimesi "üksteise peale laduda" ruumi suhtes diagonaalis, saab pikema rivi teha, kui inimesi on palju. Alustatakse ühest rivi otsast ning esimene inimene peab ütlema HA. Teine inimene Ha-Ha, kolmas Ha-Ha-Ha jne, iga inimene lisab ühe Ha juurde. Kui jõutakse ilma ühegi eksimuseta rivi lõppu, on mäng läbi ja rühm raske ülesandega hakkama saanud. tavaliselt see nii kähku ei lähe ja tuleb palju kordi otsast alata. Samuti on palju elevust kui põrandale heidavad vaheldumisi poiss-tüdruk-poiss-tüdruk…
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

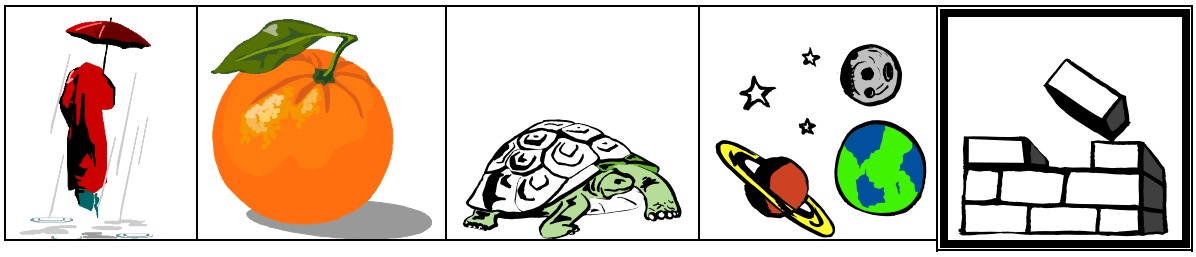
	Kallistamise mäng energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik seisavad ühes pikas rivis ja hakatakse üksteist kallistama. Esimene kallistab enda naabrit, siis järgmist ja järgmist ja järgmist ja kui jõuab rivi lõppu jääb sinna seisma. Kui esimene on juba paar inimest ära kallistanud, võib järgmine inimene alustada kõigi kallistamist ja siis järgmine inimene jne. kuni rivi on jälle koos, ainult et ühe rivi pikkuse paigast ära nihkunud. Kallistamine annab energiat väga paljudele inimestele.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Grupikallistuste mäng energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	tühi ruum keset tuba, kus saaks vabalt liikuda
mängu kirjeldus	Kõik mängijad seisavad mingil kohal keset vaba ruumi ja ootavad, et mängujuht hüüaks mingi arvu. Arv näitab, mitu inimest peaksid kiiresti koos kallistama. Alguses hüütakse väiksemaid arve, lõpuks võib hüüda kõigi kohalolijate arvu.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Reaskallistamise mäng energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	Inimesed istuvad ringipandud toolidel nii, et vaheldumisi on ühel jalad ringi sisse, teisel välja. Siis algab kallistamine: vasakut naabrit ja paremat naabrit...
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Imbi Jaks jaksi@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Seisame ringis, istume üksteisele sülle ja kõnnime energiser ja eriotstarbeline mäng
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik mängijad seisavad ringis ja pööravad ennast kõik paremale poole, nii et seistakse üksteise selja taga. Ring tõmmatakse nii kokku kui saab, kõik peavad üksteiste vastas tihedasti olema ja samas peab asja ikka saama ringiks nimetada (ovaal vms ei tööta antud ülesandes). Kõik istuvad üksteise sülle. Seda tehakse korraga, et keegi ümber ei kukuks. Kui istumisega on hakkama saadud, proovitakse niimoodi üksteise süles istudes kõndida. Kui rühm suudab seda teha, on nad väga hea meeskond, mis suudab koos toimida ja ühte jalga astuda. Aga vahel kukub terve rivi pikali. Seekord siis ei õnnestunud. Nalja saab igal juhul..
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

V osa Eriotstarbelised ja muud mängud



	Kadri, kas sellel nimi ka on? kommunikatsioonimäng: on õige? Mängu eeltingimus on see, et oleks paarisarv osalejaid ja et inimesed eelnevalt üksteist ei tunne
Mängu eesmärk	panna inimesed suhtlema ja endast rääkima, aja peale rääkimine tekitab piisavalt elevust ja pärast mängu on hea arutada et oh, mulle ei jäänud midagi meelde, mida see tüüp rääkis jne
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, (5)7-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Mängijad seisavad ringis külgedega sisspoole, nii et moodustuvad paarid. (nagu "Kaks sammu sissepoole") Mängujuht loendab inimesed üle ühe A-deks ja B-deks, nii et igas paaris oleks üks A ja üks B ja kõik A-d ja B-d oleksid sama koha peal. 2. Esiteks: Kõikidel A-del on poolteist minutit aega rääkida endast ja B-d kuulaku tähelepanelikult. 3. Nüüd keeravad kõik oma paarilisele selja ja saavad nii uued paarilised, kusjuures igas paaris on endiselt üks A ja üks B. 4. Teiseks: Kõikidel B-del on minut aega rääkida, mis nad just äsja kuulsid ja A-d kuulaku tähelepanelikult. 5. Nüüd astuvad B-d viie paarilise võrra edasi ja nii on jälle kõigil uued paarilised. 6. Kolmandaks: A-del on pool minutit aega rääkida, mis nad just äsja kuulsid. **7.** Nüüd mängujuht näitab suvalise B peale, et räägi, mis sa viimati kuulsid, ja siis ta küsib inimeselt, kelle kohta jutt käis, kas räägitu on õige ja mis sa veel rääkisid. Nii võib veel paar inimest läbi küsitleda olenevalt sellest, kui palju on mängijaid.
variatsioonid	Võib ka kõik läbi küsida, aga siis läheb pikaks ja igav hakkab.
märkused	Aga miks meie seda mängisime oli, et kui sa tahad, et sinust jääks võimalikult palju olulist meelde, siis alusta sellest, mis sa arvad, et peaks inimesele sinust meelde jääma ja püüa rääkida nii värvikalt kui oskad.

	Nii käib ka ajakirjanduses lugude kirjutamisega. Ja mäng tegelikult näitas hästi inimeste selektiivset mälu. Näiteks, kui mina rääkisin poolteist minutit endast, kes ma olen, kust ma tulen, siis ainuke asi, mis lõpuks inimestele meelde jäi ja viimasesse pooleminutilisse juttu mahtus oli, et ma tulen Eestist ja mängin viiulit. tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Tonka tonka@ut.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	" Usaldusmäng" meie-tunde arendaja, energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Inimesed võtavad paaridesse (üks paneb silmad kinni ja ei vaata) ja nad liiguvad nii, et nägija peab pimedat juhtima (nägija käed pimeda seljal) ja pime peab nägija liikumisele ka vastavalt reageerima.
variatsioonid	
märkused	võib kastutada alles siis, kui grupp on piisavalt arenenud (Uku Visnapuu) tugevused, nõrkused: oht viga saada on mõnes keskkonnas suur
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hot.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Lahti kirjutamata mõttelõngade osa

Need mängud, tegevused ja märkused, mis saavad tulevikus lahti kirjutatud

Inimbingo

Mündi edasiandmine

Toolidega seinast seina

Rütmikas plaksutamine Evelini järgi,

"valetamise mäng "teeb mingi muu liigutuse, mida tegelikult ei ütle.

Mina olen Heino ja mulle meeldib: variatsioon väiksematele lastele: eelmine näitab ja järgmine kohe arvab, ainult ühe. kui on õige, siis eelmine laps plaksutab. kui ei ole õige, siis raputab pead ja parandab.

Evolutsioon