

Aive Kaldra

# ROLLIMÄNG KOO LIS

KUIDAS JA MILLEKS?

*Me ei lõpeta mängimist, sest jääme vanaks.  
Me jääme vanaks, sest lõpetame mängimise.*

*George Bernard Shaw*

2021

**Keeletoimetaja** Ele Jaagusoo

**Fotod** A. Kaldra, A. Karu, K. Kohjus, J. Tälvik, A. Oras, K. K. Alp, O. Valli,

T. Naar, K. Kruusla, A. Volkova, E. Alumäe, A. Lillepuu

**Kaaned** Alar Kitsik ja freepik.com

**Küljendaja** Alar Kitsik

© Atlex OÜ ja autor, 2021

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

**atlex**

Atlex OÜ

Kivi 23

51009 Tartu

Tel 734 9099

Faks 734 8915

atlex@atlex.ee

www.atlex.ee

ISBN 978-9916-620-04-5

## SISUKORD

|  |    |
|--|----|
| ALGUS. KUIDAS MA SELLE SUPI SISSE ÜLDSE SATTUSIN ...                   | 5  |
| MIS ON ROLLIMÄNG?  | 8  |
| MILLE POOLEST ERINEB HARIDUSLIK ROLLIMÄNG<br>ÜLEJÄÄNUD ROLLIMÄNGUDEST? | 14 |
| MILLEKS NEED MÄNGUD? ÕPPIMINE ON TÕSINE TÖÖ!                           | 18 |
| MIDA ANNAB ROLLIMÄNGU KASUTAMINE ÕPETAJALE?                            | 21 |
| MIDA ANNAB ROLLIMÄNG ÕPILASELE?  | 23 |
| KUIDAS SELLEKS AEGA LEIDA?   | 28 |
| KUIDAS LEIDA VAHENDEID JA VÕIMALUSI?                                   | 31 |
| KAS ROLLIMÄNG SOBIB KÕIGILE?   | 35 |
| ROLLIMÄNG KAASAVA HARIDUSE VÕTMES                                      | 37 |
| KAS ROLLIMÄNG VÕIB OLLA OHTLIK?  | 42 |
| KUIDAS OMA ROLLIMÄNGU ÜLES E HITADA?                                   | 47 |
| VÕTMESÕNAKS ON KOOSTÖÖ   | 56 |
| UNISTUSTE KOOL   | 59 |
| VÄIKE VÄÄNIK, ANNA ASU   | 66 |
| LÕPETUSEKS   | 68 |
| LISAD  | 71 |
| I TARVASTU GÜMNAASIUMI ROLLIMÄNGU AINEKAVA                             | 71 |
| II ROLLIMÄNGUDE IDEEKAVANDID   | 78 |
| KASUTATUD MATERJAL   | 95 |



## ALGUS. KUIDAS MA SELLE SUPI SISSE ÜLDSE SATTUSIN ...

„Kuda sa, lilleke, sie sattusid?“

(„Siin me oleme“, lavastaja Sulev Nõmmik, 1978)

Minu esimene kokkupuude rollimänguga oli siis, kui mu 10-aastane poeg vaatas ühte mitte eriti heal tasemel Hollywoodi filmi ja sattus vaimustusse LARPi stseenidest. Ta jutustas neid mulle mitmeid kordi ümber ja kiitis: „Ja millised kostüümid neil olid! See oli nii lahe ... Iga meeskond oli erinev. Ja nad võitlesid omavahel!“ Tema soov oli ka ise milleski sellises osaleda.

Sellest vahejuhtumist natuke aega hiljem, 2010. aasta kevadel, planeerisime koos kolleegidest klassijuhatajatega 5.–7. klasside kevadist ekskursiooni. Seekord oli plaanis minna Viikingite külla, et lapsed saaksid seal hariva seiklusprogrammi läbi teha. Minu jaoks oli see täiesti juhuslik valik. Kava läbiviimisega tegelesid täiskasvanud rollimängijad, nende seas Viljandi mees Mati Nuut, üle-eestilise lahingrollimängu „Jüriöö ülestõus“ ja Mütofesti korraldaja. Pärast seda, kui ta oli bussitäie lapsi mitme tunni jooksul tõeliste viikingitena tegutsema organiseerinud, saime temaga jutu peale, ja kuna ta oli väga huvitatud uutest osalejatest, leppisime kokku programmi kordamise sügisel meie Tarvastu gümnaasiumis.



Kevad 2011, ekskursioon Viikingite külla. Foto: A. Kaldra

Nii läkski, et Mati tutvustas koolis rollimängu ja selle võimalusi ning aitas terve kooliaasta jooksul nii mõõgavõitluse treeninguid läbi viia kui ka sobivaid kostüüme muretseda. 2011. aasta kevadel osalesid meie kooli õpilased juba tema suures ajalooteemalises lahingrollimängus. Sealt edasi tekkis loogiline rida sündmusi ning tegevusi – pehmikmõõkade ja vineerkilpide valmistamine, võitluse trenimine, oma rollide väljamõtlemine, muinasaegsete lõigete järgi särkide õmblemine, kevadine sõit Kassinurme mägedesse järjekordsele „Jüriöö ülestõusule“, ja pidev mure, kuidas tasuda ikka kallimaks muutuva edasi-tagasi transpordi eest ning ega õpilased ennast aprillikuus telkides magades ometi haigeks ei külmata. Järgmisel kooliaastal algas kõik jälle otsast peale.



Sügis 2011, Põhjala Pööripäev. Foto: A. Kaldra

Õige pea kuulsime teisestki suurest rollimängust, mida igal aastal samuti Kassinurmes peetakse. Selleks on Põhjala Pööripäev<sup>1</sup>, mis kujutab endast fantaasiarollimängu J. R. R. Tolkieni „Sõrmuste isanda“ stiilis. Vanemad õpilased tahtsid ka seda järele proovida, sest olid „Jüriöö ülestõusul“ kohtunud teiste mängijatega, kes mängu õhustikku ja korraldust väga kiitsid. Uudishimu võitis ja nüüd oli meil aastas juba kaks suurüritust, milleks valmistuda.

Ettevalmistuste käigus kirjutasid noored kohaliku noortekeskuse abiga Euroopa Sotsiaalfondile meie esimese projekti, millega saime võimaluse natuke erinevaid materjale osta ja töötubasid tellida. Olustvere mõisa sepikotta helistades plaanisin ainult

<sup>1</sup> Nimekuju, mida kasutavad rollimängijad. *Toim.*

küsida, kas oleks võimalik huvilistega sõlge või sõrmust sepistama tulla ega osanud aimatagi, et leian sealt ääsi kõrvalt endale sõbra ja mõttekaaslase, pikaajaliste kogemustega rollimängija Kaur Matiiseni, kes lausa aastaid meie koolis mõõgatreeninguid läbi viis ja noorte jaoks Põhjala Pööripäeva korraldas. Sõle või sõrmuse said kõik osalevad noored inimesed sel päeval endale muidugi ka.

Kauri eestvedamisel ja eeskujul sai meie noortest ajapikku täiesti arvestatav mängu-seltskond, kes ei jäänud enam hätta ei metsas elamise ega pehmikmõõga keerutamise-ga. Iga mänguga õppisime ikka rohkem tundma mängumehaanikat ja erinevaid rollimängule omaseid võtteid, mille fragmente hakkasin mina aeg-ajalt oma ajaloo ja ühiskonnaõpetuse tundides kasutama.



Talv 2011, Olustvere sepikojas. Foto: A. Kaldra

Kummalisel kombel hakkasin pärast rollimänguga tegelema asumist nägema selle erinevaid variante kõikjal, nii õpikute ülesannetes, koolitustel kui ka igapäevaelus. „Kirjelda oma päeva kiviaja lapsena“, ülesanne 6. klassi õpikust – rollimäng. Koolitus psühhodraama meetodite kasutamisest ajaloo ja ühiskonnaõpetuse õpetamisel – suur osa metoodikast on sisuliselt rollimäng. Euroopa Parlamendi simulatsioonimäng gümnaasiumiõpilastele – ikka rollimäng. „Oled Lääne-Euroopa kaupmees Novgorodi turul. Kirjuta kiri kodustele“, ülesanne 7. klassi ajalooõpikust – rollimäng. Eesti Ajaloo- ja Ühiskonnaõpetajate Seltsi ning Eesti Rahva Muuseumi suuralgatus „Ajarännak“ – muidugi rollimäng.

Praeguseks on minust saanud veendunud mängur, kes usub, et mängimine on inimese jaoks üks loomulikumaid tegevusi, mille kaudu on võimalik õpetada praktiliselt kõike. Selles raamatus tahaksin oma kogemust rollimängu erinevate variantide kasutamisest koolis lahti kirjutada, sest äkki meeldib veel kellelegi mängida, aga ta pole kindel, kuidas seda korraldada, või teeb ta seda juba niikuinii, aga niisuguses vormis, et ei adu ise, et tegelikult on tegemist rollimänguga.

## MIS ON ROLLIMÄNG?

*Meie tõelised õpetajad on kogemus ja tunne.*

*Jean-Jacques Rousseau*

Kõige lihtsamalt väljendudes on rollimäng tegevus, milles osalejad käituvad ja tegutsesid vastavalt omaks võetud või neile antud rollile. Sellega oskavad kaasa minna kõik lapsed, sest see tegevus on neile varasemast tuttav.

Laste loomulik rollimänguga tegelemine algab tegelikult juba päris varases eas. Tuletame meelde ühte laste esimestest mängudest, kui nad koos tegutsema hakkavad – see on „Mängime kodu“. Üks osalejatest on isa, teine ema ja ülejäänud on lapsed. Juhtuda võib selles mängus ükskõik mida, ainuke tingimus on, et osalistel oleks tore ja lõbus. Vanemaks saades mängitakse „Suli ja võmmi“ või „Kauboisid ja indiaanlasi“, mängu erinevad modifikatsioonid võivad tänapäeval muutuda ka mutantzombide ja tulnukate vaheliseks jõukatsumiseks.

Rollimängud võivad olla väga erinevad – mängulised, kunstilised, pedagoogilised, psühhoteraapilised, rituaalsed või meelelahutuslikud. Rollimänge võidakse mängida kujutluses – omavahel üksnes sõnaliselt suheldes –, praktilises tegevuses, publiku ees või ilma selleta, juhendajate poolt antud ettekirjutuste kohaselt või vabas vormis, arvutivõrgus või arvutiprogrammi poolt toetatuna, spetsiaalset kirjandust või muid abivahendeid kasutades, tekste ette lugedes või vabalt improviseerides. Võimalusi on lõputult.

Rollimängu saab mängida rahulikult raamatut lugedes. Seda saab teha näiteks 1990. aastate lõpus eesti keeles ilmunud Steve Jacksoni ja Ian Livingstone'i seiklusraamatute „Tulemäe nõid“, „Kaose kants“ ja „Hukatuse mets“ põhjal. Lugeja saab valida, millise tegevuse ta iga lõigu lõpus valib ja sellest lähtuvalt muutub tema teekond läbi raamatu. Selliseid mängu on ilmunud ka koomiksitena.