**Üleminek permakultuuri**

**Islandi lauamäng**

**Mängureeglid**

|  |  |
| --- | --- |
| *Logo* Kaasrahastaja  Euroopa Liit | EduNUT *Logo* |

**Materjalid printimiseks**

Printige kõik printimisseadistusega **Tegelik suurus**

* **Mängureeglid** (valikuline – reeglid on ka veebis)

5 x A4. Kahepoolne printimine "lühema serva pöördega"

Pärast väljatrükki voltige brožüüriks.

* **Väljakutsete ja lahenduste raamat**

13 x A4. Kahepoolne printimine "lühema serva pöördega"

Pärast väljatrükki voltige brožüüriks.

Kasulik on välja trükkida rohkem kui üks eksemplar.

* **Mängija abikaart ja žetoonid eetikasümbolitega**

1 x A4 – Kahepoolne printimine "lühema serva pöördega"

Pärast trükkimist lõigake välja erinevad žetoonid ja kuus mängija abikaarti

* **Eelisekaardid**

1 x A4 – Kahepoolne printimine "lühema serva pöördega"

Pärast trükkimist lõigake välja üheksa eelisekaarti

* **Tegelaskujude kaardid**

1 x A4 – Kahepoolne printimine "lühema serva pöördega"

Pärast väljatrükkimist lõigake lahti kaksteist tegelaskuju kaarti

* **Tegelaste/iseloomude arendussedelid** \*

1 x A4 ühe mängu jaoks – korduvaks mängimiseks on neid juurde vaja

Pärast trükkimist lõigake lahti kaheksa arendussedelit

* **Lahendussedelid** \*

1 x A4 ühe mängu jaoks – korduvaks mängimiseks on neid juurde vaja

Pärast trükkimist lõigake lahti kaheksa lahendussedelit

*\* Hilisemate mängude jaoks peate neid sedeleid juurde trükkima,kuna nendele kirjutatakse.*

*Kõik teised materjalid on korduvkasutatavad.*

**Sissejuhatus**

**Üleminek permakultuuri**

**Islandi lauamäng** on seltskondlik mäng **kahele kuni kuuele mängijale**

Põhineb **permakultuuril** ja sai inspiratsiooni **Üleminekulinnade** liikumisest

Mängu käigus puutute kokku **permakultuuri eetika ja põhimõtetega**. Kolm eetilist valdkonda on **Hoolimine Maast, Hoolimine Inimestest** ja **Õiglane Jagamine**. Nende valguses meenutatakse meile, et mõtlema peab terviklikult ja kõigi oma tegevustega hoolivust üles näitama. Kui seate eesmärgiks ülalnimetatud kolmest eetikavaldkonnast kinni pidamise, oletegi permakultuuri omaks võtnud! Selles mängus kasutatud **kaheteistkümne permakultuuri põhimõtte ja neid kujutavate logode autor on David Holmgren**, üks permakultuuri loojatest. Vaadake lisaks **Permacultureprinciples.com.**

Mängu tegevus toimub linnas, mis soovib osaleda **ülminekulinnade** liikumises. Üleminekualgatused seavad sihiks madala süsinikusisaldusega, sotsiaalselt õiglase tuleviku vastupidavate kogukondadega, suurema ühiskondliku osalusega ja hooliva kultuuriga, kus inimesed üksteist toetavad. Paneb imestama? Kes ei tahaks sellises linnas elada?

Kõik, mida veel vaja, on välja mõelda, kuidas tulla toime ette tulevate igapäevaste ning ebaharilike väljakutsetega. Probleeme kohates on kerge vanade käitumismustrite juurde tagasi libideda. Seetõttu on linn tööle võtnud entusiastliku rühma permakultuuri aktiviste, kes teevad ettepanekuid olemasoleva olukorra muutmiseks ja suudava tavaelu väljakutsetele uuel viisil vastu seista. (Mängus osalejad kehastavadki neid aktiviste).

Iga t**egelaskuju** liigub sügavuti jäädes ustavaks enda **põhiväärtustele** isegi kõige tulisemates vaidlustes ja õpib oma teel kasutama **permakultuuri** **põhimõtteid**.

Kõik l**ahendused**, mida töörühm ellu viia otsustab, hõlmavad mõnda permakultuuri põhimõtet. Kui rühm on lahenduseni jõudmiseks ära täitnud kõik **eetilised tööülesanded**, on nad ka ära õppinud vastavad permakultuuri põhimõtted. Rühm seab eesmärgiks permakultuuri põhimõtetest võimalikult hästi aru saada. Kui nad on omandanud kõik kaksteist põhimõtet, siis on eesmärk saavutatud ja mäng võidetud. Muidugi võib sama linna jätkuvalt edasi arendada, sest väljakutsetest puudu ei tule.

**Mänguks valmistumine**

Lauamängu saab välja trükkida iga printeriga, millel on kahepoolse printimise võimalus.

Lisaks on teil vaja:

* Üht kuuetahulist täringut
* Mängunuppe igale mängijale (2...6 tk). Võite kasutada mängunuppe teisest lauamängust, väikesi kivikesi või muid ümbruskonnas leiduvaid pisiesemeid.

**Tegelaskujud ja rollimäng**

Mängus osaleb kaksteist **tegelaskuju.** Igaühel neist on kaks **põhiväärtust,** mida mängija peab oma rolli etendades oskama kehastada ja rakendada**. Väljakutse etapi** arutelude ajalpüüdke mõelda, mida antud **tegelaskuju** enda **põhiväärtustest** lähtuvalt välja pakuks ja hoidke sellest mõttelõngast kinni**.** See aitab teil tegutseda **väärtuspõhiselt** ja toob mängu käigus **väärtuspunkte!**

Kujutlege, et viibite mingis oma riigi väikelinnas. Võite sellele linnale ka nime anda. Linnavalitsus on andnud teie töörühmale vaba voli ning rahalised vahendid langetada otsuseid ja viia ellu tegevusi, mis aitavad linna kestliku arengu teele suunata.

Teie ette kerkivad kõikvõimalikud **väljakutsed**, millega linna huvides toime tulla. Eeldage alati, et tegemist on tõsise probleemiga, kuid tundke end vabalt ja lubage endale teha linna kohta eeldusi, mis aitaksid väljakutseid ületada.

Näiteks võite otsustada, et linnas elab ainult 8000 inimest või et head taaskasutusvõimalused on juba loodud.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gudjoni **erioskused** on seotud tema kirega maast hoolida.  Ta on osav m**aa hooldamisega** **seotud tööülesannete** täitmisel ning iga sammu eest, mida ta m**aa hooldamise** valdkonna töid tehes astub, saab ta ristikesega ära märkida kaks ringikest oma l**ahenduste sedelil**. | *Tegelaskuju kaardi esikülg*  **Gudjon**  **Põhiväärtused:**   * Vaprus * Ettevaatlikkus.   **Erioskused:**  Osav maa hooldamisega seotud töödes. Saate kaks maahoolduse väärtuspunkti iga sammu eest, kui Maa hooldusega tegelete.  Üleminek permakulruuri | *Tegelaskuju kaardi tagakülg*  **Vaprus**  Ei pelga raskeid lahendusi. Usute, et te ise ja ka teised suudavad eesmärgini jõuda.  **Ettevaatlikkus**  Olete hoolas ja kaalute oma valikuid. Ütlete paar hoiatussõna ka nende lahenduste kohta, mis teile meeldivad | **Tegelaskuju kaardi** tagaküljel on paari sõnaga kirjeldatud, kuidas te v**äljakutse etapi** arutelus oma põhiväärtustest tulenevalt võiksite toimida. See on teile inspiratsiooniks.  Gudjon on eriti keskendunud maa hooldamise valdkonnale. |

**Erioskused**

Iga **tegelaskuju** võib kasutada oma **erioskusi**. See on tavaliselt vabatahtlik samm, mida saab astuda ainult vastav tegelaskuju, samas, kui teised mängijad seda ei suuda või mis aitab teistel käsilolevat tegevust tõhusamalt läbi viia. Erioskused on kirjeldatud tegelaskujude kaartidel.

**Uue mängu alustamine**

Tutvuge mänguvahendite paigutusega järgmisel leheküljel.

* Asetage **mängulaud** laua keskele.
* Asetage **väljakutsete ja lahenduste raamatu** koopiad iga mängija käeulatusse.
* Asetage **lahendussedelite** virn mängulaua kõrvale.
* Asetage **3 eetikasümbolit** mängulauale, nagu on näidatud järgmisel leheküljel oleval pildil. *(Kujutis: Kolm rombi)*
* Pange **põhimõtete logod** ja **3** **täiendavat eetikasümbolit** mängulaua kõrvale.
* Iga mängija valib mängimiseks ühe tegelaskuju ja paneb selle t**egelase kaardi** enda ette.
* Iga mängija saab **mängunupu** ja asetab selle ühele mänguväljakule mängulaua paremal või vasakul küljel.
* Iga mängija saab **tegelaskuju/iseloomu arendamise sedeli**.
* Iga mängija saab **mängija tegevusjuhise**.

**Mängu käik**

Mäng algab **väljakutse faasiga**.

Mäng on jagatud **VÄLJAKUTSE FAAS**iks ja **TEGEVUSE FAAS**iks, neid kirjeldatakse käesolevas reegliraamatus edaspidi üksikasjalikumalt. Töörühm võib alustada uut väljakutse etappi (arutelu) iga mängija mängukorra alguses.

* **Väljakutse faas** on vestlusring **väljakutsetele lahenduste** leidmiseks.
* **Tegevuse faas** kujutab endast **mängulaual** nupuga edasi liikumist, täites eetilisi ülesandeid **lahenduseni** jõudmiseks.

Mängija, kes viimati ringi liikus, on esimene mängujuht ja teeb esimese sammu. Ta saab **mängujuhi tegevusjuhise**. Mängujuht avab mängu, alustades grupi esimest **väljakutse faasi** ja järgides ükshaaval **tegevusjuhisel** olevaid samme.

**Mängu lõpp**

Mäng lõpeb järgmistel tingimustel:

Kui rühmal õnnestub järgida kõiki kahtteistkümmet permakultuuri põhimõtet, on nad mängu võitnud!

*(Joonis, mis kujutab mänguvahendite paigutust)(* Lk 7)

Mängija nr 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Iseloomu arendamise sedel  Mangija tegevusjuhis | Tegelaskuju kaart | Väljkutsete ja lahenduste raamat |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lahendussedelid   |  |  | | --- | --- | | Täring  Eetika sümbolid (3 tk) | Eelisekaardid | |  | Permakultuuri põhimõtete logod (12 tk) | | (*Mängulaud)*  *Mängunupud\* (sama palju, ku on mängus osalejaid)* |

Mängija nr 1 (Juhtmängija)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Väljakutsete ja lahenduste raamat | Tegelaskuju kaart  Iseloomu arendamise sedel | Mängija tegevusjuhis | Juhtmängija tegevusjuhis |

*\* Ei kuulu trükimaterjalide komplekti*

.

**Väljakutse faas** (lk 8)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kui tegevusfaas on seotud mängulauaga, siis **väljakutse faas** kujutab endast töörühma **aruteluringi lahenduste üle**.  Igas väljakutsefaasis saate ühe **väljakutse,** millele üheskoossobiva **lahenduse** leiate.  Igaüks saab mängija tegevusjuhise, mida käeulatuses hoida ja kus on loetletud kõik väljakutse faasi sammud.  Igal väljakutsel on kaks väljapakutud lahendust, kuid võite vabalt välja mõelda ka oma lahenduse. Üks mängijatest saab väljakutse faasi juhtmängijaks. Neil on **juhtmängija tegevusjuhis** ja nad järgivad seal loetletud samme. Nad juhivad rühma läbi otsustusprotsessi, et leida lahendus, millega kõik nõustuvad.  Inimene, kes viimasena ringi liikus, saab esimeseks **juhtmängijaks**. Pärast igat **väljakutse faasi** liigub juhtmängija **tegevusjuhis** järgmisele vasakul olevale inimesele ja temast saab järgmise **väljakutse faasi** **mängujuht**.  **Väljakutse faas** koosneb kuuest alljärgnevast sammust: | *Mängija tegevusjuhise kujutis*   |  | | --- | |  | |

**1) VEERETAGE TÄRINGUT VÄLJAKUTSEKS**

Juhtmängija alustab täringu veeretamisest, et teada saada, millise väljakutsega tegelema hakatakse. Kuuetahulist täringut visatakse kaks korda, esimene vise annab väljakutse peatüki numbri ja teine vise konkreetse väljakutse numbri.

Näide – Kui esimene vise on 1 ja teine vise 4, siis leidke **väljakutsete ja lahenduste raamatust** väljakutse number 1•4.

**Juhtmängija** otsib üles vastava numbriga v**äljakutse** ja loeb selle töörühmale valju häälega ette.

Seejärel alustab mängujuht lühikest arutelu mängijate kogemusest selle probleemiga või selle üle, miks nad peavad selle **väljakutsega** tegelemist oluliseks.

**2) LUGEGE LAHENDUSI**

Juht loeb valjusti ette kaks **väljakutsete ja lahenduste raamatus** pakutud **lahendust.**. Kui teil on väljakutsete ja lahenduste raamatuid rohkem kui üks eksemplar, saavad teised mängijad neid lahendusi ka silmadega jälgida.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3) JAGAGE OMA EELISTUSI** (lk 9)  Juht alustab või küsib vasakpoolselt mängijalt, milline lahendus tema arvates on parim ja miks. Juht hoolitseb selle eest, et kõik saaksid segamatult rääkida, kui on nende kord.  Juhtmängija roll on tagada, et kõigil, sealhulgas tal endal, oleks aega lahenduste kohta oma mõtteid jagada, aga ka hoida arutelu käigus, pöördudes järgmise inimese või järgmise sammu juurde | *Mängujuhi tegevusjuhise esikülg*   |  | | --- | |  | |
| **4) VALIGE VÕI OTSUSTAGE LAHENDUS**  Kui kõik on oma mõtteid jaganud, otsustage koos, millist lahendust rakendada.  **Juhtmängija** juhib arutelu ja veendub, et otsust ei langetatata seni, kuni rühm leiab **lahenduse**, millega kõik on nõus.  Kohandage julgelt lahendust  Näide – kui ühele mängijale ei meeldi, et lahenduseni jõudmine võtab kaks aastat aega, võite otsustada hoopis üheaastase projekti kasuks, ilma, et see mõjutaks vajalikke **eetilisi tööülesandeid** või selle **lahendusega** seotud **põhimõtteid**.  Rühm võib ise välja mõelda ka sellise lahenduse, mis hõlmab kõiki kolme permakultuuri eetilist valdkonda: hoolitsemist maa eest, hoolitsemist inimeste eest ja õiglast jagamist. | *Mängujuhi tegevusjuhise tagumine külg*   |  | | --- | |  | |

|  |
| --- |
| Kui teil on lahkarvamusi selle osas, millist lahendust rakendada, põõrake **mängujuhi tegevusjuhis** teistpidi ja leidke selle tagaküljelt tugipunkte järele mõtlemiseks. Eesmärk on leida lahendus, mis kõigile sobib ja pidage meeles, et võite kasutada kolmandat võimalust ja mõelda ühiselt välja hoopis uue lahenduse. |

5) **TÄITKE LAHENDUSSEDEL** (lk 10)

Mängujuht täidab **lahendussedeli** järgmiselt:

* Kirjutage lahenduse (või muudetud lahenduse) nimetus
* Kirjutage lahenduse asukoht

Arutage ja otsustage, kus lahendust rakendada. Valige kaardil üks mänguväli, esindab asukohta, kus see lahendus linna kõige enam mõjutab.

* Märkige ringidega selle lahenduse lõpetamiseks vajalike eetiliste tööülesannete arv.

(Vt. näidet järgmisel lehel)

* Märkige selle lahendusega seotud permakultuuri põhimõtted ringidega.

**Väljakutsete ja lahenduste raamatu** tagaküljelt leiate iga lahendusega seotud **permakultuuri põhimõtted**. Joonistage valitud **lahendusega** seotud põhimõtetele ring ümber.

Näide – Väljakutse 3•5 lahenduseks valiti ühistuline põllumajandus ja selle numbri järgi leiate raamatu tagaküljel ka vastava lahendusega seotud permakultuuri põhimõtted .

**Permakultuuri põhimõtete logod**

Leidke nende põhimõtete jaoks **permakultuuri põhimõtete logod** ja asetage need mängulaua alumises osas paiknevate sobivate põhimõtete alla. Siit on näha, milliste põhimõtetega me juba töötame.

**Tõmmake pakist eelisekaart**

Seejärel tõmbab mängujuht **eelisekaardi** ja asetab selle l**ahendussedeli** kõrvale. See **eelis** aktiveeritakse lahenduse lõpuleviimisel.

|  |  |
| --- | --- |
| *(Mängulaua kujutis)* | (*Lahendussedeli ja eelisekaardi kujutised)*  Mänguvahendite paigutus pärast esimest väljakutse faasi |

**Näide – lahendussedeli täitmine (väljakutse 1•4)** (lk 11)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1) Kirjutage  Lahenduse nimetus | Väljakutsete ja lahenduste raamatus valitud lahendus  **Ühistuline põllumajandus (CSA)**   |  |  | | --- | --- | | Leidke jäätmaa, murulapp või lamekatus, mida tasuta kasutusse anda  Korraldage selles asukohas tutvustamisüritus ja pakkuge võimalust kahe aasta jooksul linnapõllumehele palka maksta.  Ühistusse võib astuda iga linnakodanik.  Põllupidajate leidmine pole kerge | Eetilised ülesanded  Maa eest hoolitsemine O O  Inimeste eest hoolitsemine O O  Õiglne jagamine O  \*CSA – Community Based Agriculture | | 3) Märkige ringid, mis näitavad, kui palju **eetilisi tööülesandeid** on vaja. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2) Valige mängulaualt asukoht/mänguväli ja kirjutage see lahendussedelile | *Lahendusedeli kujutis* |

|  |  |
| --- | --- |
| 4) Leidke **väljakutsete ja lahenduste raamatu** lõpust lahendusega seotud permakultuuri põhimõtted | 5) Tehke lahendussedelil nende **permakultuuri põhimõtete** logodele ringid ümber |

|  |
| --- |
| Väljakutsete ja lahenduste raamatus  1.4 Ühistuline põllumajandus Kasvata saaki Pigem ühenda kui lahuta Kasuta ja väärtusta mitmekesisust |

|  |  |
| --- | --- |
| (Mängulaua kujutis) | 6) Asetage **permakultuuri põhimõtete logod** mängulaual kujutatud logode alla. |

**6) KOGUGE VÄÄRTUSPUNKTE** (lk 12)

Väljakutse faasi viimase sammuna, hindab iga mängija ise, kui **truu ta oma põhiväärtustele** oli, kui arutleti selle üle, milliseid lahendusi valida. Nad annavad iseendale 0, 1 või 2 **väärtuspunkti** ja kirjeldavad kuuldavalt oma otsuse põhjendusi. Iga väärtuspunkti kohta märgivad nad oma **iseloomuarenduse sedelil** väärtuspunktide tulbas ühe ringikese X-ga.

Näide: Jon ütleb rühmale, et kui ta küsis, kas nad võiksid kõiki võimalusi lähemalt uurida, oli ta truu oma väärtusele "Ettevaatus" ja märgib ristikesega ühe väärtuspunkti.

|  |
| --- |
| See on väga vaba vorm ja mängijate otsustada. Väärtuspunktide kogumiseks ei pea lahendus, mida pooldasite, jõudma elluviimiseni. Väärtuspunkti saamiseks piisab, kui te ainult rääkisite paremast ühiskonnast, loovusest või lõbusast lahendusnäitest ja tõestasite sellega mingi põhiväärtuse (õiglus, loovus, huumor) kandmist. |

**Näide – väärtuspunktid**

|  |  |
| --- | --- |
| *Tegelaskuju kaardi kujutis*  **Kristin**  **Põhiväärtused:**   * Andestusvõime * Huumor   **Erioskused:**  Osav inimestest hoolimisega seotud tegevustes. Saate kaks Inimestest hoolimise väärtuspunkti iga vastavava tööülesande täitmise eest*.* | Kristíni põhiväärtusteks on andestamisvõime ja huumor.  Ta väitis, et mõistab, miks põllumeeste saadused pole linnas kättesaadavad. Kohalikele elanikele müümiseks on vaja turundusoskusi ja paljudel põllumeestel neid pole. Ta lähtus oma põhiväärtusest "andestamine", näidates põllumehi inimlikust küljest ja neid mitte süüdistades.  Ta lähtus ka oma põhiväärtusest "huumor", jagades oma mõtteid kergusega ja tehes nalja selle üle, kuidas ta ootab põnevusega, millal saab süüa ebatavalise kujuga köögivilju, mis pärinevad tema poolt lahendusena välja pakutud ühistulisest põllupidamisest.  Ta otsustas anda endale selles voorus **kaks väärtuspunkti**. |

|  |  |
| --- | --- |
| (*Iseloomu arendamise sedeli kujutis)* | *Teokarbiga logo* = vabatahtlik põhimõtete õppimise tegevus  Kuna Kristin märkis ristikesega vabatahtliku põhimõtete õppimise logo, saab ta lisaks märkida ristikesega ka ühe permakultuuri põhimõtte logo. |

**Vaba põhimõtete õppimise tegevus iga kahe väärtuspunkti jaoks**

**Iseloomu arendamise sedelil** on igal teisel väärtuspunkti ikoonil kujutatud tigu. Kui märgite ühe sellistest ikoonidest ristikesega, siis ristitage koheselt ka üks permakultuuri põhimõtte logo.

**Tegevuste etapp**

|  |  |
| --- | --- |
| Tegevuste etapi ajal liigutavad mängijad oma nuppe kaardil ja teevad linnas tööd, et rakendada väljakutsefaasis valitud lahendusi.  Mängu esimeses tegevusfaasis teeb esimese käigu juhi kaardiga mängija.  Mängijad teevad kordamööda neli toimingut, enne kui nad oma käigu lõpetavad ja järjekorras on päripäeva järgmine mängija.  Igal mängijal on **mängija tegevusjuhis**, mis kirjeldab mõne sõnaga tegevusi, mida ta saab teha, kui järjekord kätte jõuab.  Järgmised leheküljed sisaldavad üksikasju erinevate tegevuste kohta, mida mängija saab oma mängukorral kombineerida.  **Eetikamärgi uus asukoht**  Kui mängija tegi eetilisi tööülesandeid, viskab ta täringut, et leida eetikamärgile uus asukoht. Veeretage kaks korda kuuetahulist täringut ja liitke numbrid kokku. Kaardil on kaks sama numbriga mänguvälja. Asetage eetikamärk ühtele nendest väljadest.  Näide – Jökull teostas õiglase jagamise eetilise tööülesande ja tõmbas selle lahenduste lehel maha. Seejärel viskab ta täringut 2 korda, saades numbrid 5 ja 3. Need numbrid annavad summaks 8. Ta leiab kaardilt kaks välja, millel on number 8. Jökull valib kahe mänguvälja vahel ja paneb sinna eetikamärgi. . | *Mängija tegevusjuhis*  **Tegevuse faas**  Tehke neli sammu suvalises kombinatsioonis  **Tegevused:**  **Liikuge**  mängulaual rombilt rombile (mänguväljad ja teeühendused)  **Täitke eetikaülesanne**  Kui jõuate eetikavaldkonna sümboliga kaetud rombile, märkige see ära oma lahendussedelil. Tõstke eetikasümbol uude asukohta.  .  **Õppige**  Sobiva logoga asukohta jõudes märkige see ristikesega ka oma iseloomu arendamise sedelil  **Viige lahendus lõpuni**  Lahenduse asukohta jõudmine Eetilise tööülesande täitmine*.* |

**Lahenduse lõpuleviimine**

Kui **lahendussedelil** on viimane **eetiline tööülesanne** ristikesega märgitud, saab **lahenduse** täideviiduks lugeda! (Vt. lähemalt kirjeldust järgmisel leheküljel)

**Tegevusfaasi ja väljakutse faasi vahetus**

**Tegevuse faasis** saavad mängijad otsustada, millal alustada uut **väljakutse faasi**. Enne kui mõni mängija hakkab mängulual nupuga edasi liikuma, saab alustada uut **väljakutse faas**i.

Soovitatav on alustada järgmist **väljakutse faasi** hiljemalt pärast seda, kui kõik mängijad on tegevusfaasis teinud oma esimese käigu. Siis on lihtsam ette planeerida, milliseid põhimõtteid õppida ja **tegevuse faasis** mängulaual tõhusalt edasi liikuda. Igas mängus on kokku 3...5 **väljakutse faasi**.

**TEGEVUSED** lk 14

* **Liikuge**

Liikuge mööda teed või punktiirteed rombilt rombile (mänguväljaku romb või teeühenduse romb). Võimalik, et peate seda toimingut mitu korda kordama, et jõuda sinna, kuhu soovite.

Näide – Jökullil kulub edasiliikumiseks kolm sammu: kõigepealt „Parkla“ -> siis teeühendus -> siis „Ostukeskus“

**Tööülesanded**:

Kui **mängunupp** asetseb **mänguväljakul** (suured rombid asukoha nimetusega), on kolm erinevat võimalikku töösammu. Valikud sõltuvad asukohast ja sellest, kas asukohas on eetikasümbol. Peate ära kulutama ühe sammu iga tööülesande kohta, mida soovite täita:

* **Eetiline ülesanne**

Kui teie nupp asub eetikasümboliga (maa hooldus, inimeste hooldus või õiglane jagamine) mänguväljal, saate lahenduse ellu rakendada, täites ühe selleks vajalikest eetilisest tööülesannetest.

Märkige **lahendussedelil** üks **eetiline ülesanne** X-ga. Seejärel liigub **eetikasümbol** teise asukohta. Veeretage täringut kaks korda ja liitke saadud numbrid kokku uue asukoha/mänguvälja numbri leidmiseks.

* **Õppige**

Oma **iseloomu arendamise sedelil** saate ristiga ära märkida järgmise teie praeguse asukohaga seotud põhimõtte logo (asukoha rombil olev põhimõttelogo). **Iga mängija saab mängu jooksul igas asukohaskohas õppida ainult üks kord**. Pidage meeles, millised põhimõtted on teil juba omandatud. Iga **permakultuuri põhimõtet** saate õppida kahes asukohas – ühe logoringikese ristiga märkimine toimub väljakutse faasis saadud väärtuspunktide alusel (vt lk 12).

Kui olete **iseloomu arendamise sedelil** ära märkinud kõik kolm sama põhimõtte logo, olete sellest **permakultuuri põhimõttest** täielikult aru saanud ja saate selle mängulaual vastava permakultuuri põhimõtte logoga katta (vt näidet lk 17).

* **Viige lahendus lõpuni**

Kui kõik **lahendussedelil** olevad ülesanded on tehtud, saate lahenduse lõpetamiseks kulutada veel ühe sammu lahendussedelile kirjutatud asukohas.

Järgnevad käigud:

* Katke **mängulaua** serval olevad lahendusega seotud **permakultuuri põhimõtted** põhimõtte **žetooniga**.
* Saate ühe **eelise**. Kui eelisekaardil on välgu kujutis, kasutate eelist kohe. Vastasel juhul on see pidev eelis kuni mängu lõpuni.
* Pöörake **lahendussedel** tagurpidi. See on lõpetatud ja mängust väljas.

|  |  |
| --- | --- |
| (*Mängulaua kujutis)* | **Näide**  **Liikuge**  **Eetiline ülesanne**  **Õppige**  Jökull asub inimestest hoolimise **eetikasümboliga** samal mänguväljakul. Tema esimene **samm** on **eetilise tööülesande** täitmine |
| *(Lahendussedeli kujutis)*  Lahendussedel | Ta märgib ristiga ühe **lahendussedelil** olevatest inimestest hoolimise ringikestest |
| *Pilt: 3 täringupunkti + 6 täringupunkti = 9 ->Mets -> Inimestest hoolimine* | Siis veeretab Jõkull kaks korda täringut, et teada saada, kuhu inimestest hoolimise **eetikažetoon** liigutada. Ta saab tulemuseks 3 + 6 = 9  Mänguväljad numbriga 9 on „Mets“ ja „Avalik park“: Jökull otsustab asetada oma **eetikažetoon**i asukohta/mänguväljale „Mets“. |
| *(Mängulaua kujutis)* | Seejärel kasutab Jökull edasi **liikumiseks** kahte **sammu**. Algul mänguväljale „Teeühendus“ja sealt edasi **asukohta**/mänguväljale„Jäätmaa“  Oma neljanda sammu **„Õppige“** raames kasutab ta põhimõtet **„Vaatle ja sekku“** kuna **asukoha** „Jäätmaa“ peal on selle **põhimõtte** žetoon.  *(„Jäätmaa“ välja kujutis)* |
| *(Iseloomu arendamise sedeli kujutis)* | Oma **iseoomu arendamise sedelil** märgib ta ristikesega ringikese *(logo)* „Vaatle ja sekku“ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Näide**  **Lõpetage lahendus**  Jökull asub asukohas **“Tagahoovid”.** Ta kasutab esimest sammu, et **liikuda** asukohta **“Naabruskond”,** kus asub maa hoolduse eetikažetoon. | *(Mängulaua kujutis)* |
| Tema järgmine samm on **eetilise tööülesande täitmine**. Lahendussedelil märgib ta ristikesega ühe maa hoolduse ringikese. Sellega on kõik poolelioleva **lahenduse** rakendamiseks vajalikud **eetilise töö ülesanded** maha kriipsutatud. | *(Lahendussedeli kujutis)* |
| Seejärel veeretab ta kaks korda täringut, et leida maa hoolduse eetikažetoonile uus asukoht.  Ta veeretab 1 + 4 = 5.  Number 5 on kas "Muruala" või "Linnaväljak". Jökull liigutab maa hoolduse žetooni asukohta „Linnaväljak“. | *Pilt*  *1 täringupunkt + neli täringupunkti = 5->*  *-> romb „Linnaväljak“->Maast Hoolimise eetikažetoon* |
| Kolmanda sammuna **liigub** Jökull asukohta "Muruala" (sest see asukoht on kirjutatud tema lahendussedelile)  *(*  Jökulli neljas samm on **lahenduse lõpuleviimine**. Ta tõstab permakultuuri põhimõtte märgid üles ja katab põhimõtte logod mänguvälljaku serval . Seejärel pöörab ta lahenduslehe pahempidi.  *(Eelisekaardi „Mitu tegevust“ kujutis)*  Selle lahenduse lõpuleviimisega avati **eelis** "Mitu tegevust". See eelis kehtib kogu mängu vältel ja Jökull asetab oma eelisekaardi mängulaua kõrvale | *(Mängulaua kujutis)* |

|  |  |
| --- | --- |
| *Mängulaua kujutis* | **Näide**  **Põhimõtte lõpule viimine õppimise teel**  Nüüd on Kristíni kord. Ta on jätkab teekonda õppides tundma **permakultuuri põhimõtet** "Kasutage servi ja väärtustage marginaale". Ta tõmbas ristikesega maha selle põhimõtte esimese ringikese viimases **väljakutse faasis**, samuti on ta varem märkinud teise ringikese asukohas “Kasutamata eluase“. |
| *Iseloomu arendamise sedeli kujutis* | Ta on nüüd asukohas "Büroohoone" ja kasutab 3 sammu, et **liikuda** „Ostukeskusesse“, kus on teine "Kasutage servi ja väärtustage marginaali" **põhimõtte** žetoon.  *(„Ostukeskuse“ rombi kujutis)*  Nüüd saab ta ristikesega ära märkida selle põhimõtte kolmanda ringikese oma iseloomu arendamise sedelil. |
| *Mängulaua kujutis* | Kristínil on nüüd selle **permakultuuri põhimõtte** tähendus lõplikult selge Kristín võib võtta vastava žetooni ning asetada selle mängulaua äärel olevale „Kasutage servi“ -logole. |

**Keerulisemad mänguvariandid**

**Väärtuspunktid eetikaülesannetest:**

Boonusena võib mängija saada lisaväärtuspunkti, kui ta kirjeldab, kuidas tema tegelaskuju konkreetse eetikapõhimõttega kooskõlas tegutseb.

Näide – Simone läheb **parki**, et täita maa hoolduse sümboliga asukohas vastav eetiline tööülesanne. Kui ta seejuures kirjeldab täpsustavalt ka seda, et tema tegelaskuju veedab pargis aega pannes põõsatele multši, saab ta ristikesega märgistada oma iseloomusedelil ühe väärtuspunkti, sest ta käitus maa hoolduse eetikast lähtuvalt.

**Loovad lahendused:**

Selle asemel, et lugeda raamatus pakutud lahendusi, veeretage täringuid nagu tavaliselt, ainult vaadake väljakutsete ja lahenduste raamatu tagaküljelt selle väljakutsega seotud põhimõtteid. Valige üks põhimõtete komplekt ja proovige välja pakkuda lahendus, mis teie arvates kõiki neid põhimõtted järgiks.

**Kasvata oma linna!**

Ühes „Üleminek permakultuurile“ mängus viiakse lõpule vaid kolm kuni viis lahendust. Mis siis, kui soovite rohkem mängida? Pole probleemi! Sama mängijaterühm saab ikka ja jälle sama linnaga tegeleda, et näha, kuidas see kasvab ja muutub.

Kui mängu kordate, siis hoidke kindlasti alles eelmiste mängude lahendused, et näha, mida kus juba rakendasite. Näiteks võite kasutada märkmikku, et sinna üles kirjutada, millised muutused on linnas toimunud ja millised asukohad on millised arendused läbi teinud.

Samuti võiksite olla loomingulisem! Kas teie rühm muutis lamekatused ühistulisteks aiamaadeks? Joonistage katustele aiad. Kas rajasite kooli kõrvale juurviljaaia? Joonistage või kirjutage muudatused üles.

Korrake mängu mitu korda samal mängulaual ja proovige rakendada lahendusi kõigis erinevates asukohtades. Vaadake oma linna muutumist ja avastage, milline teie üleminekulinn välja näeb!

**Lihtsalt väljakutsete ja lahenduste raamat**

Kasutage neid töövõtteid loominguliselt igal viisil, mis sobib teie klassile või rühmale kõige paremini. Näiteks võite igal uuel mänguringil arutada korraga kahtet või kolme väljakutset. Seejärel jätke ülejäänud mäng mängimata, lihtsalt kasutage raamatut inspiratsiooni saamiseks.

**Kas tekkis huvi permakultuuri vastu?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Kujutis kolme eetika omavahelistest ühisosadest* | Permakultuuri eetika | **Hoolimine maast** – toitke ja kaitske maad, austage kõigi eluvormide sisemist väärtust (ükskõik, kas need on inimestele kasulikud või mitte). Piirake käitumist, mis on hävitav.  **Hoolimine inimestest** – rahuldage enda ja teiste vajadusi viisil, mis sobib ökosüsteemile. Laiendage oma hoolivat suhtumist perele, naabritele ja laiemale kogukonnale.  **Õiglane jagamine** – piirake tarbimist ja näidake õiglust teiste elusolendite ja tulevaste põlvkondade vastu. Otsige tasakaalu ja kui teil on ülejääke, jagage neid teistega! |

**Permakultuuri põhimõtted**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Logo*  Vaatle ja sekku | Pange tähele ja jätke meelde, kuidas teie keskkond toimib. Proovige teha väikesi muudatusi ja õppige toimuva jälgimisest | *Logo*  Kavanda mustritest üksikasjadeni | Enne üksikasjadele keskendumist vaadake esmalt suuremat pilti. Märgake ja kasutage mustreid loodusest, aastaaegadest, päevarütmist ja voolust. |
| *Logo*  Püüa ja salvesta energiat | Kasutage jagamise võimalusi, kui teil on midagi küllaga. Leidke viise, kuidas muuta küllus millekski, mis kestab kauem | *Logo*  Pigem ühenda kui eralda | Suurendage funktsionaalsust ja tõhusust, kombineerides loominguliselt erinevaid  asju/inimesi, et nad saaksid üksteist toetada. |
| *Logo*  Kasvata saaki | Eesmärk on saada erinevaid positiivseid tulemusi; nagu toit, peavari, sõprus. See annab hoogu, mis aitab sind edasi. | *Logo*  Kasuta väikesi ja lihtsaid lahendusi | Proovige uuendusi väiksemas mahus, ebaõnnestumise korral on tagajärjed väiksemad. Aeglasemalt tegutsedes on suurem tõenäosus edu saavutada. |
| *Logo*  Rakenda eneseregulatsioonija nõustu tagasisidega | Märgake ja kuulake oma keskkonna tagasisidet. Millised piirangud või kohandused võivad abiks olla? | *Logo*  Kasuta ja väärtusta mitmekesisust | Suurendage vastupidavust ja paindlikkust, väärtustades mitmekesisust. Erinevad seosed avavad uusi omadusi ja võimalusi. |
| *Logo*  Kasuta ja väärtusta korduvkasutatavaid materjale ning teenuseid | Leidke viise, kuidas toimida ilma fossiilenergiat kasutamata või projektis töötavaid inimesi välja kurnamata. Kas leiate alternatiive? | *Logo*  Kasuta servi ja väärtuta marginaalset | Kas saate serva paremini suurendada või kasutada? Süsteemide vahelised servad on ökosüsteemide kõige mitmekesisemad ja produktiivsemad osad |
| *Logo*  Väldi jäätmeteket | Kas saate näidata hoolivust ja austust kõige vastu ning püüda mitte kasutada ega luua asju, mis ei saa kuuluda ökosüsteemi ringesse? | *Logo*  Kasuta ära ja reageeri loominguliselt muudatustele. | Võtke omaks tõsiasi, et miski pole püsiv. Olge valmis ootamatusteks, näidake üles uudishimu ja reageerige loovalt. |