



ORK

SIMULATSIOONIMÄNG

Mängu juhend

2005 Tartru

Sisukord

Sisukord	2
Sissejuhatus	3
1. Simulatsioonimängudest	4
1.1. Miks on hea mängida simulatsioonimänge	4
2. Simulatsioonimäng ORK	6
2.1. Ajakava.....	7
2.2. Stsenaarium “Teeme suure sadama”	8
2.2.1. Rollide tutvustus	9
2.3. Stsenaarium “Hiimäest puhkekeskus”	13
2.3.1. Rollide tutvustus	14
3. Abimaterjalid	17
3.1. Mis on planeerimine?.....	17
3.2. Mis on huvigruppide kaasamine?	17
3.3. Mis on SWOT-analüüs?	18
3.5. Kuidas hinnata keskkonnale avalduvat mõju?.....	21
3.6. Pressiteade ja artikkel.....	23
3.6.1 Kuidas oma seisukohtadest avalikkusele teada anda?	23
3.5.2 Kuidas kirjutada ajaleheudist?	24

Sissejuhatus

Käesolev juhendmaterjal on koostatud põhikooliõpilastele osalemiseks (7.-8. klassile) planeerimis- ja kaasamisteemalises simulatsioonimängus ORK.

Aeg-ajalt juhtub, et oleme õnnetud või nõrdinud, sest liiga on tehtud meie jaoks kallitele kohtadele, esemetele või ideedele – keegi on need katki teinud, neist üle sõitnud või need kõrvale tõrjunud. Miks nii juhtub ja kas ei oleks võimalik selliseid situatsioone vältida?

Proovime, kas me saame hakkama üksteisele haiget tegemata. Kas ei aitaks sellistes olukordades haiget saamise vältimiseks üksteisega rääkimine, oma mõtete avaldamine ja nende selgitamine üksteisele?

Meie ümber on tänapäeval väga palju ehitustegevust. Ka meie simulatsioonimäng ORK keskendub kahele arendusprotsessile: sadamaehitus ja hiiepuude maha võtmine puhkekeskuse loomise tarvis. Mängu eesmärgiks on viia põhikooli õpilased kurssi aktuaalsete keskkonnaprobleemidega Eestis ning suunata neid lahendusvõimaluste läbimängimisega mõistma ühiskonna erinevate sotsiaalsete gruppide seisukohti ja oma arvamuse väljendamise olulisust. Rollimängu ORK käigus saavad osalejad ettekujutuse kokkulepete saavutamise protsessist ühiskonnas. Simulatsioonimängus suunatakse põhikooliklasside õpilasi senisest rohkem mõtlema looduse ja inimkeskkonna vahelistele seostele ning tutvustatakse säästva majandamise põhimõtteid.

Head mängulusti!

1. Simulatsioonimängudest

Rollimäng ehk **simulatsioonimäng** on mänguline ja vaheldust pakkuv õppimise meetod, mis toob õpilastele võõrana tunduvad probleemid lähemale ja aitab praktilise kogemuse kaudu suurendada õpitahet. Kuigi simulatsioonimängudes on loodud spetsiaalne mänguline keskkond, nõuab nendes osalemine ja mängimine iseseisvat täiendava informatsiooni otsimist ning seoste loomist erinevate teemade vahel. Tähtis on olemasoleva info põhjal olukorra hindamine, alternatiivsete lahenduste leidmine ja teiste mängijatega läbirääkimine, et üheskoos jõuda kompromisside ning otsusteni.

1.1. Miks on hea mängida simulatsioonimänge

1.1.1 *Verbum creat omnia* - sõna loob kõik.

Pille Pruulmann-Vengerfeldt

Tartu Ülikooli meedia- ja kommunikatsiooni osakonna teadur

Sõna liidab ja lahutab inimesi. Sõnadega väljendatakse oma huvisid. Sarnased huvid võivad tuua partnereid. Sõnaga võib väljendada ka huvide erinevusi. Kui Eesti vanasõna ütleb, et rääkimine hõbe, vaikimine kuld, siis see vanasõna ei kehti kindlasti simulatsioonimängu puhul.

Simulatsioonimängu teeb elavaks **suhtlemine**. Mängus toimuv hakkab elama siis, kui mängijad tahavad suhelda ja tunnevad huvi üksteise vastu.

Selleks, et mäng püsiks elus, on vaja mitut liiki kommunikatsiooni ehk suhtlust. Üks oluline suhtlus on kindlasti see, mis toimub mängijate ja mängujuhtide vahel, kui täidetakse antud ülesandeid. Veelgi huvitavamaks muutub mäng aga siis, kui osapooled on valmis rolli täitmise nimel täiendavalt suhtlema, kirjutama mängujuhtidele oma mõtetest, soovidest, ideedest ja plaanidest.

Situatsioonis, kus ainsaks suhtlusvahendiks on **kirjalik tekst**, on oluline meeles pidada viisaka suhtlemise reegleid. Tuleb arvestada, et kogu mulje teist kujuneb ainult teie kirjade põhjal. See aga ei tohiks hirmutada ja sundida teid kirjade kirjutamisest üldse loobuma. Rollimängude lemmikuteks kujunevad kergemini just need, kes on valmis suhtlema, suhtlema ja veelkord suhtlema.

Ka siis, kui on tekkinud arusaamatused rollimängu partnerite vahel, on parim võimalus nende probleemide lahendamiseks rääkimine, st rollimängu situatsioonis kirjutamine. Selgitage, miks teie arvates arusaamatused tekkisid ning kuidas neid lahendada saaks. Usun aga, et avameelse ja positiivse suhtumisega ennetate kõiki tekkida võivaid probleeme. Soovin rõõmsaks rollimänguks suhtlemisindu!

1.1.2 Miks inimesed mängivad ja mis kasu nad sellest saavad?

Katrin Pruulmann

TÜ kliinikumi lastepsühholoog

Mäng on enamasti spontaanne, loov tegevus, millel on nii lapse kui ka nooruki ja täiskasvanu elus palju funktsioone.

Varajases eas pakub mäng lastele stimulatsiooni, seltskonda, vabanemist ülekeevast energiast, võimalust tõlgendada oma kogemusi, tundma õppida uusi ideid ja tegevusi ning julgustab kasutama efektiivsemalt keelt. **Mäng** on samal ajal lõdvestav, väljakutset pakkuv ja terapeutiline ehk raviv tegevus. Mängus saab omandada hulga viise, mille abil sihile jõuda. See arendab sümbolmõtlemist koolieelses eas, mil asjadele omistatakse erinevaid omadusi ja võetakse erinevaid rolle.

Suuremad lapsed eelistavad reeglistatud mängu, mis sageli nõuavad suuri gruppe, mängudes on sagedane võitlus, tõuklemine ja tagaajamine. Lapsed justkui püüavad hinnata oma füüsilist vaprust ja kindlaks teha, kui kaugele nad võivad minna vastanduva suhtlemisega. Niisuguseid käitumisi võib näha ka noorukieas, eriti poiste gruppides. Noorukieas muutub eakaaslaste grupp kõige tähtsamaks vastuvõetava käitumise hindajaks. Gruppides kujunevad oma normid, millele allumine kindlustab gruppi kuulumise ning gruppidest lükatakse välja need, keda peetakse kõrvalseisjaks.

Just sotsiaalne suhtlemine on see, mis õpetab lapsi ja noorukeid tajuma iseennast oma iseloomulike joontega ja mõistma teiste ootusi enda käitumise suhtes.

Simulatsioonimängud võimaldavad täita mitmeid olulisi eakohaseid ülesandeid, eriti siis, kui vahepeal on võimalik ka näost-näku mängukaaslastega kohtuda ja "päriselt koos mängida". Tegevus on grupiline, tuleb võtta rolle ning neis rollides suhelda nii oma grupi piires kui ka teiste gruppidega. Kõike seda on turvalisem harjutada mängus, et olla valmis elu väljakutseteks.

2. Simulatsioonimäng ORK

Simulatsioonimäng ORK toimub **1. novembrist kuni 29. aprillini**. Mängus osalevad 7.-8. klassi õpilased koos õpetajatega. Grupis võivad olla nii ühe kui ka mitme klassi õpilased.

ORK keskendub puhkekeskuse loomisega kaasnevatele arendusprotsessidele - sadamaehitusele ja hiiepuude maha võtmisele. Juhendmaterjali selles peatükis on kirjeldatud mänguosade stsenaariume ja rollide jaotust.

Mängus simuleeritakse kahte situatsiooni, seepärast on mäng jaotatud kahte ossa. Peale esimese osa lõppemist (4. veebruar) toimub uus rollide jaotamine ja uue mängukeskkonnaga tutvumine. Mängu mõlemad simulatsioonid lõppevad kokkusaamistega, kus toimub lõppväitlus ja mängus simuleeritud probleemile parima võimaliku lahenduse leidmine. Kokkusaamistel antakse tagasiside simuleeritud probleemide lahendamisest. Kohal on ka inimesed, kes sarnaste probleemidega oma igapäevaelus kokku puutuvad. Üheskoos analüüsitakse mängu käigus saadud lahendusi, tuuakse näiteid, kuidas selliseid vastuolusid tavapraktikas lahendada ning kuidas jõuda parima tulemuseni.

Simulatsioonimängu mängukeskkonnaks on loodud spetsiaalne koduleht www.ctc.ee/ORK, kust huvilised leiavad spetsiaalse **foorumi**. Foorumi kaudu toimub mängu ajal vestlus erinevate rollitäitjate ja mängujuhtide vahel. Mängu huvitavaks muutmiseks on samal leheküljel ka **teadetetahvel**, kuhu mängus osalejad võivad riputada ükskõik milliseid teateid. Väga tore, kui need on seotud otseselt mängu ülesannetega, kuid kui näiteks mõnel rollil on vaja teisele midagi maha müüa, võib ka seda teatada teadetetahvil. Mängu koduleheküljelt leiate ka **ajalehenurga**, kus ilmuvad artiklid erinevatelt huvigruppidele ja kokkuvõtlikud artiklid simuajakirjanikelt. Vajaliku ja kasuliku info vahendamiseks saavad mängijad kasutada foorumit, teadetetahvli, ajalehenurka ja **e-posti**.

Mängu alguses jagatakse igale grupile kindel roll. Mängus osalejad peavad selle rolli täitmisesse sisse elama ja hakkama sellele rollile vastavalt oma seisukohti ja arvamusi esindama. Iga kahe nädala tagant saadetakse osalejatele läbi foorumi või personaalselt (sõltuvalt ülesandest) e-postile ülesanded, mida tuleb vastavalt oma mängurollile lahendada. Kuna tegemist on simulatsioonimänguga, siis pole ülesannetele õigeid ega valesid vastuseid. Oluline on analüüs ja oma arvamuse põhjendamine.

2.1. Ajakava

Simulatsioonimäng ORK kestab kuus kuud, mille jooksul mängitakse läbi kaks keskkonnakaitseprobleemi. Esimese mängupoole rollid jagatakse osalistele laiali novembri alguses. Ülesannete lahendamise järel toimub esimese mänguteema lõpetamine ühise kokkusaamisega. Umbes veebruari alguses saavad kõik osalised endale uued rollid ja algab uue probleemi lahendamine. Ülesannete täitmisele järgneb kevadel taas uus kokkusaamine.

Mõlemad mängupoole koosnevad viiest mänguetapist, mille kestvus on näha tabelis 1. Sealjuures tähendab ülesande lõpptähtaeg nii ülesande lahendamist kui koostajate poolset analüüsi ja tagasisidet. Seega tuleb arvestada, et ülesanded peab tagasi saatma või rollitäitjad peavad neid kommenteerima vähemalt kolm päeva enne tabelis toodud kuupäeva.

Tabel 1. Mängu ajakava

Ülesande saamise kuupäev	Ülesanded	Ülesande lõpptähtaeg
I poolaasta		
1. november	1. Sissejuhatus: mängu meeskonna tutvustus	11. november
14. november	2. Rollidesse sisse elamine, oma rolli tutvustus	25. november
28. november	3. Kiire reageering arendaja ideele	9. detsember
12. detsember	4. SWOT analüüside koostamine	22. detsember
9. jaanuar	5. Veebruaritööstuse arendajaga	20. jaanuar
3-4. veebruar	Talvine kokkusaamine	
II poolaasta		
6. veebruar	1. Sissejuhatus: Rollidesse sisse elamine ja oma rolli tutvustus	17. veebruar
20. veebruar	2. Keskkonna tutvustus	3. märts
6. märts	3. Alternatiivide pakkumine	17. märts
20. märts	4. Mõjude hindamine	31. märts
3. aprill	5. Leida mõttekaaslased ja luua liidud, panna paika oma prioriteedid.	14. aprill
28.-29. aprill	Kevadine kokkusaamine	

2.2. Stsenaarium “Teeme suure sadama”

Kahe riigi **Lärtase** ja **Estuka** piiril on suur järv **Baabua**, pindalaga **2611 km²**. Järve elustik on väga rikas, kuna looduslik elukeskkond on vähe häiritud. Puudub arvestatav majandustegevus. Järv on koduks paljudele kaitsealustele liikidele. Järveäärne asustustihedus on suhteliselt ebaühtlane. Ümber järve on külasid ja linnu ning ka päris asustamata kohti.

Järveäärsete külade põhiliseks elatusallikaks on kalapüüdmine. Talviti istuvad külamehed nädalaid sikutitega järvel, et endal ja perel hinge sees hoida. Kuna tegemist on piiriveekoguga, on juba ammustest aegadest peale käinud Lärtase ja Estuka vahel võistlus - kõigi Baabua äärsete külade eesmärgiks on naaberriigist ja naaberküladest rohkem kala püüda. Viimasel ajal on olukord paranenud ja tehakse isegi koostööd kahe riigi kalurikülade vahel. Ka kultuuriliselt on piirkond väga omapärane ja atraktiivne. Kombeid ja tavasid on põlvest põlve edasi kantud, need on au sees ka tänastel noortel, kes on neid küll veidi tänapäevasemaks kohandanud.

Estuka riigi Baabua järve äärseks suurimaks asulaks on **Tüguuru** linn, kus elanikke ligi 15 000. Linnaelu on viimasel ajal hakanud väga kiiresti arenema, kuna aasta eest kolis linna tuntud ärimähe suguvõsa **Dollar**. Ootamatult tekkis linna kaks uut äri. Nüüd on aga ärimähe peas kasvamas uus plaan. Nagu kohalik elanikkond, on ka tema maias järve varude peale, kuid seda veidi teisest kandist.

Ärimees Hr Dollar on otsustanud luua suure sadama, millega enda alla haarata terve järve kalapotentsiaal ja veetee. Uhked valged kruisilaevad hakkaksid vedama mõlema maa turiste Estuka linna Tüguuru ja Lärtase linna **Rõba** vahel. Samuti on ärimähel plaanis viia järvele paar suuremat kalalaeva, palgata kohalikud kalurid laevale ning muuta püügitoo efektiivsemaks. Plaanis on ka rajada kohapeale kalatööstus ja meelitada piirkonda senisest enam välisinvestoreid, kellele kõik mitu korda kallimalt maha müüa. Sadamaehitajal (ärimees Dollar) on kavas vajalikud dokumendid kiirelt korda ajada ning aasta pärast juba laevad uude sadamasse tuua.

Kohalikud elanikud on uuest ideest veidi ehmunud. Neile räägitakse paremast tulevikust ja suurest rikkusest, mis piirkonnale osaks saab uue sadama ehitamisega. Uue sadamaga lubatakse uusi töökohti, kaubanduse ja turismi arengut, linna uusi ärikliente ja elanikke. Kohalikud kalurid kardavad, et kui tulevad suured laevad, siis ei saa nad enam oma väikeste paadikestega järvele. Linnaäärne ilus kalurielu kaoks. Selle asemele kerkiks peen suvitusrajoon hotellide ja tervisekeskustega. Kalurid kardavad kaotada oma traditsioonilist elu ja tööd. Väga tugevalt on kavandatavale tegevusele vastu keskkonnakaitsjad. Kardetakse naftareostust suletud veekogus, järve kalavarude järsku vähenemist ja bioloogilise elukeskkonna muutust. Kultuuriuurijad kardavad kohaliku kultuuri hääbumist. On tekkinud tõsine konflikt arendajate ja keskkonnakaitsjate huvide vahel.

Teie ülesandeks on sadama rajamise ettevalmistav etapp rollimängu kujul läbi mängida. Oma meeskonnas tuleb kokku leppida teie täpne roll ja taktika ning

püüda läbirääkimistel teiste osapooltega jõuda kõiki rahuldavate kompromissideni. Mängu käigus tuleb leida enda mõtetele võimalikult palju pooldajaid, kuna siis olete tugevamad ja suudate oma sõna maksma panna. Läbirääkimiste lõpuks toimub suur koosolek - linna volikogu istung, kust võtab igast huvigrupist osa üks esindaja, kellel tuleb linnajuhtidele esitada ja põhjendada oma nägemus ja arusaam. Peale seda arutavad linnajuhid asja omavahel ja teevad otsuse sadamaehituse lubamise või mittelubamise kohta koos ehitamise eritingimustega.

2.2.1. Rollide tutvustus

Mängus osalejatel on võimalik valida allkirjeldatud rollide vahel. Et saada oma tahtmine - ehitada sadam või selle ehitus keelustada - peate leidma endale liitlasi.

Kohalikud rannakalurid

Olete kaua aega tegelenud kalapüügiga ja nii oma peret toitnud. Nüüd aga tahetakse võtta teilt teie iseseisev teenistus ja asendada see palgatöötaja omaga. Kalalaevadega suudetakse järvest palju rohkem kala välja püüda ja see teeb teid murelikuks. Samuti kaovad seeläbi ehitusele ette jäävad paadisillad. Hindade kohaliku elu säilimist sellisena nagu ta on. Tihe laevaliiklus (ja võimalikud naftareostused) hirmutab eemale järve kalad ja muud loomad.

Teie huvides on läbirääkimiste ja kavalusega leida enda kogukonna jaoks parimad lahendused. Selleks et olla tugev, tuleb teil leida endale liitlasi. Ja ärge unustage kasutamast ajakirjanikke, et teavitada teisi oma tegemistest ja ideedest!

Sadamaehitaja, arendaja

Olete vaid kasumile mõtlev suurettevõtja ning näete sadamaehituses ainult head. Lisaks sellele, et see tooks teile kõvasti raha sisse, oleks sadama rajamine teie arvates kasulik ka linna edasisele arengule. Linna ehitataks üles uus infrastruktuur (sideliinid, teedevõrgustik jms), et tagada parem transpordiühendus sadama ja ülejäänud linnadega. Sadam oleks oluline tööandja kohalikele ning see suurendaks ka linna elanike arvu. Samuti külastaksid linnakest rohkem turiste, mis samuti toob linnale raha sisse. Teie mõtteid aga segavad kohalikud elanikud, kes ei paista teist aru saavat. Nende seas on nii liitlasi kui ka vastaseid. Samuti peate tihti peale võitlema ka ajakirjandusega, kes proovib igast teie öeldud lausest mõne uue loo välja mõelda.

Teie huviks on iga hinna eest ehitada sadam. Mida suuremat kasu sadam sisse toob, seda parem.

Kohalikud organiseerunud väikeärimehed

Teie ja teie perekond olete elanud linnas juba pikemat aega ning seepärast olete huvitatud linna arengust ja elamisväärse elukeskkonna loomisest/säilitamisest oma perekonnale. Samas on teie tegevusalaks väikeettevõtlus (poepidajad, pagariäri, õmblustöökoda, autoparandus, ilusalong, hotell/kämping jms) ning äri edendamiseks on oluline uute inimeste juurdetulek linna (kasutama teie poolt pakutavaid teenuseid ja ostma kaupa teie poodidest). Teie põhieesmärgiks on suurema kasu saamine ning seetõttu peate kaaluma, kas sadama ehitamine aitaks kaasa teie äritegevusele.

Teie huvideks on oma elu parandamine, uute töökohtade saamine, senise rahuliku ja turvalise elu säilimine. Peate mõtlema sellele, kas ja kuidas oleks võimalik kasu lõigata sadamaehitusega kaasnevast infrastruktuuride arendamisest. Kas ei ohusta teie väikefirmasid seoses linna sadamalinnaks muutumisega sissekolivad konkureerivad suurettevõtted, kes suudavad pakkuda odavamaid hindu, süües teid lõpuks konkurentsist välja?

Suvitajad

Elate ja töötate suurlinnas ning veedate meeleldi oma puhkuse suuremast linnamelust eemal asuvas järveäärses väikelinnas. Teil on järve ääres suvila ja aeg-ajalt ööbite ka kohalikes hotellides. Suveperioodil mööduvad teie päevad rannal peesitades, paadisillal kalu õngitsedes, vahel satute ka lähedalasuvasse metsa marjule ja seenele. Kuna pärinete aga suurest linnast, kus elutempo on kümme korda kiirem kui Tüguurus, kus on sadu meelelahutusasutusi ja kirev kultuuriprogramm, siis tunnete sellest suvel mõnikord puudust. Olete suhteliselt aktiivne huviline sadamaehituse aruteludes, kuna see muudaks linna teile veelgi atraktiivsemaks (sadamas on võimalik korraldada lõbusõidureise, linna ehitatakse juurde uusi majutuskohi jms). Mõtlemapanev mure on aga see, et uus sadam ja suurenev turistidevoog häiriks teie poolt kõrgelt hinnatud rahu ja vaikust.

Teie huviks on, et Tüguurust saaks suurepärane suvituslinn ja puhkekeskus, kuid ometi peab sealjuures säilima teie suvitusrajooni privaatsus.

Kohalikud elanikud

Olete elanud linnakeses juba kaua ning olete huvitatud kohaliku heaolu säilitamisest. Olete mures oma väikelinna tuleviku pärast, kuna töökohti napib ning noored eelistavad võimalusterohkemat elu suurlinnas. Samas olete mures, et sadama ehitamisega kaasneb tihenev liiklus, suured sadamaehitised, mis ei pruugi sobida väikelinna puitarhitektuuriga ja sadamaehitus ohustab rannikuala visuaalset väljanägemist. Samuti on oht, et sadama tekkimisel algab aktiivne kaubavahetus järve teise kaldaga ja linnakesse kolivad suurettevõtted, kes pakuksid küll kohalikele elanikele tööd,

kuid ei investeerigi linna arengusse, vaid viivad kogu kasumi linnast välja. Piirkond on omapärase kultuuriga, mis muudab selle turistidele atraktiivseks. Suuremate külastajate hulkade tules võib tekkida oht, et teie kultuurist, kommetest ja tavadest tehakse müügiobjekt.

Teie huviks on linna elu parandamine, sotsiaalse ja majandusliku keskkonna senisest parem ja kiirem areng. Sealjuures tahate hoida ja viia kultuuripärandit järgnevatel põlvkondadele.

Rohelised

Olete kohalikud keskkonnakaitsjad, kes kuuluvad ülemaailmsesse keskkonnakaitsjate ühendusse. Teile on olulised igasugused suuremad ja väiksemad keskkonda mõjutavad otsused ning tegemised. Te seisate selle eest, et maailmas ei tekiks kaost, et inimesed ei hävitaks keskkonda ega sellega iseennast. Teile on oluline roheline mõtteviis, mis tagab looduse ja inimese poolt loodud tehiskeskkonna stabiilsuse. Sadamaehituses näete tõsist ohtu kaitsealustele liikidele, rannikule, ökosüsteemidele. Kuna sadamaehitaja ei ole teie mõtteviisi pooldaja, on teil tekkinud temaga erimeelsus ja terav sõnasõda.

Teie huvides on iga hinna eest sadama ehitus peatada või siis äärmisel juhul leida arendajaga koos lahendus, kuidas seda teha võimalikult keskkonnasõbralikult ja säästlikult. Teist sõltub sadama ehitus.

Ajakirjanikud

Töötate kohalikus ajalehes, mis edastab kohaliku ja üleriigilist infot. Momendil on teie tööpäevad väga kiired ja põnevad. Seoses uue sadama rajamisega Tüguuru linnakesse on tekkimas tuline sõnasõda sadamaehitajate ja keskkonnakaitsjate vahel. On tekkimas olukord, kus asjasse sekkuvad huvipooled hakkavad jagunema kaheks vastasleeriks: sadama pooldajateks ja vastasteks. Kuna teie olete erapooletu ajakirjanik, püüate kajastada erinevate poolte ja huvigruppide arvamusi. Olete protsessis kõrvaltvaatajad ja peate huvigruppide ja edaspidi ka huvigruppide liitude seisukohtadest kokkuvõtteid tegema ning need hiljem ette kandma.

Teie huvides on kohaliku elu võimalikult värvikas kajastamine ajalehes. Juhul, kui ükski huvigrupp teile uut infot saatnud pole, küsige neilt ise, mis parasjagu teksil ja mida nad olukorrast arvavad. Ühtlasi olete erapooletu huvigrupp, kellelt küsitakse mängu lõpus arvamust.

Pensionärid

Olete kohalikud pensionärid, kellel ei ole suurt midagi teha. Veedate oma päevi aiamaal, linnatänavatel jalutades või rannal paiknevas Kultuuriklubis, mille verandal on kohvik, kus müüakse suurepäraseid saiakesi ja linna kõige

aroomikamat kohvi. Kohviku akendest avaneb suurepärase vaade järvele. Kohvik on Teie kõige armastatuim ajaviitmise paik. Saate seal kokku sõbrannadega ja arutate maast ja ilmast. Tunnid mööduvad lausa lennates. Kultuuriklubi on üks väheseid kokkusaamiskohti, kus lisaks meeldivale seltskonnale pakutakse ka mitmesugust kultuurilist ja huvialast tegevust: käsitööringid, laulukoor, rahvatantsuring, teeõhtud jne. Sadama ehitamine rannale tähendaks aga Kultuuriklubi vana käsitööaida ja seda ümbritseva pargiosa likvideerimist, sest hoone asub täpselt planeeritava sadama juurdepääsuteel. Sadam tuleks suhteliselt ranna äärde, seega kaoks ka kõigi hinnatud suurepärase vaade.

Teie huvides on kohaliku elu säilimine vanamoodsalt ja teile on oluline, et sadamat ei ehitataks vähemalt mitte selle planeeritavasse asukohta, nõ otse Kultuuriklubi õuele.

Kohalikud kultuurihoidjad

Olete kohalikest kultuuriaktivistidest koosnev mittetulundusühing, kelle korraldada on ka linna suurimad kultuuriüritused. Sadamaehitusega muutuks värvikamaks linnakese kultuurielu. Linnake on arenenud kunagisest kaluriküllast, kalastamine ja side järvega on alati olnud lahutamatu osa kohalikest rannakultuurist. Linn on oma piirkonnas juba aastakümneid tuntud kalafestivali poolest. Samuti on plaanis rannal asuva kohaliku kultuuriklubi teisel korrusel asuvasse tühjadesse ruumidesse rajada Baabua järve muuseum. Kultuuriklubi hoone on väärrika väljanägemisega puithoone, ehitatud 20. sajandi algul, kuid ei ole veel muinsuskaitse all.

Teie huvides on hoida elus kohalik rannakultuur ja mitte lasta sellel kaduda ega saada kahjustatud sadamaehituse mõjudest.

Noortebänd

Olete kohalik noortebänd, kes peamiselt saadab oma päevi mööda bändiproovidega ja õhtuste pidudega järve ääres angaaris. Uue sadama ehitusega lammutatakse teie angaar, mis on teile justnagu teine kodu. Kuna bänd on alles noor ja tundmatu, on suhteliselt raske leida endale uut pesitsuskohta. Samuti on angaar pea ainukeseks pidukohaks ka teistele linnanoortele, kuna klubid ja muud kultuuriasutused asuvad suures kauges linnas. Sadamaehitus toob linna juurde ärimehi, mis aga omakorda tekitab juurde ka noortele põnevaid asutusi.

Teie huviks on põnevam noorteelu linnas ja oma bändi edukus.

Allmaailm

Olete kohalikud allmaailmategelased ja parajad kurikaelad. Teil on käimalükatud korralik äri. Sadamaehitus toob uusi inimesi ja liiklusskeemi

tihenemisega tugevama seose naaberriigiga. Uus sadam laiendaks toodangu väljavedu. Samuti annaks linnarahvastiku suurenemine võimaluse tootmistahte suurendada.

Teie huviks on oma tegevuse laiendamine ja uute võimaluste leidmine.

Kohalik omavalitsus

Teie linna areng on justkui aastakümneid paigal seisnud: kaua aega ei ehitatud ega rajatud siia midagi uut. Te olete äärmiselt rõõmsad, et lõpuks ometi on ettevõtlikud inimesed leidnud siia tee ja lõpuks hakkab ka teie linnakese elu arenema. Linnakese elu on olnud juba viimased kümnendid ühesugune: poed on seal, kus nad olid ka 50 aastat tagasi, sadamasillad on vanad ja pehkinud, majad on luitunud ja aiad kohati vildakil. Pole siin midagi turistidele ega oma linna rahvalegi näidata. Edusammud majandusarengus olid tühised. Seega on sadama idee teile justkui üks suur võimaluste uks. Sadamaehitusega loodaks töökohti, te saaks ennast näidata investeringu maaletoojana jne. Samas on linnarahvas tavapäraselt umbusklik. Nad nagu ei taipaks sadama olulisust. Suhteliselt tüütud on ka noored keskkonnakaitsjad, kel jätkub energiat vastuvaidlemiseks ja muidu kraaklemiseks. Väga oluline on teile ajakirjanduse heakskiit. Seega tuleb olla ettevaatlik, et mitte ise ajakirjanduse tule alla sattuda ja mitte öelda välja valesid asju.

Teie huvides on läbirääkimiste ja kavalusega kogukonna jaoks parim lahendus leida.

2.3. Stsenarium “Hiiemäest puhkekeskus”

Elate väikeses armsas maakohas, mida teatakse Päikesemetsa või Päikeseküla nime all. Iga Päikeseküla mäekuplikese peal on majake ja majakese taga metsake. Taevas lõõritavad linnud. Päikeseküla karjamaadel ja hiiemetsasaludes söövad lambad ja hobused rohtu, sealt söödud rohi teeb loomad terveks ja rõõmsaks. Siinne rahvas on tegelenud pikka aega maaharimisega ja karjakasvatamisega. Päikesekülas on inimesed ja loodus aegade algusest saadik koos elanud, inimesed tunnevad iga metsataime ja metsalooma, õhtuti käiakse hiies oma lemmikpuud küllastamas või vaatamas, kuidas elavad sõbrad – linnud. See koht on kohalikele inimestele püha. Samuti räägib rahvasuu, et veel tänase päevani on hiiepaiga valitsejaks pika valge habemega metsataat. Keegi ei võta seda juttu ju päris tõsiselt, kuid metsavana üle ei naljatata. Olete külakeses elanud juba mitmeid põlvi ja kohalike tööd ning tegemised on teile lapsest saati tuttavad.

Looduskaitsjad räägivad, et Päikeseküla on looduslikult väga mitmekesise ja haruldaste liikide poolest rikas metsapiirkond. Siin leidub mitmeid kaitsealuseid taimi, mis kuuluvad teise või esimese kategooria kaitse alla. Hiljuti leiti, et vähemalt pool sellest haruldasest piirkonnast tasuks võtta kaitse alla. Arvatakse, et see koht on tõesti ilus ja oleks kahju, kui mõni hoolimatu

külaline kasvõi teadmatusel sellele kohale liiga teeks. Ja tõsi ta on: selline koht on õrn ja kaitsetu, sest sõbralikkus, mis seal elutseb, ei oska ennast kaitsta.

Kuna hiiepaik on üsna küla lähedal ja ligipääs sinna on kõigile tagatud, otsustas üks kinnisvaramaakler rajada sinna uhke puhkekeskuse. Geograafiline asukoht sellele on ideaalne – Päikeseküla jääb suurte linnade vahele ja seega oleks puhkekeskusele piisavalt huvilisi. Puhkekeskuse hoonetekompleksini viiks vana tammeallee. Sellest paremale jääks sügavasse orgu väike ojake ja vasakule vana hiiepaik, millest kinnisvaramaakleri sõnul tehakse muinsuskaitsealune objekt.

Kohalikud elanikud on aga kinnisvaramaakleri ideest ehmunud. Keegi ei tea, kas nad enam kunagi saavad minna vaiksesse ja inimtühja hiiepaika ja olla seal iseenda ning loodusega. Mis saab tammealleest ja hiiemetsast? Ega ehitustöid pole ju lihtne teostada – ikka on vaja ju kaevata kraave ja võtta maha puid, mis teele ette jäävad. Kohalikele räägitakse puhkekeskuse vajalikkusest ja ainuvõimalikkusest ning sellest, et paremat kohta oleks raske leida. Külaelanikel soovitatakse mõelda oma tuleviku peale.

Kindel on aga see, et elu Päikesekülas muutub, kui seal aasta pärast modernne puhkekeskus asub. See teeb kohalikud elanikud väga murelikuks. Puhkekeskuseni jõudmiseks rajatakse ju asfalttee, mis aga ümbritsevaga kuidagi kokku ei sobi. Kas puhkajad ikka mõistavad kohaliku looduse omapära? Kas nad hakkavad hoidma loomi ja linde nii, nagu seda teevad kohalikud? Kas nad oskavad hinnata kohaliku metsavaikust ja hiiepaiga eripära? Mis saab Päikesemetsast? Vastuseis looduskaitsete seisukohtadele üha suureneb, ägedas tujus öeldakse välja krõbedaid sõnu, planeeritava ehitustegevuse tõttu on inimesed Päikesekülas ärevil. Enam pole aega minna metsa linnulaulu kuulama, nüüd tuleb tegutseda ja leida väljapääs, et hoida alles hiiepaiga puutumatus ja säilitada rahulikku elu.

2.3.1. Rollide tutvustus

Teil on võimalik valida kirjeldatud rollide vahel. Et saada oma tahtmine - ehitada puhkekeskus või selle ehitus keelustada - peate leidma endale liitlasi.

Arendaja

Olete kinnisvaramaakler, kes tahab rajada Päikesekülla imekaunis puhekoht, kus inimesed saaksid lõõgastuda ja puhata närve. Puhkekeskus pakuks mitmeid rahustavaid protseduure ja ka vabaajategevust. Teie arust on Päikeseküla lausa ideaalne koht, sest see jääb mitmete suurte linnade vahele. Seega tuleks kliente lausa igast ilmakaarest. Samuti ei leidu lähikonnas ka looduse poolest ilusamat paika. Pealegi tõmbab siia turiste ja muid loodusesõpru erakordselt ilus loodus ja vana hiiepaik. Millegipärast ei

ole aga kohalikud taibanud, millise varanduse otsas nad istuvad: kui palju võiks sisse tuua sellise hiiepaiga muutmine turismiobjektiks. Muidugi tuleks luua metsa alla ka matkarajakesed ja infotahvlid, et tuua siia pooleldi surnud ja mahajäetud külakesse tänapäevast elu. Olete oma ideest vaimustunud ja ei kavatses sellest nii lihtsalt loobuda. Kahjuks on aga kohalikud elanikud teie mõtete vastu. Pole midagi: kasutate kavalusi ja võlusõnu ja püüate vähemalt osa neist enda poole võita. Teie trumbiks on ka see, et kohalik omavalitsus on mures küla saatuse pärast. Paistab, et ka nemad sooviks siinse elu kiiremat arengut.

Teie huvides on läbirääkimiste ja kavalusega oma eesmärgini jõuda ja rajada hiiekünka kõrvale mitmetoostarbeline puhkerajatis.

Omavalitsus

Teie vald on väike. See asub suurte metsade keskel. Selle ainus trump on puutumatu ja imekena loodus. Ümbruskaudsetes valdades käib pidev arendustöö. Ehitatakse uusi maju, ühiskondlikke hooneid jne. Muidugi teeb see kadedaks. Kinnisvaramaakleri idee ehitada Päikesesekülla puhkekeskus teeb teie meele rõõmsaks. See oleks väljapääs, et tulevikus tunda end võrdväärseks teiste valdadega. Luuakse uusi töökohti - vast siis ei narrita teid enam metsaelanikeks. Geniaalne! Samas peavad kohalikud elanikud tähtsaks traditsioone ja on uuenduste vastu umbusklikud. Nad ei taha kuidagi sellest võimalusest aru saada. Eriti need linnulaulukuulajad ja lillenuusutajad! Samuti on igaveseks nuhtluseks keskkonnakaitsjad, kes õhutavad rahvast ehitustegevuse vastu. Väga oluline on teile meedia heakskiit. Seega tuleb oma sõnavõttudes olla ettevaatlik, et mitte ise ajakirjanduse tule alla sattuda ja mitte öelda välja valesid asju.

Teie huvides on läbirääkimiste ja kavalusega jõuda oma kogukonna jaoks parimale lahendusele. Kuid sealjuures ei unusta te ka oma huve!

Keskkonnakaitsjad

Olete keskkonnakaitsjad, kes kuuluvad erinevatesse riigisisestesse ja ka ülemaailmsetesse keskkonnakaitsjate ühendustesse. Teile lähevad arvesse kõik suuremad ja väiksemad keskkonda mõjutavad otsused ning tegemised. Te seisate selle eest, et maailmas ei tekiks kaost, et inimesed ei hävitaks keskkonda ja sellega koos iseennast, et igal väikesel konnal ja liblikal oleks kodu. Teile on oluline keskkonnasäästliku ja rohelise mõtteviisi juurutamine inimestes.

Teie huvides on leida läbirääkimiste ja kavalusega parim lahendus. Teil on kaks teed – kas teha maatasa kogu ehituse idee või leida sellele keskkonna- ja loodussõbralik lahendus.

Kohalikud elanikud

Olete Päikeseküla elanikud. Teie peamiseks tegevuseks on karjakasvatamine ja maaharimine. Õhtuti ja hommikuti käite vanas hiiepaigas kuulamas linnulaulu ja niisama loodust nautimas. Elate suurepäraselt idüllilist elu. Nüüd on aga mingi kinnisvaramaakler võtnud pähe mõtte ehitada teie külakesse, teie metsa, puhkekeskus. See mõte ei mahu teile kuidagi hinge ja te olete valmis selle vastu iga hinna eest võitlema. Lähedal asuv hiis on püha ja hiiemetsa ei tohi keegi midagi ehitada. Mis saaks loomadest ja lindudest? Ükski ehitustegevus pole kahjutu. Kui palju puid maha võetakse? Kui palju sügavaid jälgi ehitusmasinad metsa alla sisse sõidavad? Ja ega ka külaelu nii rahulikuks ei jää, nagu see praegu on. Siis tuleb siia hulk turiste ja linlasi – mida nendega peale hakata? Ega nad ainult seal puhkekeskuses ei istu. Nad otsivad ju ikka uusi ja uusi lõbustusi ning uhkemaid ehitisi. Kuid kas puhkekeskuse loomisel on ka plusse?

Teie huvides on jutu ja kavalusega ning teiste gruppide ületrumpamisega saada oma tahtmine. Tahate leida endale ja kogukonnale parima lahenduse.

Ajakirjandus

Teil on ehitustegevuses teistest erinev, kõrvaltvaataja roll. Teie ülesanne on kõigile lugemiseks aeg-ajalt üles riputada oma ajalehes ilmuvaid artikleid. Kuna hetkel on meedias kuum teema kohalike vaidlus ühe puhkekeskuse rajamise teemal, tahate seda aktiivselt kajastada. Pea iga päev ilmub intrigeerivaid sõnavõtte puhkekeskuse rajamise teemadel. Teie eesmärgiks on luua koht lahkarvamuste väljendamiseks! Seega peate olema väga hästi kursis erinevate osapoolte seisukohtadega. Kui konflikti osapooled on juba kokkulepet saavutamas, siis vaadake kogu eelnev ajalehematerjal läbi ja mõelge, kas kokkuleppes võeti arvesse kõiki aspekte ning arvamusi. Kui ei, siis andke seda kiiresti kõigile teada. Kui huvitavat uudist saadaval pole, siis küsige eri huvirühmadelt, mida nad ühe või teise asja kohta antud hetkel arvavad ja kirjutage ajalehte praeguse olukorra kokkuvõtte. Peate suutma osapooltelt põnevat infot välja pinnida. Isiklikud kontaktid ja tutvused aitavad alati! Ilmselt tahavad kõik huvirühmad teiega hästi läbi saada – kaaluge teile antava info tõepärasust!

Mängu lõpus küsitakse ka teie kui erapooletu osalise arvamust.

3. Abimaterjalid

3.1. Mis on planeerimine?

Peep Leppik

Hendrikson & Ko planeerimis- ja arenguspetsialist

Planeerimine on tegevus, millega meist igaüks puutub kokku iga päev. Seda siis, kui on vaja tuleviku kohta otsuseid teha. Näiteks: mis kell järgmisel päeval kool või trenn algab; kas mul on näiteks aega või raha, et homme õhtul kinno minna? Täna sellistele küsimustele vastates planeerime me oma tegevust ja võimalusi järgmisteks päevadeks ette. Nii jõuame ja saame võimalikult palju ära teha. Mida pikema aja peale me suudame oma tegevusi ette planeerida ning mida rohkemate asjadega suudame arvestada, seda paremini tuleme toime oma igapäevaste tegevustega.

Siiski ei suuda me oma tegevusi planeerides arvestada kõigi asjadega. On asju, mida meie kontrollida ei saa: näiteks bussiajad, teiste inimeste soovid või asutuste lahtiolekuajad. Seega peame enda tegemisi ja tahtmisi kavandades olema valmis selleks, et meie plaanid ei pruugi teoks saada, sest kellegi teise soovid ja tahtmised võivad olla vastupidised meie omadele.

Niisiis, peame igasugusel planeerimisel püüdma arvestada võimalikult paljude asjadega, nii **enda poolt kontrollitavate**, kui **ka meie poolt mittekontrollitavatega**. Peame suutma korraldada oma tegevust nii, et oleks võimalik enda tehtud plaane korrigeerida vastavalt kujunevale olukorrale.

Näiteks on sul plaan maja taha õue oma väiksele vennale liivakast ehitada. Selgub, et vanaema tahab samasse kohta porgandipeenra teha ja isa tahab seal hoopis autot parkida. Nüüd peate jõudma kokkuleppele, milline tegevus sinna kohta kõige paremini sobib ja kuidas teha nii, et nii sina, isa kui ka vanaema jäävad lõpliku lahendusega rahule.

3.2. Mis on huvigruppide kaasamine?

Kui keegi midagi ehitab ja rajab või planeerib mingit muud tegevust, soovib ta edaspidiste sekelduste ja **probleemide ära hoidmiseks** ka teiste inimeste poolset heakskiitu ja nõusolekut. Selleks püüab otsustaja või arendaja anda otsuse tegemisel võimalikult palju osalusvõimalust neile gruppidele, keda kavandatav tegevus mõjutab. Selline viis oma ideele toetajate leidmiseks on **kaasamine**. Valdavalt toimub huvigruppide informeerimine kas **kirjalikult** või **suurtel rahvakoosolekutel**. Lisaks konfliktide ära hoidmisele on kaasamine arendajale oluline ka seepärast, et aruteludes paljude erinevate huvigruppidega võib tekkida **veel parem idee**.

Näiteks, vanaemal on idee, et ta tahaks teha kooki. Ta küsib lõunasöögilauas selle kohta arvamust kõigilt pereliikmetelt. Ta sai mitmeid erinevaid vastuseid ja lõpuks otsustati ühiselt õunapiruka kasuks. Seda võib lugeda kaasamiseks: vanaema ei otsustanud üksi, vaid informeeris oma mõttest ka teisi pereliikmeid ja küsis nende arvamust.

Kasutatud allikad:

- Keskkonnaministeerium, Eesti Keskkonnainvesteeringute Keskus. "Keskkonnamõjude hindamine. Käsiraamat." (2002). Tallinn

3.3. Mis on SWOT-analüüs?

Iga päev tuleb teha otsuseid, mõned on lihtsad ja kiirelt lahendatavad, teistega võib aga pead murda mitmeid päevi. Et jõuda õige lahenduseni, olgu tegu lihtsa või keerulise probleemiga, kaasneb otsustamisega alati **situatsiooni** või küsimuse **plusside ja miinuste analüüs**. Öeldes "jah" sõbrale, kes kutsub kalale, mõtlete ju ikka, et kas tasub minna, kas ma saan ikka kala, kas ma viitsin, kas ma ei peaks midagi kasulikumat tegema, kas see on ikka kõige parem mõte? Kaalume oma peas läbi ettepaneku positiivsed ja negatiivsed küljed, võimalused, mis sellega kaasneksid ja ohud, mis antud olukord võib endaga kaasa tuua.

Sarnaselt kalapüügi-otsusega kaalutakse ka kõiki suuremaid **arendusprotsesse**. Kui näiteks on tegu uue koolimaja ehituse või spordikompleksi rajamisega, on ehitaja alati küsimuse ees, kas ta teeb õige otsuse. Kas asukoht on õige, kas on huvilisi, kes seda tulevikus kasutaks jne. Suuremate ja olulisemate arendusotsuste tegemisel tehakse enne lõplikku otsust olukorra analüüs.

Üks lihtsamaid analüüsi meetodeid on **SWOT-analüüs**. See meetod sobib esmase ülevaate saamiseks keerulisest situatsioonist. SWOT-analüüsi nimi tuleb nelja ingliskeelse sõna esitähedest: **strengths** (tugevused), **weaknesses** (nõrkused), **opportunities** (võimalused), **threats** (ohud). Lihtsustatud kujul viiakse analüüs läbi nii, et paber jagatakse keskelt ühe vertikaal- ja ühe horisontaaljoonega neljaks osaks, kirjutades ülemistesse ruutudesse analüüsitava objekti/protsessi/probleemi tugevused ja nõrkused, alumistesse aga selle võimalused ja ohud (Tabel 2)

Järgnevas näites analüüsime otsust selle kohta, kas rajada uus autotee läbi rahvuspargi (Tabel 3) Esimeses kahes punktis uuritakse autotee rajamise tugevusi ja nõrkusi, vaadates seda omaette objektina. Seejuures ei analüüsita tema seost teiste samasuguste objektidega. Seoseid hakatakse vaatama kahes viimases punktis (võimalused ja ohud). Järgmises kahes punktis, võimaluste ja ohtude tabelis, käsitletakse analüüsitava objekti võimalusi ja ohtusid tulevikus, eriti seoses teiste objektidega.

Vaatame kõiki nelja osa lähemalt.

Tabel 2. SWOT- analüüsi tabel

Tugevused	Nõrkused
Sii kirjutatakse analüüsitava objekti sisemised tugevused. Nt vaadatakse, millised on rahvusparki tugevad küljed, mis soodustaksid autotee rajamist	Sii kirjutatakse analüüsitava objekti sisemised nõrkused. Vaadatakse, millised on rahvusparki nõrgad küljed autotee rajamisel.
Võimalused	Ohud
Sellesse kasti tuleb kirjutada võimalused, mis soodustaksid kavandatavat tegevust või objekti rajamist. Uurimisobjektiks selles SWOT-analüüsi osas on autotee ehitamisega rahvuspargile kaasnevad võimalused tulevikus.	Kui asuda tegevuse ellu viimisel kasutama neid võimalusi, mis eelmises punktis kirja pandi, siis kas on ohtusid, mis takistavad kavandatavat tegevust?

Tabel 3. Autotee ehitamise SWOT-analüüs rahvusparki

Tugevused	Nõrkused
<ul style="list-style-type: none"> • Puutumatu ja väga ilus looduslik ala • Tugevalt on arenenud loodusturism • Rahvuspark on koduks paljudele loodusteadlastele • Rahvuspargis asub looduskool, kus käib palju noori • Kohalikud noored on väga ettevõtlikud ja hakkajad • Rahvusparki ääres on olemas karjäärid 	<ul style="list-style-type: none"> • Senise teedevõrgustiku halb olukord ja inimesed ei pääse sügiseti ja kevadeti rahvusparki, kuna teed on pehmed • Teede rajamine on pehme pinnase tõtt raskendatud
Võimalused	Ohud
<ul style="list-style-type: none"> • Euroopa Liidu fondid toetavad maapiirkondade infrastruktuuri arengut • Tee soodustab loodusturismi arengut ja tõstab keskkonnateadlikkust, kuna tekib võimalus uute täiendavate matkarajade ehitamiseks • Rohkem huvialast tegevust küllastajatele 	<ul style="list-style-type: none"> • Liikluse tihenemine ja looduse suurem häiritus • Tee võib lõhestada rahvusparki kaheks • Rahvusparki territooriumil elavad inimesed ei soovi uut teed • Teeehitusega võivad kaasneda looduslike veekogude kuivendus ja niiskust vajavate elupaikade hävimine

<ul style="list-style-type: none"> • Teehituseks kohaliku materjali kasutamine 	<ul style="list-style-type: none"> • Inimesed ei ole huvitatud tulema rahvusparki • Teeehitus venib halbade ilmade ja halva pinnase tõttu
---	---

Kui selline tabel saab valmis, on järgmiseks sammuks analüüs. Selleks vaadatakse, kuidas erinevatesse tabeliosadesse kirja pandud omadused teineteist mõjutavad.

1) Tugevuste – võimaluste analüüs ehk kuidas tugevuste abil saab ära kasutada võimalusi. Selleks on kõige parem panna kõrvuti kaks tulpa: ühes tulpas on tugevused ja teises võimalused. Seejärel vaatlete, kuidas olemasolevate tugevate omadustega on võimalik muuta reaalseks võimalused.

Nt. Puutumatu ja väga ilus looduslik ala soodustab loodusturismi arengut ja piirkonda tuleb uusi huvilisi ja loodusesõpru.
Kuna rahvuspargi läheduses on kruusakarjäärid, siis ei pea teeehituseks materjali kaugelt sisse vedama.
Kuna rahvuspargis elavad hakkajad ja tublid noored, on nad igati valmis otsima teeehituseks sobivaid võimalusi läbi Euroopa Liidu fondide.

.....

2) Nõrkuste – võimaluste analüüs ehk milliste võimalustega saada üle nõrkustest: jällegi on kõige parem panna kõrvuti nõrkuste ja võimaluste tulp ja mõelda kuidas saaks kõrvaldada võimalustega olemasolevaid miinuseid.

Nt. Uue tee ehitamine parandab inimeste liikuvust rahvuspargi piires ja ka väljapoole seda.
Kuna lähedal olevas karjääris on suured kruusavarud, siis nendega saab täita pinnast palju vaja.

.....

3) Tugevuste – ohtude analüüs ehk milliste tugevustega tõrjuda suuremaid ohte: tee sama, mis eelnevatel kordadel! Pane kaks tulpa kokku ja vaata, kuidas tugevad omadused saaksid kustutada ohte.

Nt. Tee soodustab loodusturismi arengut ja tõstab keskkonnateadlikkust, kuna tekib võimalus uute täiendavate matkarajade ehitamiseks, siis tekib ka inimestel huvi rahvuspargi vaatamisväärsuste vastu.
Hakkajad noored mõtlevad välja huvitavaid tegevusi ja meelitavad sellega inimesi oma looduskooli.

.....

4) Nõrkuste – ohtude analüüs ehk millised nõrkused võivad suurendada väliseid ohte: tõsta tabelid kõrvuti nagu eelnevatel kordadel.

Nt. Teede rajamine on pehme pinnase tõtt raskendatud ja see tingib teeehituse venimise nii halbade ilmade kui ka halva pinnase tõttu.

.....

Kui olete kõiki tabeleid analüüsinud, siis vaadake, kas olemasolevate tugevuste ja võimaluste abil saab nõrkuste ja ohtude tabelisse kirja pandud punktid kaotada või viia võimalikult väikesteks. Kui ei, siis kaaluge, kas teie planeeritud tegevus ikka on vajalik.

3.5. Kuidas hinnata keskkonnale avalduvat mõju?

Planeerides mingit uut objekti või tegevust, võivad kaasnedagi nii **positiivseid** kui **negatiivseid mõjud** keskkonnale (looduslikule, majanduslikule ja sotsiaalsele keskkonnale). Selleks, et välja selgitada tegevusega kaasnevat mõjusid, viiakse eelnevalt läbi **keskkonnamõjude hindamine**. See näitab, millised on tegevusega kaasnevad suuremad ohud. Ühtlasi püütakse mõjude hindamise käigus pakkuda **erinevaid uusi lahendusi** kavandatavale tegevusele, et muuta võimalikud ohud kahjutuks.

Näiteks, kui soovite ehitada väikesesse linnakesse suurt betoonitehast, tuleb alustada sellest, et analüüsida läbi, millised on tegevusega kaasnevad plussid ja miinused. Enne, kui hakkate betoonitehast ehitama, valige kolm kõige sobivamat kohta ja kirjeldage neid. Andke ülevaade ehk **keskkonnaseisundi iseloomustus** seal kasvavast taimestikust, mullastikust, loomastikust jne.

Näiteks:

1. lahendus- betoonitehas linna põhjaosas

Kirjeldus: suur tühi ala kiirtee kõrval, kõrval ärihooned ja muud tööstused, kruusane pinnas;

2. lahendus- betoonitehas vanas tellisetehases

Kirjeldus: suus tühi hoone, endine tellisetehas, suhteliselt halvas seisundis, linna keskel, kõrval voolab väike jõe;

3. lahendus- betoonitehas linna lõunaosas

Kirjeldus: suhteliselt palju vaba maad, linna ümbersõidutee ääres, läheduses linna katlamaja

Seejärel on mõttekas teha parema ülevaate saamiseks mõjuhindamise tabel (Tabel 4).

Kui erinevad lahendused on sõnastatud ja mõjutatava ala keskkonnaseisundi iseloomustus koostatud, saab hakata **prognoosima ja hindama mõjusid**. Arvestada tuleb mõjusid, mis võivad kaasnedagi betoonitehase ehitamisega, ilmnedagi selle valmimisel ja toimimisel või olla seotud hädaolukordadega.

Näiteks:

Betoonitehase ehitamisega seotud – kuidas võib ümberkaudsele loodusele mõjuda suurte masinate sõit ja muu ehitustegevus?

Betoonitehase olemasoluga seotud – kas betoonitehas mõjutab kuidagi ümbrust? Kas on midagi, mis võiks loodust, linnakeskkonda või teisi inimesi häirida?

Betoonitehase hädaolukorraga seotud – kui peaks betoonitehases juhtuma mingi õnnetus? Mis see võiks olla? Milline on oht teistele hoonetele?

Selleks et hinnata erinevaid välja pakutud asukohalahendusi, on hea kasutada **erinevate lahenduste võrdlemise tabelit** (tabel 4). Selleks tuleb veerus ülalt-alla loetleda keskkonnamõjusid ja üleval vasakult-paremale erinevaid lahendusi. Betoonitehase näite korral on siis erinevateks lahendusteks vastavalt 1. betoonitehas linna põhja osas, 2. betoonitehas vanas tellise tehases ja 3. betoonitehas linna lõuna osas. Vastavalt tabelis toodud ridadele tuleb teil betoonitehase mõju keskkonnale hinnata **5-palli** skaalas (5 on seejuures keskkonnale kõige suuremat kahjulikku mõju avaldav)

Tabel 4. Lahenduste võrdlemise tabel

Mõjutatavad valdkonnad	erinevad lahendused		
	1	2	3
<ul style="list-style-type: none"> • Keskkonnamõjud _____ <ul style="list-style-type: none"> - Mõju _____ - õhu kvaliteedile _____ - Mõjupinnaveele _____ - Mõju reljeefile ja pinnasele _____ - Mõju põhjaveevarudele ja kvaliteedile _____ - Müra _____ - Mõju taimestikule _____ - Mõju loomastikule _____ • Sotsiaal-majanduslikud mõjud _____ <ul style="list-style-type: none"> - mõju kultuuriväärtustele _____ - mõju tööhõivele _____ - mõju elu kvaliteedile _____ 			
KOKKU _____			

Kui saite tabeli täidetud, siis liitke kokku erinevate lahenduste hindepallid. Lahendusvariant, mis kogus kõige rohkem punkte on kahtlemata kõige keskkonnakahjulikum lahendus. Ühtlasi olete teinud kindlaks kolmest variandist kõige parema lahenduse.

Seega, et hinnata kavandatava tegevuse mõju keskkonnale, tuleb läbida järgmised etapid:

- 1) erinevate lahenduste välja pakkumine
- 2) keskkonnaseisundi kirjeldus
- 3) lahenduste võrdlemise tabeli täitmine ja analüüs

3.6. Pressiteade ja artikkel

Kristina Kurm

Peipsi Koostöö Keskuse suhtekorraldaja

3.6.1 Kuidas oma seisukohtadest avalikkusele teada anda?

Juhendmaterjal huvigruppidele ning institutsioonidele

Kui me soovime, et meie seisukohad jõuaksid avalikkuseni ajaleheveergudel, siis saame sellele ka ise kaasa aidata. Kui meile tundub, et mingisugusest teemast peab rohkem juttu tegema, võime **võtta ühendust ajakirjanikega**. Kui see teema tundub huvitav ka ajakirjanike jaoks, siis soovivad nad selle kohta rohkem teada saada (vt ka teemat “uudisväärtuslikkus” järgmisest peatükist “Kuidas kirjutada ajaleheuudist”). Ajakirjanikud ei kirjuta tavaliselt lugu ühe allika ehk infoandja põhjal (nt meie pressiteade või meiega tehtud intervjuu) vaid otsivad ise infot juurde. Head ajakirjanikud kontrollivad enne loo kirjutamist kõiki fakte ja räägivad võimalikult paljude osapooltega ehk allikatega.

Allikatega suhtlemisel on ajakirjanikud ettevaatlikud, et allikas neid oma huvides ära ei kasutaks, rääkides näiteks ainult endale soodsatest asjadest ja varjates ebasoodsaid. Ajakirjanikega suhtlemisel aitab alati see, kui olla aus ja avatud.

Uudisväärtuslikust teemast või sündmusest võib meediakanalitele teada anda pressiteatega. **Pressiteate** koostamisel ja vormistamisel on samad reeglid, mis uudisloo vormistamisel: see peab vastama küsimustele kes?, mida tegi?, kus?, millal? ja miks? ning olema lühike, selge, sisutihe. Kõige üldistavam on pealkiri, see peab köitma info saaja tähelepanu ning võtma kokku, mis on infos keskne. Pealkirjale järgneb sissejuhatus (pealkirja laiendus - kõige olulisem ja huvitavam info paari lausega). Seejärel esitatakse konkreetsed faktid/teemad koos laiendustega ning lõppu jääb taust ja tulevikuväljavaated (vt ka teemat “uudisväärtuslikkus” järgmisest peatükist “Kuidas kirjutada ajaleheuudist”).

Oluline on esitada info neutraalselt, mitte reklaamtekstilises sõnastuses. Pressiteate pealkiri peab köitma info saaja tähelepanu ja võtma kokku, mis on infos keskne. Väite ja hinnangu juures tuleb alati viidata allikale. Vormistamisel kirjuta alati pealkirjast järgmisele reale, et tegemist on pressiteatega ning pressiteate lõppu lisa teate koostaja kontaktandmed.

Kui me aga tahame aga selgitada oma seisukohti või avaldada arvamust, siis võib kirjutada ajalehte kommentaari või aramusloo. **Arvamusloos** väljendab autor oma arvamust ehk seda, mida tema õigeks peab. Ajalehes on arvamuslehekülje eesmärk aidata lugejail kujundada oma arvamust päevaprobleemide kohta. Hea ja objektiivne ajaleht annab konfliktsituatsioonis võrdselt sõna kõigile osapooltele. Arvamus ja uudis peavad ajalehes olema selgelt eristatud.

Arvamuslugu koosneb tavaliselt neljast osast: sissejuhatuse, arvamuse, detailid ja järeldused. Sissejuhatuses esita lühidalt ja paeluvalt see taust, millest on ajendatud arvamusloo kirjutamine (nt lühiülevaade sündmusest ja selle ajaloost). Seejärel kirjuta, mida sa asjast arvad. Järgmises osas esita detaile, mis su arvamust toetavad. Arvamusloo lõpetamiseks tee ettepanekuid ja soovita lahendusi olukorra muutmiseks.

Meie poolt saadetud materjali ilmumine otsustatakse ajalehe toimetuses. Väga olulise sündmuse puhul võib korraldada **pressikonverentsi**. Sellisele üritusele tulevad ajakirjanikud kohale ainult siis, kui teema on tõesti väga huvitav või oluline. Pressikonverentsi korraldamiseks tuleb ette valmistada sõnum, vormida see üritusel ja pärast seda levitatakse pressiteateks, kutsuda osalejad (ehk ajakirjanikud) ja juhendada esinejaid (et jutt oleks selge ja lihtne, et konflikti teist osapoolt või ajakirjanikke ei halvustataks jne).

3.5.2 Kuidas kirjutada ajaleheuudist?

Juhendmaterjal ajakirjanikele

Kolm põhilist meediažanri on uudislood, arvamuslood (esitavad lugejale kellegi arvamusi, seisukohti, analüüse) ning publitsistlikud lood (jutustavad lugusid). Põhierinevus on see, et uudis on objektiivne ega esita kirjutaja arvamusi ja seisukohti.

Millist sündmust käsitleda uudisena? Väga kuulus on määratlus: “Kui koer hammustab inimest, pole see uudis. Aga kui inimene hammustab koera, siis see on uudis.”

Kui pead otsustama, kas sündmus on **uudisväärne**, kas sellest peab ajalehes kirjutama, siis mõtle läbi, kas:

- sündmusel on tugev mõju lugejate elule: selle tagajärjel toimuvad olulised muutused inimeste elus;
- sündmus on ebatavaline või ootamatu;
- osalejad on prominentsed inimesed või institutsioonid, nt sellega on seotud kuulsad ärimehed või poliitikud;
- sündmuses on tugev konflikt, nt mitu vaidlevat osapoolt;
- sündmus on geograafiliselt või emotsionaalselt lugejale lähedane: lugeja tunneb toimuvaga sidet, see toimub tema kodukohas;
- sündmus on värske: mitte üleilne vaid homne;
- sündmus on päevakajaline: sellest teemast on viimasel ajal palju juttu olnud.

Kui eetika ja uudisväärus lähevad vastuollu, eelista eetilisemat lahendust! Jälgi eriti hoolikalt eetikareegleid, kui kirjutad lugu kaitsetutest inimestest (lapsed, puudega inimesed jms), konflikti sisaldavat lugu või uudist inimese eraelust.

Uudis peab olema:

- täpne - kogu esitatav info peab olema tõene ja enne avaldamist kontrollitud;
- tasakaalustatud – probleemi tuleb vaadelda kõigist olulistest külgedest ning anda sõna kõigile osapooltele, hoolimata sellest, milline on reporteri enda arvamus;
- objektiivne – lugejale antakse kogu oluline ja asjakohane info, välja jäetakse reporteri arvamus, tunded ja oletused ning ei asuta ühe vaidleva tegelase poolele.

Uudis peab andma vastused kuuale **uudisküsimusele**:

- Kes tegi, kellele tehti, kellega juhtus?
- Mis juhtus, mida tehti?
- Kus toimus?
- Millal toimus?
- Kuidas, mil viisil toimus?
- Miks, mis põhjusel, mis eesmärgiga, millise tulemusega toimus?

Uudise pealkiri on üldjuhul järgmine: alus, aktiivne verb, sihtis. Uudisel on kindel ülesehitus.

Uudise alguses peab alati olema **juhtlõik**, mis annab edasi loo tuuma, kõige uudisväärtuslikuma info kogu loost. Juhtlõigus piisab ainult ühest kesksest faktist; vasta küsimustele mis juhtus ja kes olid osalised (vajadusel räägi ka kohast, ajast või põhjusest). Kajasta seda, miks sündmus on oluline (lähtu uudisväärtuslikkusest). Juhtlõik peab olema konkreetne, ära lisa sinna liiga palju pisidetaile (mitte kell 22.37, vaid hilisõhtul). Üldjuhul piisab vormistamisel ühest lausest ehk kuni 20 sõnast.

Juhtlõigule järgneb teema-arendus, kus juhtlõigu materjale arendatakse, detailiseeritakse ning laiendatakse. Kui uudisloos on juttu mitmest teemast või sündmusest, siis arendatakse neid ükshaaval (esmalta A, siis B jne). Räägitakse lahti uudise kesksed sündmused, tuuakse sisse ka vähemtähtsad tegelased ja faktid.

Pärast teema-arendust esitatakse uudisloos lisamaterjale ehk kirjeldatakse keskse sündmuse või teema tausta ja perspektiivi (eelnevad sündmused, tingimused, kes-on-kes taustainfo uudisloos tegelastest, analoogilised sündmused, järgnevad sündmused, tagajärjed).

Uudistes tuleb järgida kirjakeele reegleid. Kontrollima peab õigekirja. Slängi ja argikeele sõnavara kasutamine ei sobi, kasutada ei tohi ka liiga palju võõrsõnu. Tekst peab olema sidus, st laused peavad olema omavahel seotud. Lugeja peab aru saama, mis on tekstis tähtis ja mis vähemtähtsam.

Kui kasutad uudises allikalt saadud infot (nt oled kedagi intervjuerinud, kelleltki midagi juurde küsinud, eriti kui see info on hinnanguline või kommenteeriv), siis pead lugejale näitama, kes on allikas ja milline on tema kaugus infost: kas ta oli pealtnägija või kuulis teistelt jne. Anonüümset allikat võib kasutada ainult siis, kui avalikustamine seaks ohtu allika heaolu! Ettevaatlik peab olema laimavate seisukohtade avaldamisega, allikas ei

pruugi rääkida alati tõtt! Juhtlõigus üldjuhul info allikat ei ole, viita allikale 2. või 3. lõigus. Liiga palju viitamist tõstab aga esiplaanile ebaolulise osa loost.

Näide

Uudislugu Punamütsikesest

Puuraidur oli hundist tugevam

Eile õhtul läbi Tammemetsa töölt koju siirdunud puuraidur päästis Kurja Hundi käest 7-aastase tüdruku ja tema vanaema, hundi aga tappis kirvega.

Tüdruk, kelle kohta on teada vaid eesnimi Punamütsike, ja tema 75-aastane vanaema Eliise Hallpea olid mõlemad pärast pääsemist šokiseisundis, kuid muidu hea tervise juures, teatas Metsahaigla peaarst dr. Jüri Roht.

Punamütsikese ja tema vanaema päästnud 20-aastane puuraidur Fred Kirka ütles, et kui ta hädakisa peale majja sisenes, nägi ta Kurja Hunti, kes oli ajanud selga naisteriided, roninud Hallpea voodisse ning valmistus ründama Punamütsikest.

“Vaatepilt oli nagu õudusfilmis,” lausus Kirka. “Mul polnud pikalt mõelda midagi. Haarasin kirve ja lajatasin hundile lagipähe.”

Punamütsike ütles, et ta oli Kurja Hunti kohanud juba keskpäeval metsas, kuid siis polnud hunt talle kallale kippunud. Tüdruk oli teel oma astmahaige vanaema juurde, et viia talle õunakooki ja limonaadi.

Selles peatükis kasutatud allikad:

- Hennoste, Tiit. “Uudise käsiraamat. Kuidas otsida, toimetada ja serveerida ajalehe uudist” (2001) Tartu, Tartu Ülikooli Kirjastus
- Pullerits, Priit. “Ajakirjanduse põhižanrid. Uudis, olemuslugu, juhtkiri” (1997) Tartu, Tartu Ülikooli Kirjastus
- Äripäeva Kirjastus ja Eesti Suhtekorraldajate Liit “Suhtekorralduse käsiraamat”.

Simulatsioonimängu läbiviijad:

Ederi Ojasoo
Kristi Anniste
Katri Jassov
Mai-Liis Alaru
Liisi Jakobson
Ott Pruulmann
Kristina Kurm

tänavad mängu valmimisele kaasa aitajaid:

Janika Ruusmaa
Anne VILLEMS
Viktor Muuli
Kärt Leppik
Riin Saadjärv
Peep Leppik
Liis Keerberg

Mängu viivad läbi:



Peipsi
Koostöö
Keskus



Tartu
Keskkonnahariduse
Keskus

Mängu toetavad:

