

Tartu Postimees 14.11.2017

## Lapsed sukelduvad rollimängudes täiskasvanute rahamaailma



Kertu Kula  
reporter



Vastse-Kuuste õpilastes tekitas rollimängus kõige enam elevust äritänaval käik pärast palgapäeva. Mõnikord taipasid lapsed, et olid teinud emotsiooniostu ja neil polnud ostetud asju vajagi. Vastse-Kuuste 4. klassi õpilane Kristjan Mestiljainen (vasakul) ostis esialgu poest kaks särki, kuid hiljem käis valjuhäälselt ringi, et neid maha müüa. | FOTO: Sille Annuk

Majandusõpiku järgi võib õpetaja koolis lapsi õpetada, aga küsimus on selles, kuidas need teadmised õpilastes kinnistuksid, et pärast kontrolltööd kohe kõik meelest ei läheks.

Esialgu võib tunduda, et neljandale või viiendale klassile majandust õpetada on keeruline. Paljud ei tea, kuidas üks firma toimib ning mida tähendavad eelarve, käibemaks ja pankrot. Lastele on oluline ka küsimus, kust tuleb raha.

Sellest kõigest püüdsid möödunud nädalal Narva maantee kommunikeskuse Spark tehislinnakus aru saada Vastse-Kuuste kooli 4.–6. klassi lapsed, kes mängisid rollimängu «Ettevõtlusküla». See, mis rolli keegi firmas saab, kujunes mängu käigus ehk samamoodi nagu päriselus.

### Raha ei tule lihtsalt

4. klassi õpilased Kristjan Mestiljainen ja Mirell Kuusmaa pidasid ilusalongi. Esialgu ei läinud nende äril väga hästi, kuid allahindluste järel hakkas tulema nii kliente kui ka raha.

Et oma eesmärki täita – säästa suurema korteri jaoks raha –, loobusid ilusalongi pidajad ajalehtede tellimisest ja vähendasid kommunaalkulusid. Samuti proovisid nad nii telefonimüügiga kui ka tänaval reklaamides firma autot maha müüa.

Autot maha müüa ei õnnestunud. Sellest hoolimata teeniti suurema korteri ostuks vajalik raha, sest iluteenused olid kaasõpilaste ehk klientide hulgas menukad.

Vastse-Kuuste kooli lapsed Mirell Kuusmaa, Kristjan Mestiljainen ja Leandra Olesk tõdesid pärast rollimängu, et said ise tulusid ja kulusid arvutades paremini aru, et vanematele ei tule raha lihtsalt kätte ja endale millegi lubamiseks tuleb vaeva näha. Neile teistmoodi koolipäev väga meeldis. Ainuke miinus oli see, et nad ei saanud seda mängu veel kauem mängida. Rollimänguks on aega kaks tundi.



FOTO: Sille Annuk

Tehislinnakus saavad lapsed ja noored osa täiskasvanute maailmast. Eesmärk pole koolitada tulevasi firmajuhte, vaid süstida noortesse ettevõtlikkust.

Kuus aastat tegutsenud ja tuhandetele lastele finantskirjaoskust õpetanud algatus sai tänavu ettevõtlusauhindade galal ka ettevõtlikkuse arendamise tiitli.

Ettevõtlusküla tegutseb Mehis Pärna ja Evelin Rätsepa eestvedamisel. Suurem osa tegutsemise ajast on ettevõtlusküla selle tegevjuhi Evelin Rätsepa (väiksel pildil) sõnul pannud kõik vajaliku autokäru peale ja mööda Eestit koolist kooli sõitnud.

Esimese viie aastaga sai rollimängudest osa viis tuhat last. Eelmisel hooajal, mil Narva maanteel avas ukсед ettevõtlusküla päris oma ärilinnak, tegi rollimängu aastaga läbi kaks tuhat õpilast.

Mängu sisu erineb kooliastmeti. Vastse-Kuuste kooli õpilastel tuli perefirmas majandada mõtteline kolme kuu pikkune periood. Iga perekond sai ülesande, näiteks uue korteri ostmine või puhkuserais, ning selle täitmiseks oli tarvis kolm kuud raha säästa.

Evelin Rätsep peab rollimängu tugevuseks asjade lihtsustamist. Lapsed saavad mängides tema sõnul emotsiooni ja kogemuse, mida teadmistega kokku viia.

Selleks et kokku hoida, tuligi pangas, töökojas või ilusalongis töötanud õpilastel välja mõelda, kuidas saada võimalikult palju kliente, kes raha sisse tooksid.

Samal ajal oli vaja pidevalt arvutada, sest pereliikmetele oli tarvis palka maksta ja tasuda igapäevakulude eest. Kui kliente piisavalt polnud, tuligi eesmärgi täitmise nimel kulusid vähendada.



Ettevõtlusküla ruumid on sisustatud nii, et neis tekiks tunne, et oledki pangas või kaupluses. | FOTO: Sille Annuk

Rollimängu juurde kuulub ka poes ja ilusalongis käimine. Kuigi osa poisse ja tüdrukuid poodles tihti, õnnestus kambakesi igal rühmal lõpuks siiski eesmärgi täitmiseks vajalik summa säästa.

Terve mängu aja oli võimalus, et paljudes olukordades midagi ebaõnnestub. Ikka selleks, et lapsed saaksid vigadest õppida ning analüüsida, mis ja miks läks valesti.

## Raha kasutamise oskus

Teoloogiat õppinud ja kümme aastat noortelaagreid korraldanud Rätsepa ellu tuli «Ettevõtlusküla» rollimäng tänu isiklikule kogemusele. Aastaid tagasi tulid tuttavad, kes teenisid temast palju rohkem, kuu lõpus raha laenama.

«Midagi oli pildil väga valesti. Kuidas minul on neile laenata, aga nemad teenivad palju rohkem ja neil pole raha? Sain aru sellest, et kogu idee on raha kasutamises ja selles, kuidas sa oma raha kulutada,» rääkis ta.



Nii tuligi tal mõte õpetada raha kasutamist. Eriti just noortele, kes on õppimisvõimelised, sest täiskasvanud võivad harjumustes olla nii kinni, et neid on raske ümber õpetada.

Rätsep peab rollimängu tugevuseks asjade lihtsustamist. Lapsed saavad mängides emotsiooni ja kogemuse, mida teadmistega kokku viia. «Nad küsivad veel nädalaid hiljem õpetajatelt, et mis oleks saanud, kui oleksin mängus nii teinud,» märkis ta. «Kui seda ei saa nimetada õppimiseks, siis mida veel?»

Ettevõtlusküla mängudes saavad kaasa lüüa nii lasteaiamudilased kui ka igas vanuses koolilapsed. Eraldi rollimängud on mõeldud ka õpetajatele.

Evelin Rätsepa unistus on kaasata edaspidi rollimängudesse aastas kokku 40 000 õpilast. Nii suurt hulka lapsi on ettevõtlusküla äritänavale hooajaga keeruline kokku saada. Selleks on Rätsep koos meeskonnaga praegu välja töötamas mängukomplekti, et lisaks äritänavale tulekule saaksid õpetajad lastega ise koolis mängida.

Mugav ja lihtne oleks minna veebipõhiseks. Rätsep soovib seda aga võimalikult kaua vältida, kuna vahetu suhtlus mänguhoos ning erinevate olukordade nägemine ja analüüsimine on väga tähtis.

Pole välistatud, et lähiaastatel kerkib Tartu ärilinnaku sarnaseid kohti ka teistesse Eesti linnadesse. Kindlasti võiks olla rollimänguks vajalik keskkond Rätsepa arvates Tallinnas, kus seda oodatakse. Huvi on tuntud ka Ida-Virumaalt.



Pärast rollimängu said kõik meeskonnad kokku ja arutasid, mis läks hästi ja mida saanuks paremini teha. | FOTO: Sille Annuk