

ELU PROJEKTI PORTFOLIO

Projekti nimi (ELU veebilehel): Kogukondade roll tasaarengus: utoopiad, (mitte)linnad ja praktikad

Rühma nimi/nr: #2 PAREM ENNE...

Juhendaja(d): Tarmo Pikner, Grete Arro, Madis Vasser (rühma juhendaja Tarmo Pikner)

Liikmed: Mari-Anna Lepasson, Mariliis Niinemägi, Kertu Leesmaa, Rebeka Kalam

Esituse aeg: 17.05.2022 kell 14:00 - 16:00

1. Projekti Aruanne

1.1. Projekti lähteülesanne, eesmärgikirjeldus

Projekti eesmärgiks oli uurida tasaarengu teemat läbi toidu, täpsemalt toiduraiskamise ja -jäätmete probleemi. Grupp käsitles valitud huvirühmaga - Tallinna Ülikooli tudengitega - temaatilisi vastuolusid ja nendest tulenevaid utoopiaid raiskamise teemadel ning võimalikke muutusi praktikates. Võimalikeks vastuolulisteks uurimisteedeks on antud töös toidu raiskamine ja pakendite teke, urbaansed-ruraalsed praktikad, CO2 neutraalsus, COVID-pandeemia mõju toidutarbimisharjumustele, toidukullerid ja mugavuse teke, toidu tellimine. Vastuolusid uuriti läbi kirjanduse põhjal loodud küsimustiku, mille tulemustest lähtuvalt saadi omakorda inspiratsiooni vastava sekkumise loomiseks.

Lõpp-lahenduseks arendati välja üks võimalus teadlikkuse tõstmiseks tudengite seas. Loodi viis, kuidas üliõpilaste teadlikkust isiklike toidutarbimisharjumuste mõjust keskkonnale tõsta läbi interaktiivse rollimängu. Mängu ideeks on panna tudengeid mõtlema nende olemasolevate harjumuste üle ning seeläbi kas suunata neid oma tänaseid praktikaid korrigeerima või uusi praktikaid läbi mängu tegevuse arendama, ideid koguma.

Teema on oluline, kuna vaatamata maailmas käivituvale rohepöördele, on ühiskondades probleem ületootmise ja -tarbimisega, mis tähendab, et roheliste lahenduste kasutamine ei lahenda veel mõningaid teisi suurimaid probleeme 21. sajandil, sealjuures jäätmekäitlust ja toidu raiskamist. Rühm kaardistab Tallinna Ülikooli tudengite toidutarbimisharjumusi, et jõuda juurpõhjuste, tuumuskumuste ja -praktikateni ühiskonnas, mis takistavad

tasaarengut. Läbi loodava rollimängu proovitakse nutikate lahenduste kaudu tõsta tudengite teadlikkust toidu raiskamise vähendamise võimalustest.

1.2 Probleemi olulisus, kirjeldus ja meetodite valik

25. septembril 2015 ÜRO tippkohtumisel võeti vastu deklaratsioon „Muudame maailma: säästva arengu tegevuskava aastaks 2030“, mis sisaldab 17 ülemaailmset säästva arengu eesmärki. Meie projekt on sellest seotud 12. punktiga: vastutustundlik tarbimine ja tootmine. 12.3 punkti järgi on 2030. aastaks seatud ülemaailmselt eesmärgiks vähendada jaekaubanduse ja tarbijate tasandil elaniku kohta tekkivaid toidujäätmeid poole võrra ning vähendada toidu kadu tootmis- ja tarneahelas, kaasa arvatud saagikoristusjärgsed kaod. 12.8 punkti järgi on eesmärgiks tagada samaks ajapunktiks, et kõik inimesed on informeeritud ja teadlikud säästvast arengust ning loodusega kooskõlas olevast eluviisist. (Riigikantselei, 2022) Meie oma töös oleme seotud just täpsemalt kahe viimasega. Oleme seadnud oma projekti eesmärgiks tutvuda lähemalt toiduraiskamise probleemiga Eestis ning teinud ajurünnaku võimaluste kohta, missugused on viisid inimeste mõjutamiseks teadlikumate valikute tegemisel toiduainete tarbimisel.

Toiduraiskamise probleemile on Eestis oluline tähelepanu osutada, sest aastas visatakse ära umbes 265 kg toitu inimese kohta. Kauplustel jääb palju toitu üle (u. 12 000 tonni toidukaupa aastas) ja on mitmeid põhjused, miks see jääb laiali jagamata. Annetamist võib takistada: 1) annetatava toidu transpordi korraldamine on raske; 2) toiduainete eraldamine ja eraldi hoiustamine on raske; 3) seadusandlus ei soosi annetamist (Toidujäätmete teke ja toiduraiskamine Eestis, uuring, Stockholm Environment Institute).

"[...] toidupoed viivad toidujäätmetena kogumispunkti ligikaudu 5 300 tonni biojäätmeid, kuid müümata jäänud toidu hulk on enam kui kaks korda suurem. Kauplustel jääb iga-aastaselt müümata ligikaudu 12 000 tonni toidukaupa aastas, millest suurt osa biojäätmetena ei sorteerita, vaid visatakse olmeprügi hulka. (Bioneer.ee, 2018)

1.3 Tegevuste kirjeldus ja sidusgruppideni jõudmine

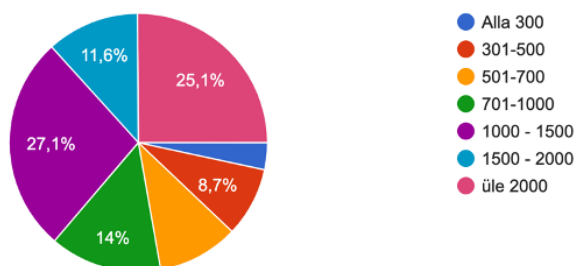
Peale alusmaterjaliga töötamist ning teoreetilise taustainfo kogumist sai grupi üheks esimeseks oluliseks sisuliseks väljundiks mahukas **toiduharjumuste küsimustik**. Kahes keeles koostatud küsimustik, mille raames uuriti respondentidelt toidu tarbimise ning valmistamise harjumuste ning toidujäätmete tekkimise kohta, saadeti laiali Tallinna Ülikooli listide ning uudiskirjade kaudu. Esimeseks sidusgrupiks ongi seega antud projekti raames Tallinna Ülikooli nii eesti- kui inglise keelt kõnelevad tudengid. Lisaks valikvastustega küsimustele anti vastajatele ka võimalus lisada vabas vormis soovitusi, kuidas nii isiklikul kui ühiskondlikul tasandil toiduraiskamist ning toidujäätmete teket

vähendada. Laekunud vastuste hulgas ilmnes põnevaid ja sisukaid ettepanekuid, mida oli võimalik hiljem mängu planeerimise käigus kasutada.

Küsitlusest joonistus välja sidusgrupi jaotus nii vanuse, soo kui leibkonna suuruse lõikes – eestikeelsetest vastanutest oli 45,6% vanusegrupis 18-25 aastat; 42,9% vanusegrupis 25-44 aastat ning 11,5 % vanusevahemikus 45-64 aastat. Inglisekeelsete vastanute hulgas oli see protsent vastavalt 56,3% 25-44 aastat; 40,6% 18-25 aastat ning 3,1% 45 - 64 aastat. Kokku oli kahe küsitluse peale 240 vastanut, kellest 209 olid naised, 31 mehed ning 3 inimest identifitseerivad ennast väljaspool binaarset sookonstruktsiooni. Domineerivaks leibkonna tüübiks oli vastanute seas kaheliikmeline leibkond, kuid numbrid olid üsna ühtlaselt levinud ka ühe-, kolme- ja neljaliikmeliste leibkondade vahel. Sissetulekute lõikes oli jaotus kirju, joonistus välja ka vastajate piirkondlik paiknemine ning korterites või eramajades elavate leibkondade jaotus. Valdav enamus inglisekeelsetest vastajatest elas Tallinnas kortermajas, eestikeelsetest vastajatest elas kortermajas 70%, ülejäänute elukohaks oli eramaja või ridaelamu.

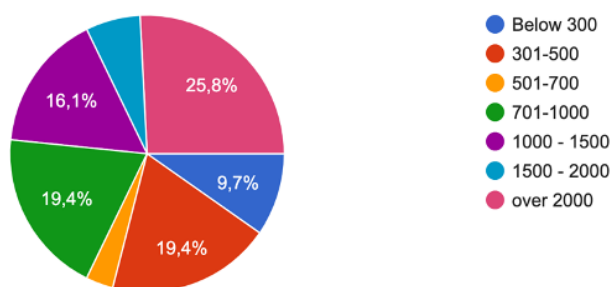
Mis on teie leibkonnaliikme keskmine (neto)sissetulek? (eurodes)

207 vastust



What is the average (net) income of your household member? (EUR)

31 vastust



Mängu vastajate hulgast tekkisid olid ka esimesed vabatahtlikud testijad, kellega on võimalik edaspidi mängu prototüübi arendamisel koostööd jätkata.

Teiseks oluliseks projekti väljundiks oli **Tasaarengu podkasti** ühes episoodis ülesastumine. Tasaarengu podcasti sidusgrupiks on tasaarengu, ringmajanduse, rohepöörde ning muude asjakohaste valdkondade arengutest huvitatud inimesed. Kuna teemavaldkond on lai ning puudutab isiklikult paljusid, siis võimalikud sidusgrupid ulatuvad keskkonnateadlastest kuni lasteaiaõpetajani. Potentsiaalse esimese levituskohana on podcastil Bioneer.ee veebiportaal, kelle lugejaskond on siis selle väljundi potentsiaalne sidusgrupp. Tõenäoliselt levib eelsalvestatud podcastiseeria ka Tallinna Ülikooli uudiskirja kaudu, sette eest vastutab Tasaarengu projekti teine teemagrupp.

Kolmandaks projekti tulemuseks on **Toiduraiskamise mängu prototüüp**. Mängu sidusgrupina näeb projektimeeskond põhikooli- ja gümnaasiuminoori ning noori täiskasvanuid, samas sobib mäng kahtlemata ka igas vanuses täiskasvanutele. Mängu hariduslik kasu võiks olla seejuures siiski kõige tulemuslikum noorte täiskasvanute seas, kes on tegemas oma esimesi suuri valikuid iseseisvas elus. Nende valikute kujundamine aitab luua positiivseid ning jätkusuutlikke harjumusi nii isiklikul, kui ka globaalsel sotsiaal-kultuurilisel tasandil. Mängu ülesehitus aitab noortel täiskasvanutel näha ületarbimise ning selle vähendamiseks vajalike oskuste põhjus-tagajärg seoseid läbi meelelahutusliku prisma.

1.4 Projekti jätkusuutlikkus

Projekti tulemusel valminud mängu prototüübil on potentsiaali mitmeks edasiseks kasutuseks. See võimaldab infot, mida projekti jooksul kogusime, edastada lihtsalt ja kompaktsel kujul uutele sidusrühmadele. Esmalt on meil plaanis prototüübiga viia läbi veel test-mängimisi sidusrühmadega, kus kogume tagasisidet ja viimistleme mängu kvaliteeti. Seejärel on kolm erinevat viisi, kuidas saame viia mängu uute inimesteni:

1. Luues mängu digitaalse versiooni lauamängude platvormil. Seoses pandeemiaga on sellised platvormid lauamängijate seas väga populaarseks muutunud, nii et saame jõuda rohkemate inimesteni.
2. Koostöös mõne Eestis tegutseva keskkonna- ja tarbimisteemadega tegeleva organisatsiooniga saame leida lauamängule uusi kontekste, kus seda läbi mängitakse. Mängu saaks integreerida kursuse või koolitusega, milles õpetatakse targa ning keskkonnasäästliku tarbimise põhimõtteid. Õpetaja saaks kasutada mängu ressurssina klassis, mis aitab mängijatel mõelda erinevatest strateegiatest raiskamise vähendamiseks ning reflekteerida ja arutleda oma oskuste ning võimaluste üle.
3. Lisaks saame jagada ka mängu väljaprintitaval kujul, et huvitudvad grupid ja perekonnad saaksid kodus ise seda proovida.

2. Tulemuste kokkuvõte ja lisad - tulemuste kirjapanek ja valminud tööde osad

Oluline oli tiimi jaoks, et saaksime mängu põhjana kasutada tüüpsituatsioone- ja probleeme seoses jäätmekäitluse ja toidu raiskamisega. Tutvusime teemaga läbi soovitatud kirjanduse ning läbi sätestatud regulatsioonide ja jäätmekavade ühiskonnas. Kõige olulisema põhja andis mängule aga edukalt läbiviidud küsitlus, milles osales kokku 250 vastajat - vastajate põhjal saime luua esialgsed persoonad ja võimalikud tüüpsituatsioonid, mille läbi mängijatele väljakutseid tekitada. Algselt soovisime kaardistada Noblessneri elanike harjumusi, kuid kuna vastajaid oli vähe, võtsime sihtrühmaks Tallinna Ülikooli õppurid.

2.1 Kirjandus

Algselt oli vaja tiimi teadlikkust tõsta tasaarengu teemadel läbi soovitatud kirjanduse, et leida probleemipüstituste ja mängu jaoks kindel fookuspunkt. Selleks töötasime läbi järgmised materjalid:

- Parrique T., Barth J., Briens F., C. Kerschner, Kraus-Polk A., Kuokkanen A., Spangenberg J.H. (2019). Decoupling debunked: Evidence and arguments against green growth as a sole strategy for sustainability. European Environmental Bureau.
- www.tallinn.ee - Kogukonnaaiad, Linnaaiandus
- www.foodsharing.ee
- Piirsalu E., Moora H., Väli K., Aro K., Värnik R., Lillemets J. (2021). Toidujäätmete ja toidukao teke Eesti toidu tarneahelas: uuringu lõpparuanne. Stockholm Environment Institute ja Eesti Maaülikool.
<https://dspace.emu.ee/handle/10492/6992>
- José P. Z., Jochen R. and Idris H. Collaborative games: Lessons learned from board games.
- Reuter C., Wendel V., Göbel S., Steinmetz R. Game Design Patterns for Collaborative Player Interactions.
- www.kriminaalpoliitika.ee/kuritegevus2020 - "Jäätmekäitlus on valdkond, milles esines 2020.aastal korruptsiooni rohkelt (8 kuritegu), olles korruptsiooni valdkondades Eestis viiendal kohal"
- Paulson S. (2017). Degrowth: culture, power and change. Journal of Political Ecology 24: 425-448. - "Material degrowth is easy to grasp: it simply means decreasing the quantity of matter and energy transformed each day by the metabolism of human society"
- www.bioneer.ee, sh Bioneer.ee, 2018
<https://bioneer.ee/toiduraiskamine-probleem-keskkonnale-ja-%C3%BChiskonnale>
- Piper K. "Can we save the planet by shrinking the economy?" Vox, August 3, 2021.
<https://www.vox.com/future-perfect/22408556/save-planet-shrink-economy-degrowth>

- Parrique, T. (2019). The political economy of degrowth. Stockholms Universitet. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02499463/document>
- Eesti Vabariigi jäätmeseadus. <https://www.riigiteataja.ee/akt/114062013006>
- Eesti Vabariigi pakendiseadus. <https://www.riigiteataja.ee/akt/104042012006>
- Mis saab biojätmetest? - <https://novaator.err.ee/946810/koogijaatmeid-bioprugikasti-pannes-annad-neile-uu-e-elu>
- Eesti Keskkonnastrateegia aastani 2030. <https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/0000/1279/3848/12793882.pdf>
- Ülemaailmse säästva arengu koostöö 17 eesmärki. <https://envir.ee/ministeerium-kontakt-uudised/strateegia/saastev-areng>
- Ruhnu valla jäätmekava 2021 - 2026. <http://ruhnu.ee/documents/9698026/31754701/Ruhnu+valla+j%C3%A4%C3%A4tmekava+2021-2026.pdf/a48da176-96c7-48c0-bb79-d4eac6bd1db7?version=1.0>
- Ülemaailmsed säästva arengu eesmärgid, Riigikantselei, 2022 <https://www.riigikantselei.ee/valitsuse-too-planeerimine-ja-korraldamine/valitsuse-too-toetamine/saastev-areng#item-12>

Läbinud kirjanduse, seadsime enda projekti fookusesse tasaarengu ja toidutarbimise. Projekti eesmärgiks sai luua midagi, mis annaks oma panuse teadlikkuse tõstmiseks toiduraiskamise probleemi osas. Suurem teadlikkus omakorda aitaks vähendada raiskamist, motiveerida kogukondlikult panustama, enese käitumist ja valikuid jälgima. Tasaarengu kontekstis oleks meie n-õ vaenlane: ületarbimine ja raisku minev toit.

2.2 Mäng

Ajurünnakute ja turul olevate mängude uurimise tulemusena leidsime, et meie valitud teemast lähtuvalt võiks loodav kaardimäng olla õpetlik, teadlikkust tõstev, hariv ja reflektiivne. Mängu fookuses on jäätmete ja raiskamise probleemi vastu võitlemine erinevates situatsioonides, milles rõhuasetus on mängijate vahelisel koostööl. Mängu sihtgrupp on noored, kes on alles alustamas iseseisvat elu ning kujundavad välja harjumusi. Üheskoos situatsioonidest läbi minnes on nii endale kui teistele läbi loovate lahenduste punkte teenides või neid halbade praktikatega kaotades mängu eesmärgiks kollektiivselt vähendada raiskamist ja muuta oma keskkond jätmetest vabaks.

Esialgul oleme valmis kujundanud persoonad, persoonade lisaomadused, boonuseid andvad objektid ja oskused ning situatsioonid, milles mängijad arenevad. Läbi mängu praeguse prototüübi testimise on plaanis mängu täiustada.

2.2.1 Mängu kirjeldus

PAREM ENNE... on kaardimäng, kus 2-5 mängijat lahendavad toiduraiskamisega seotud probleeme ja koguvad kaarte, et ehitada üles oma karakter. Võitluseks prügi üleuputusega võtavad mängijad kasutusele kolm erilist oskust - söögitegemine / planeerimine, mõjuvõim / raha ja sorteerimine / logistika. Kaartidest moodustuvaid erioskuseid peavad mängijad meeskonnana ühiselt kasutama, et prügimeeter nulli saada.

PAREM ENNE ...

- võtta ette väike muutus täna, kui oodata kuni ühiskond ja keskkond kannatab
- süüa külmkapp tühjaks, kui osta uusi asju juurde
- tarbida ära toit, mille realiseerimisaeg on lähenemas
- süüa kõht täis, kui poodi minna
- kasutada ära olemasolevad toiduained, kui tellida Wolti
- võtta poest plekiga banaan, kui lasta sel lõpetada prügikastis
- mõelda mida päriselt vaja, kui osta seda, mis on soodushinnaga
- teha õuntest mahla, kui lasta neil puude all mädanema minna
- panna seemned mulda, kui jääda maal nälga
- panna puu- ja juurviljad ostukorvi lahtiselt, kui pakendada need eraldi kilekottidesse
- säilitada üle jäänud õhtusöök sügavkülmas, kui visata see prügikasti
- koostada poodi minnes ostunimekiri, kui osta ebavajalikku kraami
- sorteerida prügi, kui muuta taaskasutatav pakend kasutuskõlbmatuks
-

2.2.2 Mängu reeglid

Mängu algus:

- Segatakse kaardid ja luuakse 3 kaardipakki:
 - Tegelased
 - Peamine kaardipakk - Situatsioonid ja Boonused
 - Preemiate kaardipakk - Lisaomadused
- Igaüks võtab 1 tegelase kaardi ja paneb enda ette. Ülejäänud pannakse kõrvale.
- Igaüks võtab 6 kaarti peamisest kaardipakist. Seejärel segatakse pakki ka Probleemi kaardid.
- Igaüks võtab 1 kaardi preemiate kaardipakist.
- Valitakse, millised boonuste ja lisaomaduste kaardid oma tegelase kõrvale mängu käia.
- Lauale asetatakse Prügimeeter, mis alustab nr 10 tasemel.

Mängu käik:

- Alustab mängija, kes viimati prügi välja viis
- Võta üks kaart peamisest kaardipakist
 - Kui tegemist on Probleemi kaardiga, käi see lauale enda ette. Selle toime kehtib kuni lahendada järgmise situatsiooni.
 - Kui saad Boonuse, võta see kätte või käi enda karakteri juurde lauale.
 - Kui kohtad Situatsiooni, siis pead selle lahendama. Situatsiooni number näitab, kui keeruline on olukord ja ikoonid selle kõrval, milliste oskustega seda saab lahendada. Kui sul on vähemalt üks oskus, mis on kokku sama suure või kõrgema numbriga, kui situatsioon, siis oled võitnud. Kui on vähem, siis võid kasutada ühekordseid Boonuseid. Samuti võib keegi lauas oma nõu ja jõuga sulle appi tulla.
- Situatsioon on lahendatud:
 - Saad kaardil märgitud arvu kaarte preemia pakist
 - Prügimeeter liigub ühe võrra allapoole
 - Saad situatsiooni enda tegelase kõrvale mälestuseks jätta
- Situatsioon saab sinust võitu:
 - Kaota 2 kaarti (käest või laualt)
 - Prügimeeter liigub 1 võrra üles
- Appi kutsumine
 - Kui kutsud kellegi appi, siis tema ees asuvad oskused aitavad sul olukorda võita. Kutsutud inimene võib keelduda, aga miks ta peaks?
 - Lisaks võib abistaja oma käest käia Boonuskaarte, et lahendust leida. Käes olevad kaardid on kuni käimiseni üksteise eest saladuses.
 - Abistaja ei saa preemia kaarte, aga ta võib võtta võidetud situatsioonikaardi mälestuseks enda ette.
- Situatsiooni ei kohatud:
 - Kui sul on käes mõni situatsioon, siis võid selle endale lahendamiseks käia
 - Kui kellelgi teisel on käes situatsioon, siis ta võib selle sulle lahendamiseks käia
 - Kui pole ikka veel situatsiooni, siis oli lihtsalt üks igav päev

Mängu võit:

- Mäng on võidetud kõigi jaoks, kui Prügimeeter jõuab nulli. Lugege üle, mitu situatsioonikaarti igaüks lahendas, et näha, kelle käest järgmine kord ka abi tasub küsida.
- Mäng on kaotatud, kui Prügimeeter jõuab 20-ni. Linn mattub prügi alla ja kõigil on halb olla.

2.2.3 Kaartide näited

- sorteerimine (ja logistika) ♥
- söögitegemine (ja planeerimine) 🍴
- mõjuvõim (ja rahaline ressurss) €

2.2.3.1 Tegelased

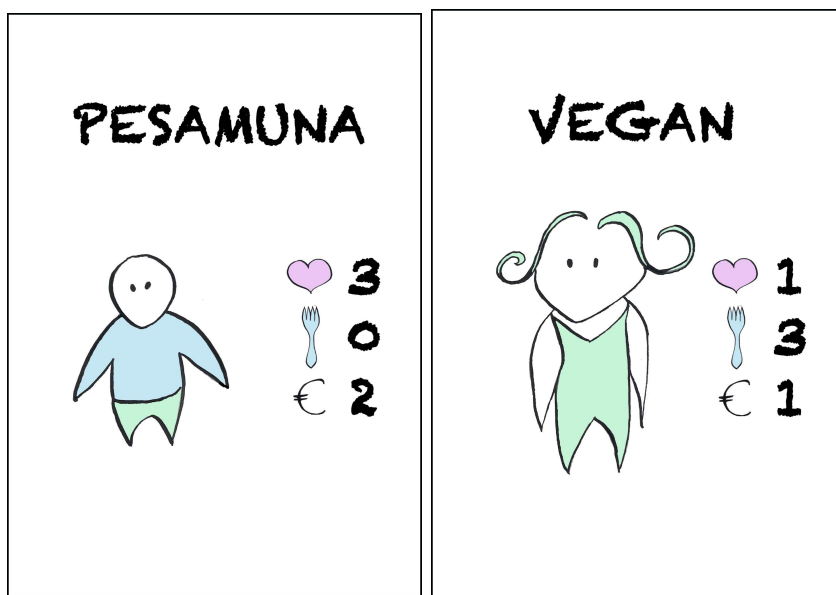
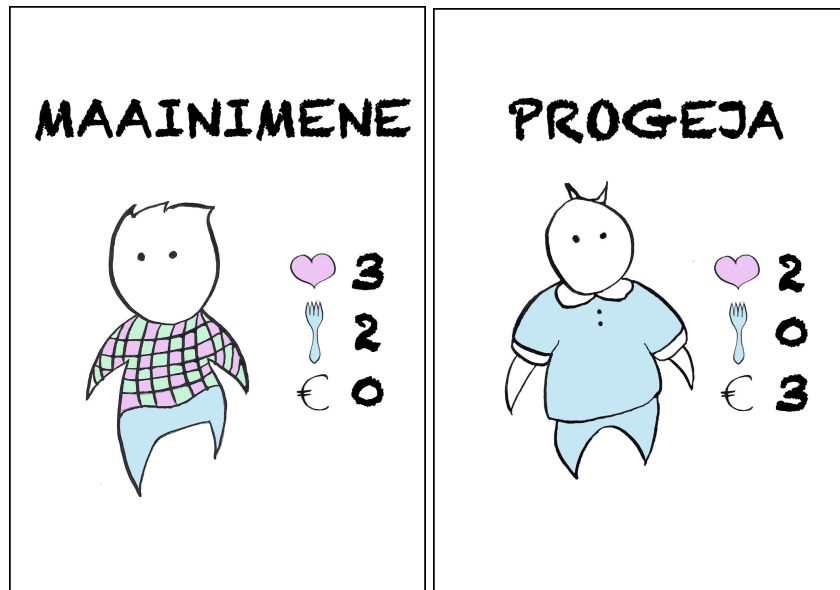


Näide: Aktivistil on mängu alustades kaks olulist tugevust - sorteerimisoskus ja mõjuvõim. Aktivist on inimene, kellel on pealehakkamist, et ühiskonnas soovitud muudatusi läbi viia ning ta suudab hea suhtlemisoskuse tõttu oma ümbrust positiivselt mõjutada, mille läbi saab ta endale teenida erinevaid boonuseid. Laiskus ega ükskõiksus pole kindlasti selle inimese probleem. Millest tal aga vajaka jääb on planeerimine - ta on ideede inimene. Samuti ei tea ta palju söögitegemisest. Näiteks kui Aktivist satub situatsioonidesse, milles ta ei leia poest tervislikku toitu või kiirete aegade tõttu tekib palju kojutellimisi, on oht tekitada juurde halbu valikuid ja suurendada jäätmete koguseid.

Pakendite õigeks töötlemiseks on neid pakendiseadusest lähtuvalt tarbijal õigus tasuta kauplusele/tarnijale tagastada, kes pakendit on kohustatud õigesti jäätmekäitlusesse laskma. Samuti saab pakendeid korduskasutuseks ette valmistada või ökopoodidesse viia. Toidutegemise oskuse puudumisel on tal võimalik aga kasutada ühekordseid kaarte - näiteks Jaapani toidu kursus - Jaapani köök väärtustab jääkideta toidutegemist ja minimalismi - kõik läheb kasutusse ja sageli kasutatakse toidutegemises värsked komponente, mida saab enamasti pakendita osta - erinevad meresaadused, värsked köögiviljad, eksootilised maitseained. Ta võib endale lisaoskuseks valida aianduse oskuse, mis tema entusiasmi tõttu oleks kasulik, kuna saab mitmeid Jaapani köögis kasutusel olevaid vilju ise aastaringselt kasvatada. See suurendab tema planeerimisoskust ja vähendab jääkide tekkimisi erinevates situatsioonides.

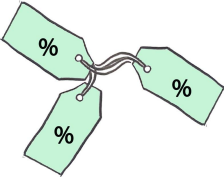
Kuna tal on võrdlemisi head sorteerimise oskused ja logistilised teadmised, tuleks ta hästi toime olukorras, milles näeb, et kodu lähedal olev supermarket viskab ära realiseerimata kaupa. Ta teab, et Eesti Vabariigi jäätmeseaduse kohaselt ei tohiks müügikett sellist olukorda tekitada ja Keskkonnastrateegia kohaselt tuleb tekkivate jäätmete ladestamist aastaks 2030 30% vähendada, mistõttu on tegemist teemaga, millega tuleks kohe tegeleda. Võimalused


on võtta jäätmed ringlusesse neid ümber töödeldes, neid annetada, trahvida müügiketti või leida olukorras uued loomingulised lahendused, mis ongi mängu üks põhilisi eesmärke.



2.2.3.2 Situatsioonid

SUUR SOODUKAS
Näed poes sisseoste tehes palju allahinnatud kaupu, mida soodne hind ahvatleb ostma ...



5 € x4  x3

Näide: 28,9% eestikeelses uuringus osalejaist (n= 63 218st) vastas, et lähtub ostunimekirja koostamisel sooduspakkumistest ning varub toitu tagavaraks. 45,4% eestikeelses uuringus osalejaist (n= 99 218st) vastas, et enim mõjutab nende toidukaupade tarbimisvalikuid hind. Seega on antud situatsioon ligi pooltele karakterile parajaks väljakutseks - kuidas osta seda, mida päriselt vaja ning jätta soodsad hinnapakkumised suurema tähelepanuta, sest nii on oht osta kaupu, mida tegelikult pole vaja ja võivad minna raisku.

Situatsiooniga toimetulekuks on vaja mõjuvõimu ja toidutegemise oskust. Mõjuvõimu oskus annab rohkem sõltumatust tarbimisvalikute loomisel - soodne hind ei määra otsust, vaid ehk hoopis kvaliteet (42,7%, n=93 eestikeelses uuringus osalejaist) või toote päritolu (10%, n=10 eestikeelses uuringus osalejaist). Toidutegemise oskus aitab teha valikuid just nende toorainete kasuks, mida päriselt vaja on, mitte kõige jaoks mida supermarket

ette söötab. Nii läheb taaskord vähem toitu raisku. Küsimustiku põhjal hindab oma toiduvalmistamise oskust heaks 42,7% (n=93) vastanutest ja väga heaks 17,9% (n=39) vastanutest.

PRÜGIUPUTUS
Prügi on ammu välja viimata, enam ei kannata keegi seda haisu välja...



3  x3

SUVEPUHKUS
oled rännanud kaugele linnast ja otsustanud seal nädala metsade vahel veeta. Lähim pood on aga kaugel ja linnas jäid sisseostud tegemata...



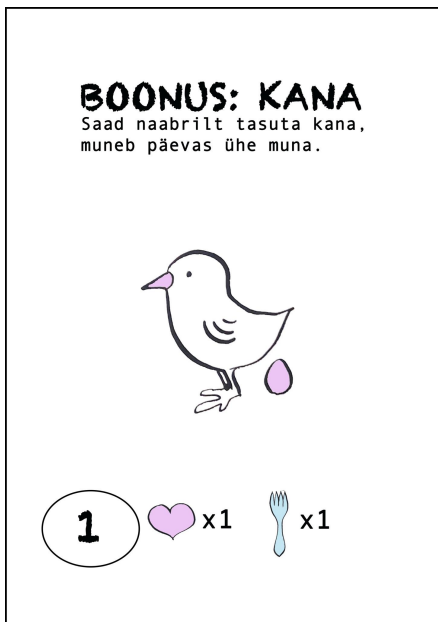
6 € x7  x2

LEND KREEKASSE
lähed paari päeva pärast päikest nautima, kuid on oht, et külmkappi varutud toit läheb raisku...



7  x7  x4

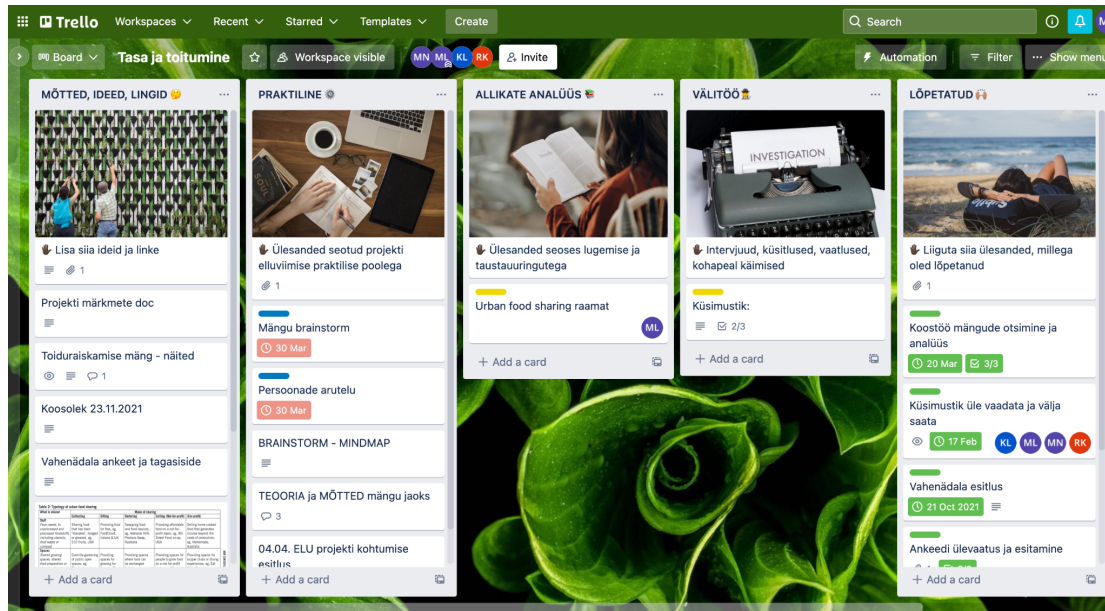
2.2.3.3. Boonused



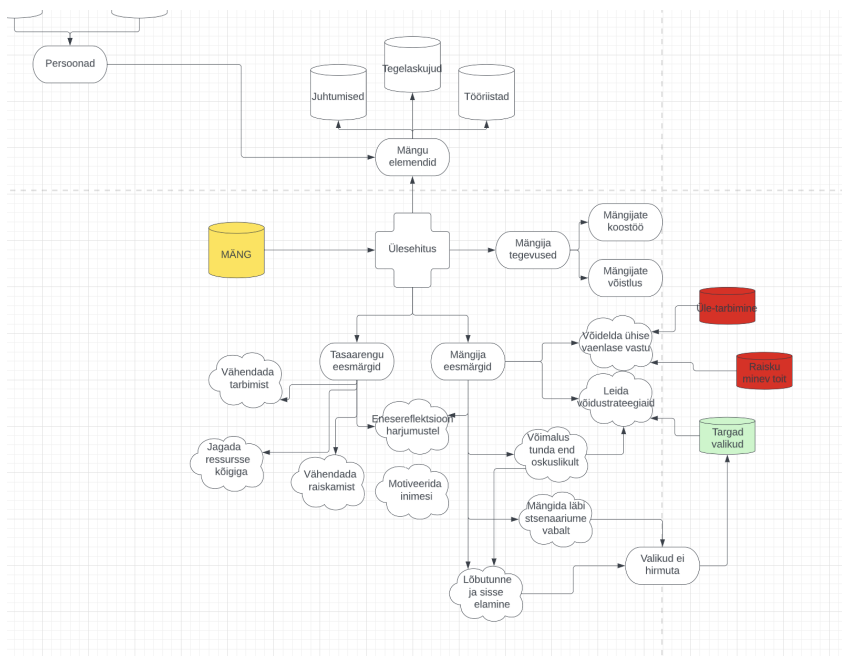
Näide: Kanad on head abimehed toiduraiskamise vähendamiseks ja ringmajanduse toimimiseks - mis meile ülejääk, see neile toit. Samuti annavad nad kiituseks vastu meile koduseid kanamune, mida saame hästi toiduks kasutada. Üheksa inimest, kes küsimustikule vastas, viib oma toidujäätmed kuhugi mujale peale kogukondliku komposti, segaolmejäätmete- või biokonteinerite. Kolm vastanut neist täpsustas, et kasutab just kanu toidujäätmete kaotamise jaoks. Vastused: "Meil on kanad, nemad söövad ära", "Kanadele toiduks ja isiklikku kompostikasti, kus sellest saab muld", "Loomad, koer, kass, kanad, lambad, kõik saavad midagi."

3. Protsess

Projekti planeerimise, läbiviimise ja materjalide säilitamise oluliseks vahendiks oli kasutusel veebipõhine projektihalduse keskkond Trello:



Ideede korrastamise jaoks oli kasutusel veebipõhine mõttekaardi rakendus:



4. Projekti Tegevuskava

September 2021	13.09. Esimene kohtumine Lugesime kirjandust Tasaarengu teemal 21.09. Rühmaga tutvumine, teemade arutelu, sõelale jäi algselt linnaaiad 27.09. Juhendajate määramine ja kirjanduse arutelu
Oktoober 2021	06.10. Kohtumine, teema valik "toit ja tasaareng" 08.10. Vahenädalale registreerimine, lõime oma projekti haldamiseks Trello tahvli 14.10. Vahenädala ankeedi esitamine 21.10. Vahenädala esitlus
November 2021	Spetsiaalselt toiduraiskamisega seotud allikate uurimine Individuaalne lugemine 23.10. Kohtumine juhendajaga ja arutelu
Detsember 2021	Täpsem tegevuste arutelu seoses allikatega, probleemilahenduse otsimine, kogusime mängu näiteid seoses toiduraiskamisega 13.12. Kohtumine kõigi rühmadega
Jaanuar 2022	24.01. Kohtumine ja tegevusplaan Küsitluse planeerimine ja koostamine
Veebruar 2022	02.02. Kohtumine, küsitluse esimene kavand valmis 15.02. Kohtumine, sihtrühma valimine ja arutelu 23.02. Küsitlus välja saadetud 24.02. Valmis mängu disaini dokument, mille abil oma tööd mänguga planeerisime
Märts 2022	01.03. Algas küsitluse vastuste analüüs, kohtumine ja refleksioon, edasine tegevuskava 05.03. Klasteranalüüsi arutelu 07.03. Kohtumine juhendajaga mängu aruteluks. Seadsime mängu eesmärgi ja sihtrühma. Iseseisev töö andmetega 21.03. Kohtumine küsitluse vastuste aruteluks. Mõttekaardi loomine teemade organiseerimiseks.

	<p>26.03. Lisasime kirjanduse analüüsi mängu jaoks.</p> <p>27.03. Valmis dokument märkmetega koostöö mängude kohta, kirjanduse analüüs ja näited.</p>
Aprill 2022	<p>06.04. Kohtumine lauamängu tegemise planeerimiseks.</p> <p>10.04. Kohtumine päris elus, et koos lauamängu planeerida ja testida. Valisime ära põhilised mängu mehhaanikad</p> <p>Iseseisev töö mänguprototüübiga</p> <p>15.04. Käisime Podcastis teemast rääkimas</p> <p>27.04. Alustasime portfoolio loomist, jagasime ülesanded</p>
Mai 2022	<p>05.05. Portfoolio arutelu ja edasine plaan</p> <p>Iseseisev töö mänguprototüübiga</p> <p>Iseseisev töö portfoolioga</p> <p>09.05. Kohtumine, et portfoolio üle vaadata ja lüngad täita</p> <p>11.05. Portfoolio saatmine juhendajale</p> <p>17.05. ELU projekti esitlus</p>

5. Meediakajastus

Tasaarengu projekti meediakajastus toimub läbi Tasaarengu podcasti. Potentsiaalse esimese levituskohana on podcastil Bioneer.ee veebileheküljel, lisaks ka Tallinna Ülikooli erinevad meediakanalid ning uudiskirjad. Tasaarengu projektile on loodud Instragrami leht, mille kaudu on võimalik samuti projekti saavutusi jagada.

6. Refleksioon

Mari-Anna

Projektis osalemine tõi minu jaoks suurema teadlikkuse toiduraiskamise probleemist. Õppisin ka rohkem selle kohta, mida tehakse, et olukorda paremaks muuta. Tänu enese-refleksioonile hakkasin ka igapäeva elus teisiti toimima, leides praktilisi viise, kuidas oma tarbimisharjumusi parandada. Näiteks võtsin ette biojätmete eraldamise, mida

muidu olin edasi lükanud. Arvan, et meie välja arendatud mäng aitab hästi edasi anda seda sama, mis me läbi tegime, eelkõige kohta ja aega enese-refleksiooniks.

Mariliis

Tasaarengu ELU projektis osalemine on olnud väga põnev kogemus. Teema on lai ning aktuaalne, mis on andnud võimaluse kirglikult arutleda mitmetel majandusarengu, jätkusuutliku eluviisi ja ületarbimise teemadel nii ülikoolis kui sellest väljaspool. Sotsioloogiatudeng peab oma uurimistööd ning esseed alati üksinduses tegema, mistõttu on minu jaoks kõige meeldivamaks selle projekti juures olnud koostöö ning distsipliiniülese teadmise loomine. Olen õppinud uusi meetodeid ja tehnikaid ning üleüldse leidnud head mõttekaaslased ning teadmise, et mitme peale tulevad veel mitu korda paremad mõtted kui üksi.

Kertu

Projektis osalemine kinnitas minu jaoks varasemaid uskumusi n-õ maailmapäästmise keerukuse kohta. Sain teadlikumaks, kui paljusid valdkondi tasaarengu mõttemall endas hõlmab ning kui palju kompleksust on veel iga valdkonna sees eraldi. Meie grupi jaoks võttis juba omajagu aega, et tutvutud kirjanduse põhjal leida just see valdkond, kus tunneme, et soovime süvitsi minna ja midagi sel teemal teha. Tahaks ju teada ja teha kõike ning korraga, kuid paraku tõdesime grupiga juba esimese semestri algul, kuhu jäävad meie suutlikkuse piirid tasaarengut tagant tõugata. Olen aga väga tänulik kogemuse eest töötada nii põnevate inimestega koos selles projektis. Tiimikaaslaselt Mari-Annalt oli näiteks põnev õppida mänguloomise maailma ja selle keerukate nüansside kohta. Sain teadlikumaks mitte ainult toiduraiskamise probleemist, vaid arendasin ka oma meeskonnaoskusi, enesejuhtimisoskusi ja laienes maailmapilt erinevate arvamuste jagamisel tiimi sees.

Rebeka

Tasaareng on äärmiselt mitmetahuline teema, mistõttu valitud ELU projektis osalemine andis võimaluse ümbritsevat keskkonda uutel loominguilistel viisidel lahti mõtestada, küsida tihti endalt "miks me just nii teeme" ja leida jätkusuutlikke viise, kuidas fikseerunud malle muuta. Põnev oli uurida välja töötatud säästliku arengu strateegiaid ja ühiskonnas kehtivaid olemasolevaid reegleid, mis paberil juba täidavad oma eesmärgi, et seejärel ajurünnakuid tehes leida piiranguid ja kreatiivseid viise, kuidas ideaale tegelikkuseks muuta. Tore oli töötada teemast nii haaratud tiimiga, ja tehtud töö andis lootust, et ühiskonnas ON huvigruppe, kes tahavad leida toimivaid lahendusi - mänguliselt!