

TEGEVUSARUANNE 2017

MTÜ Mõõgavennad asutati üldkoosolekul 5. veebruaril 2017, kui kinnitati MTÜ põhikiri.

IDEE45

3. – 5. märtsini osalesid **Randel Saar, Johanna Otsman ja Joonas Talvik SA Archimedes** noortekohtumiste Idee45 koolitusel Rae vallas, Peetri lasteaed-põhikoolis, kus õppisid oma ideed projektiks kirjutama ning said näpunäiteid projektile partnerite leidmiseks.



FALLOUT

17. kuni 22. märtsini osales 12 Tarvastu rollimängijat Karu klubi MTÜ Noortekohtumiste projektis Narvas, mille teemaks oli postapokalüptiline rollimäng Fallout. Osaleti erinevates töötubades ja tehti kõvasti trenni.



21. – 26. aprillini toimus Fallout'i noortekohtumise teine pool, seekord Jõhvis, kus meid võõrustas võitlusklubi Virumaa Viikingid. Seal toimus ka projekti peamine sündmus, rollimäng Fallout, mille tarvis kõigis töötubades oli kostüüme ning varustust valmistatud.



MAARJAMAA 2017

29. – 30. aprillil toimus Kassinurmes ajaloo teemaline rollimänguüritus Maarjamaa, kus Tarvastu rollimängijad oma rühmaga osalesid. Ilm oli kehv ja telgis magamine ning lõkkel söögi keetmine paras katsumus.

Sellist kevadet pole Maarjamaal veel enne nähtud. Kaks väge: lõunast oma kaaskonnaga saabunud preester Fulco ning põhjast kohale purjetanud karmid sõjamehed saabusid Maarjamaa laante vahele. Talumehed nägid selles loomulikult võimalust kaubelda, kuid tuli välja, et kauplemise hinnaks saab olema nende maausk.

Samal ajal kogusid põhja sõdalased metsas oma väge, et preester Maarjamaalt välja ajada. Eks lugu oligi selles, et kaugel põhjas tollest Jumalast palju ei peeta ning enne kui preester jõudis nende poole seilata, otsustasid põhjala mehed relvad kätte võtta ja ainujumala teenijatel naha tuliseks nüpeldada. Põhjalastele astusid appi ka mõned kindlakäelised talupojad, kes leidsid, et ainujumal neile meele järele pole.



LARP ON LAHE!

Maikuus kirjutasid noorteprojektide keskkonnas Nopi Üles oma projekti Larp on lahe! ning said sellele ka rahastuse **Evelyn Kuusik** ja **Andri Kosemaa**. Projekti tegevused olid suunatud Eesti suurima osavõtjate arvuga fantaasialarbil Põhjala Pööripäev osalemiseks. Töötubades valmistati kilpe, mööku ja odasid, õmmeldi nahka ja kangast.





Töötoad ja treeningud kestsid mais, juunis ning augustis. Augustikuus osalesid Tarvastu rollimängijad Värskelt valmistatud varustuse ja kostüümidega Põhjala Pööripäeval, 29. – 30. septembril lõpetati aga projekti tegevused ja tehti kokkuvõtteid vahva telklaagriga Välustes.



PÕHJALA PÖÖRIPÄEV 2017

10. – 13. augustini toimus Jõgevamaal Kassinurme mägedes järjekordselt Eesti suurim fantaasiarollimäng Põhjala Pööripäev. Tarvastu rollimängijad on seal Pimeduse sõdalastena osalenud juba 2011. aastast saadik ja ei jätnud ka seekord oma leeri hätta. Neli päeva kestnud mängus osaleb igal aastal umbes 250 rollimängijat Eestist, Lätist, Leedust ja Soomest; sekka satub ka üksikuid külalisi teistest riikidest.

Sügaval põhjalas, kaugel kõigest elavast, loodi lahinguväli. Ja kord iga aasta jooksul saavad surelike maade parimad sõdalased kutse. Kutse jätta oma kojad ja liitudes kas Valguse või Pimedusega, otsustada kumb saab olema võimsam tuleval aastal.

Igal aastal, sügise pööripäeva aegu, kui nii Valgus kui Pimedus on sama jõuga, toimub

Põhjala Pööripäev. See sõdalaste ja teiste suurelike jõudude kogunemine ning pidustused on legendaarsed.

Ei maagiat ega jõudude poolt antud võimeid ei tohi Lahinguväljal kasutada. Ainult lohe Ancalagoni antud kingitused võivad muuta reaalsust mida valitseb vahe möök või terav keel. Kõik mida jõud teha saavad on innustada enda järgijaid ja loota võita nende ja nende laste jätkuvat lojaalsust, tulevasteks aastateks.

Aga see valik on vaba ja iga suureliku teha – igal aastal uuesti. Nii on, et Lahinguväljal surres, lähevad kõik suurelikud Valhalla saalidesse, kust nad saavad vabalt lahkuda kas omadele maadele või tagasi enda kaaslaste juurde Põhjala Pööripäeva Lahinguväljale.



KESKAEGNE KARNEVAL

Randeli, Johanna ja **Joonase** käik Idee45-le ei olnud tulutu. Nende mõttest vormus noortekohtumiste projekt Keskaegne karneval, mida asusime teostama koos Kohtla-Järve Ahtme Gümnaasiumi noorte ja nende ajalooõpetaja Olga Mesilasega. Kui me varem olime osalenud teiste kirjutatud projektides, siis seekord olime ise korraldajate ning vastutajate rollis. Milles projekti idee seisnes? Noorte endi kirja pandult järgmises:

Projekti eesmärgiks on keskaja ajaloo õpetamine läbi mängu ja selle tutvustamine võimalikult paljudele noortele.

Projektiks on keskaegse karnevali korraldamine Tarvastu Gümnaasiumi ja Ahtme Gümnaasiumi õpilastele ja see on mõeldud noorte vaba aja veetmise võimaluste ja ajaloo teadmiste suurendamiseks. Projekt annab võimaluse ajaloo taaskehastamise kui huviala tutvustamiseks ja selle abil üritame edasi kanda pärandit, kombeid ja ajalugu ning edaspidi tehtud mänguvahenditega ka seda teistele nende piirkondade koolidele pakkuda.

Projekti käigus saavad osalejad uusi käelisi oskusi (mängude vahendite valmistamine, riiete valmistamine), arendavad suhtlemisoskust erinevas vanuses eri kultuuritaustaga inimestega. Meie tegevus motiveerib keeleõpet, annab võimaluse uute sõprade leidmiseks, pärimuskultuuri taastamiseks, keskaja kultuuri ja olustiku tundmaõppimiseks ja annab osalejatele palju kehalist koormust.

Esimene noortekohtumine toimus 13. – 17. septembril Tarvastu Gümnaasiumis. Selle käigus valmistati Bonifatiuse Gildi õmbluskoja emanda Monika Pilli juhendamisel keskaegseid peakatteid. Monika Hindi käe all tehti endale luust vilepille Viljandist väljakaevamistel leitud muusikariistade eeskujul. Tallinna Olde Hansa restorani peakokk Emmanuel Wille käis noortele keskaegsete toituda kohta loengut pidamas, juhendades hiljem ka nende valmistamist. Valiti välja mängude läbiviimiseks sobivad vahendid, mida kohtumiste vaheajal valmistama hakata.





Teine noortekohtumine toimus Ahtme Gümnaasiumis 8. – 12. novembril. Siis oli plaanis samuti hulk põnevaid tegevusi: vöö kudumine tihvalauaga, vöökoti õmblemine ja selle pakutrüki abil kaunistamine, varakeskaegse sõdalaskultuuriga tutvumine ning järelproovimine ja matk Kotka rabas teemal „Kuidas keskajal ellu jääda“, kus tehti lõuna lõkke peal valmis ja meisterdati autentsetest materjalidest keskaegseid tõrvikuid.



Noortekohtumiste vahel valmistasid mõlema kooli noored ette erinevaid vahendeid keskaegsete mängude ja jõukatsumiste jaoks ning kolmas kohtumine Mustlas, mil tuleb läbi viia tõeline keskaegne karneval, jääb järgmisesse aastasse, toimudes jaanuarikuus.

MADISEPÄEVA LAHINGUT MEENUTAMAS

Meie jaoks oli meeldivaks üllatuseks, kui saime kutse tulla madisepäeval, 21. septembril Vanamõisa külla Tammemäe hiide meenutama lahingut, kus 800 aastat tagasi hukkus Lehola Lembitu. Rollimängijatel paluti seal korraldada kohaletulnud huvilistele näidislahing ja osaleda mälestuskivi avamisel. Tegime seda rõõmuga.



ÜKS PÄEV VIKINGINA

Kohtla-Järve Ahtme Gümnaasiumi noored said meiega ühise projekti käigus nii headeks sõpradeks, et kui Nopi Üles kuulutas välja integratsiooniprojektide konkursi, siis kirjutasid nad omalt poolt sinna taotluse projekti läbi viimiseks Viikingite külas ja kutsusid meid partneriteks. Nii veetsimegi 1. detsembril terve päeva Saulas, Viikingite külas, kus saime ajaloolisi mängu mängida, jõudu proovida, käevõru punuda või käepaela valmistada. Oli pikk ja põnev päev.

<http://agprojekt.blogspot.com/2017/12/uks-paev-viikingina-kohtla-jarve-ahtme.html>



ROLLIMÄNGULAAGER SUISLEPA MÕISAS

Nopi Üles lõimumisprojektide konkurs andis ka Tarvastu rollimängijatele tõeke projekti kirjutamiseks. **Randel Saar** ja **Raido Mägi** võtsid selle töö enda peale ja kirjutasi valmis rollimängulaagri projekti, kuhu kutsusime külla Narva Karu klubi MTÜ rollimängijad.

Rollimängulaager toimus Suislepa mõisas 8. – 10. detsembrini ja läbiviidava mängu „Trinity“ teemaks oli integratsioon erinevatel planeetidel elavate olendite vahel – kui nad omavahel rahumeelseks suhtlemiseks võimalusi ei leia, siis planeet, mida nad üritavad koloniseerida, hävib. Koos veedeti kolm vahvat ja tegevusküllast päeva.



Suislepa mõisas toimunud „Trinity“ jäi Tarvastu rollimängijate jaoks 2017. aasta viimaseks rollimänguks.