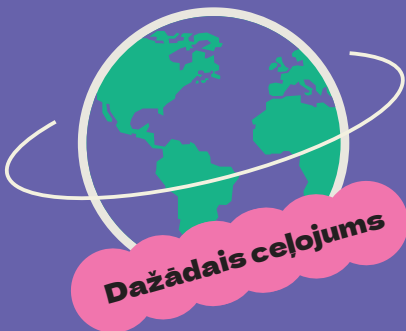


**Good
vibes**

**Challenge
accepted**



**Galda spēles jauniešiem
"Dažādaais ceļojums"
noteikumi**



12+

Jūs ar draugiem esat nolēmuši doties ceļojumā. Jums ir biļetes, un jūs esat nokļuvuši starta punktā. Jūsu komandai pēc iespējas ātrāk jāatrod ceļš, lai nokļūtu galamērķī.

Spēles laiks: 40 minūtes, tai skaitā līdz 10 minūtēm sarunai - diskusijai pēc spēles.

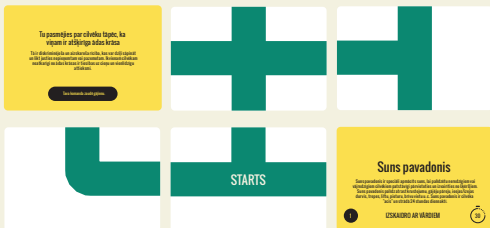
Dalībnieki: 3 komandas, katrā 3 līdz 6 spēlētāji.

Noteikumi: Spēlei ir 3 starta punkti un 3 galamērķi. Katra komanda izvēlas savu galamērķi un dodas uz to. Spēlē uzvar tā komanda, kas pirmā sasniedz savu galamērķi. Spēle beidzas, kad visas 3 komandas ir sasniegušas savus galamērķus vai ir beidzies spēles laiks. Tādā gadījumā uzvar komanda, kas nonākusi vistuvāk galamērķim.

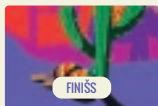
Ceļā uz galamērķi komandas risina uzdevumus un veic aktivitātes, kas saistītas ar dažādības, diskriminācijas novēršanas un iekļaujošas sabiedrības jautājumiem.

Spēli vada skolotāja/-s vai īpaši pieaicināta/izvēlēta persona. Spēles vadītājs nepieciešamības gadījumā izskaidro jautājumus, vada diskusijas un seko līdz katram uzdevumam un spēlei kopumā atvēlētajam laikam. Spēles noslēgumā vadītājs ar dalībniekiem pārrunā tās gaitu, neskaidros jautājumus un sajūtas, kas radušās spēles laikā.

Spēles komplektu veido:



- kopā 54 zīmes;
- no tām 40 ceļa zīmes, kam otrā pusē ir uzdevumi vai aktivitātes: zīmes ar testu, papildu uzdevumu, diskusijas jautājumiem vai situāciju kārtis, kas piešķir vai atņem komandai gājienu;
- 8 ceļa kārtis, kas ļauj dalībniekiem veikt gājienu un novietot ceļa zīmi uz spēles laukuma;
- 3 starta zīmes un 3 galamērķu zīmes.



Papildus spēlei nepieciešams:



viedtālrunis vai pulkstenis, lai uzņemtu laiku.

Sagatavošanās spēlei

1. Spēles vadītājs paskaidro spēles noteikumus, kā arī savu lomu tajā.
2. Spēlē piedalās trīs komandas - katrā 3 līdz 6 dalībnieki.
3. Pārējie klātesošie ir spēles novērotāji, kuri pēc spēles beigām aktīvi iesaistās diskusijā un komentēšanā.
4. Ceļa zīmes sadala trīs kaudzītēs un ar uzdevumu uz leju novieto uz galda.
5. Galda vienā pusē vienā linijā novieto trīs starta zīmes ar atstarpēm starp tām, bet otrā pusē - trīs galamērķu zīmes ar atstarpēm starp tām (6 kāršu platumā no starta).

Spēles gaita

1. Spēles dalībnieki izvēlas, kurš no komandas sāks pirmais, un turpina spēli pa apli pulksteņrādītāja virzienā.
2. Gājienu veic viens komandas dalībnieks, pēc tam spēli turpina nākamās komandas dalībnieks.
3. Sava gājiena laikā spēlētājs:
 - paņem vienu ceļa zīmi no kādas no trim kaudzītēm pēc savas izvēles un nerāda ceļa zīmes saturu komandas biedriem;
 - nolasa vai izpilda tās otrā pusē redzamo uzdevumu, nerādot to citiem komandas dalībniekiem;
 - izpildījis uzdevumu, novieto ceļa zīmi uz galda ar ceļa zīmējumu uz augšu, tā veidojot komandas ceļu uz galamērķi;
 - ja kārts otrā pusē redzamais uzdevums netiek izpildīts, komanda neveic gājienu, bet kārti novieto spēles malā.

Ceļa zīmes izspēle

Ceļa zīmes veido ceļu no starta līdz galamērķim. Zīme jānovieto horizontāli blakus jau esošai ceļa zīmei, turpinot nepārtrauktu ceļu. Visām zīmes malām jāsadēr ar tām, kuras jau atrodas spēlē.

Spēles gaitā dalībnieki:

1. atbild uz jautājumiem un diskutē par dažādību, diskriminācijas novēršanu un iekļaujošu sabiedrību;
2. iesaistās uzdevumos, kas ļauj iejusties dažādās situācijās;
3. sadarbojas ar saviem komandas biedriem.

Pēc spēles tās dalībnieki un novērotāji iesaistās sarunā, pārrunājot spēles gaitā radušos jautājumus un situācijas.

Ceļa zīmju uzdevumu piemēri

Spēlē ir 40 ceļa zīmes, uz kuru otrām pusēm nodrukāti uzdevumi.

Uzdevumu veidi

4 ZĪMES AR VĀRDU MINĒŠANAS UZDEVUMU

Uz ceļa zīmes norādīts konkrēts vārds, kas vienam no komandas dalībniekiem (skaidro tas, kurš izvilka šo ceļa zīmi) 30 sekunžu laikā jāapraksta (to nenosaucot). Pārējo dalībnieku uzdevums ir pēc iespējas ātrāk uzminēt šo vārdu un nosaukt to (piemēram, "māja" - vieta, kur dzīvo cilvēki, ir jumts un sienas). Pēc katras zīmes atvēršanas dalībnieks skaļi nolasa tajā iekļauto skaidrojumu.

Par pareizi atminētu objektu komanda iegūst gājienu - spēles laukumā novieto ceļa kārti. Ja objekts netiek atminēts, komanda gājienu zaudē.

4 ZĪMES AR ŽESTU UZDEVUMU

Katrā zīmē iekļauti divi savstarpēji saistīti vārdi, kas 30 sekunžu laikā jāizskaidro pārējiem, izmantojot tikai žestus un nerādot kārti. Pārējiem komandas dalībniekiem konkrētais vārdu salikums jāatmin.

Pēc katras zīmes atvēršanas dalībnieks skaļi nolasa tajā iekļauto skaidrojumu.

Par pareizi atminētu vārdu komanda iegūst gājienu - spēles laukumā novieto ceļa kārti. Ja objekts netiek atminēts, komanda gājienu zaudē.

4 ZĪMES AR NOSPIEDUMA RAKSTU

Katrā zīmē iespiests viens zīmējums, kas vienam no komandas dalībniekiem, aizverot acis un izmantojot tikai tausti, 30 sekunžu laikā jāatmin. Dalībnieks, kas izvilcis šo ceļa zīmi, izvēlas citu savas komandas dalībnieku, kuram ar aizvērtām acīm būs jāuzmin iespiestais zīmējums.

Pēc katras zīmes atvēršanas dalībnieks skaļi nolasa tajā iekļauto skaidrojumu.

Par pareizi atminētu zīmējumu komanda iegūst gājienu - spēles laukumā novieto ceļa kārti. Ja objekts netiek atminēts, komanda gājienu zaudē.

4 ZĪMES AR TEORĒTISKU JAUTĀJUMU UN ATBILŽU VARIANTIEM

Katrā zīmē iekļauts 1 teorētisks jautājums un 3 atbilžu varianti. Dalībnieks, kurš veic gājienu, nolasa jautājumu un atbilžu variantus, savukārt pārējie komandas dalībnieki atbild, kurš no piedāvātajiem atbilžu variantiem ir pareizs.

Par pareizi atbildētu jautājumu komanda iegūst gājienu - spēles laukumā novieto ceļa kārti. Ja objekts netiek atminēts, komanda gājienu zaudē.

4 ZĪMES AR DISKUSIJU JAUTĀJUMIEM

Katrā zīmē iekļauti vairāki ar spēles tēmu saistīti diskusiju jautājumi. Spēles dalībnieks nolasa jautājumus, un komanda 5 minūtes par tiem diskutē, dodot iespēju izteikties katram komandas dalībniekam.

Pēc katras zīmes atvēršanas dalībnieks skaļi nolasa tajā sniegto skaidrojumu.

Komanda par diskusiju saņem gājienu. Ja diskusija netiek īstenota, komanda gājienu zaudē.

AKTIVITĀŠU ZĪMES (20)

Ir divu veidu aktivitāšu zīmes: vienas, kas palīdz komandai saņemt papildu gājienu, un otras, kas atņem komandai gājienu. Spēles dalībnieki nevar mainīt vai ietekmēt aktivitāšu zīmju saturu.

Pēc katras zīmes atvēršanas dalībnieks skaļi nolasa tajā iekļauto skaidrojumu.

[?] izdevīgie ceļojumi [✓]

**Jūs ar draugiem esat nolēmuši doties
ceļojumā. Jums ir biļetes, un jūs esat
nokļuvuši starta punktā.**

**Jūsu komandai pēc iespējas ātrāk
jāatrod ceļš, lai nokļūtu galamērķī.**



**Sabiedrības integrācijas
fonds**