



Riga State 2nd Gymnasium

Izlaušanās spēle “Eiropas Savienības labirints”

Rīgā 2023

Par “Izlaušanās spēli”

“Izlaušanās spēle” par ES vēsturi un attīstības gaitu ir interaktīva un intuitīva reālās dzīves spēle, kas prasa koncentrēšanos, prasmi rast risinājumus un iemaņas strādāt komandā. “Izlaušanās spēle” dalībniekiem ir jāatrisina mīklas un jāstrādā kopā, kas palīdz attīstīt kritisko domāšanu un komandas darba prasmes. Lai parādītu ES vēstures un attīstības nozīmīgumu, “Izlaušanās spēle” ir veidota ar savdabīgām mīklām un uzdevumiem, kas izceļ galvenos ES attīstības posmus. Papildus vēsturiskiem notikumiem spēlē ir iekļauti arī uzdevumi, kas palīdzētu izprast ES struktūru un tās galvenos uzdevumus un mērķus. Jaunieši spēles laikā pielieto savas zināšanas par ES dibināšanu un tās iestādēm. Viņi uzzina arī par ieguvumiem, ko sniedz dalība ES, piemēram, pārvietošanās brīvību un iespēju piedalīties vienotajā tirgū. “Izlaušanās spēle” arī uzsver kultūru un valodu daudzveidību ES un to, kā šī daudzveidība veicina ES spēku. Turklāt “Izlaušanās spēle” var veicināt izpratni par ES miera, demokrātijas un cilvēktiesību lomu nozīmes veicināšanu visā Eiropā. Dalībnieki var uzzināt par ES centieniem risināt tādas jautājumus kā klimata pārmaiņas un migrācija. Tas var palīdzēt viņiem labāk izprast ES nozīmi un tās ietekmi uz viņu dzīvi. Dalība Eiropas Savienības tematikai veltītā “Izlaušanās spēlē” var būt vērtīga mācību pieredze jauniešiem, jo tā sniedz saistošu veidu, kā pielietot savas zināšanas un uzzināt vairāk par ES un tās vēsturi, kā arī gūtā pieredze var palielināt dalībnieku interesi par ES un tās lomu pasaulē.

Spēles apraksts un noteikumi

Sākoties spēlei, viens no spēles organizētāju komandas pārstāvjiem ieslēgs spēles dalībniekus noteiktajā telpā, un piešķirs pirmā fakta lapiņu, kas būs tālākais pavediens, turpinot spēles gaitu. Jāmin, ka spēles dalībnieki telpā nebūs bez uzraudzības, spēles telpā kopā ar dalībniekiem atradīsies viens organizētāju komandas pārstāvis, kas vēlāk spēles gaitā būs nepieciešams.

1. uzdevums

Kad dalībnieki saņems pirmo fakta lapiņu, spēle būs sākusies un spēlei atvēlētais laiks tiks atskaitīts. Pirmajā faktu lapiņā būs minēts fakts par Eiropas Savienības pirmsākumiem un sākotnēji izveidoto Eiropas Ogļu un tērauda kopienu, kas bija pamats Eiropas Savienības izveidei. Fakta lapiņā tekstā būs izlaists vārds "Ogļu". Zem fakta atradīsies uzdevuma formulējums : Atrodi telpā iztrūkstošā vārda fizisku formu. Tālāk dalībniekiem telpā būs jāatrod īsta ogle. Kad dalībnieki ogli būs atraduši zem tās slēpsies atslēga, kas vedīs uz nākamo uzdevumu. Atslēga, ko dalībnieki atradīs būs nepieciešama, lai atslēgtu kādu kasti telpā. Dalībnieki meklēs visā telpā kādu kasti, līdz beidzot atradīs to kuru varēs atslēgt.

2. uzdevums

Atverot kasti, sākas nākamais 2. uzdevuma posms spēlē. 2. uzdevums saistās ar 2. faktu, faktu lapā. 2. faktā minēta informācija par Eiropas Savienības pirmsākumiem, par to kā tika izveidota Eiropas Ekonomikas Kopienas (EEK) un Eiropas Atomenerģijas kopiena (Euratom), kas pavēra ceļu ES izveidei. Atslēgtajā kastē atradīsies vairāku burtu lapiņas un 2 lapiņas, uz kurām būs rakstīti skaidrojumi abreviatūrām (EEK) un (Euratom). Jauniešiem būs no burtiem jāizveido vārdu abreviatūras un pie tām klāt jāpievieno to skaidrojumu lapiņas. Kad jaunieši būs salikuši burtus secīgi un veidosies vārdu abreviatūras, apgriežot tās otrādi veidosies uzraksts: "pie sienas karogu virve", kas vedīs dalībniekus tālāk pie trešā uzdevuma.

3. uzdevums

Dalībniekiem būs jāatrod pa telpu izvietotie ES karogi un jāpieliek pie novietotās “karogu virves”. Pie viena no atrastajiem karogiem būs piestiprināts puzzles gabaliņš, kas norāda uz nākamo – 4. uzdevumu – puzzle pie sienas. Atrastais puzzles gabaliņš attiecīgi jāievieto Eiropas kartē.

4. uzdevums

Pie kartes būs pielikta lapa ar norādi, kura veicinās dalībniekus kartes puzzle atrast to valsti, no kuras nāk Ludvigs fon Bēthovens (ES himnas “Oda prieks” autors). Zem puzzles, izņemot valsts gabaliņu, slēpsies zīmīte – “dodies pie zilā karoga”, kas dos tālāko norādi uz 5. uzdevumu.

5. uzdevums

5. uzdevums veicinās zināšanas par ES karogu, jo uzdevuma mērķis būs uz karoga uzlikt precīzu zvaigžņu skaitu (blakus zilajam karogam atradīsies 24 zvaigznes, kas maldinās dalībniekus). Uz lapa, kas atradīsies blakus karogam, būs teikts “cik karogā zvaigžņu, tik soļu līdz nākamajam uzdevumam, pa labi no pašreizējās vietas”. Sperot 12 soļus, dalībnieki nonāks līdz nākamajam “izlaušanās spēles” pieturas punktam – portretu sienai.

6. uzdevums

Uz sienas būs redzami 12 portreti, kas ir saistīti ar Eiropas Savienību un blakus tiem, dota lapa ar aprakstu par kādu konkrētu cilvēku. Spēlētājiem būs jāizšķir, kurš portrets atbilst aprakstam, jo zem īstā portreta slēpsies uzraksts 3 valodās. Tur būs rakstīts teksts “pie skapīša pa kreisi” 3 valodās – franču, vācu un angļu (norāde uz uzdevumu par ES oficiālajām un izplatītākajām valodām).

7. uzdevums

Dalībnieki dosies teikuma norādes virzienā un nonāks istabā pie skapīša, uz kura atradīsies groziņš ar lapa. Groziņā atradīsies kartiņas ar visu ES 24 oficiālo valodu nosaukumiem (piem. – spāņu, horvātu,

portugāļu utt.). turpat atradīsies lapiņa ar 7. stacijas uzdevuma formulējumu – atrast lapiņu kaudzē tās 3 valodas, kas ES ir visplašāk pielietotās. Kad dalībnieki atradīs lapiņas ar (vācu, angļu, franču) pareizajiem nosaukumiem un sarindos tās secīgi, otrā pusē lapiņām izveidosies apslēptā norāde uz nākamo 8. uzdevumu. Teikumā otrā pusē lapiņām būs teikts : “turpat netālu atrodas ES galvenās mītnes”.

8. uzdevums

Dalībniekiem uzdevums netieši norādīs, ka turpat netālu – skapīša apkārtnē jāmeklē kāds tālāks pavediens. 8. uzdevums ietvers koda lapiņu, ko dalībnieki atradīs turpat netālu no skapīša. Koda lapiņā būs rakstīta ciparu kombinācija “3;18”. Otrā pusē koda lapiņai būs rakstīts uzdevums : Atminēt no koda tās divas valsts nosaukumus, kurās atrodas ES galvenās mītnes (izņemot Vāciju un Franciju) un pierakstīt arī pilsētu nosaukumus, kur atrodas ES galvenās mītnes. Lapiņā būs minēts arī neliels “padoms” spēles dalībniekiem : “To valstu sākumburti pēc skaita alfabētā attēloti kodā”. Tajā brīdī viens pieskatītājs no spēles organizatoru komandas pasniegs dalībniekiem lapiņu un zīmuli, uzņems laiku 4 minūtes un dalībniekiem būs, sadarbojoties un ātri domājot, jāuzraksta uz lapiņas visas 4 pareizās atbildes. Pēc tam spēles “pieskatītājs” pārbaudīs vai jaunieši ir paspējuši laikā pareizi atbildēt un pareizu atbilžu gadījumā pasniegs dalībniekiem zīmīti, kas vedīs tālāk uz 9. uzdevumu. Pretējā gadījumā, ja dalībnieki nokavēs laika ierobežojumu, vai būs kļūdījušies, viņiem “pieskatītājs” dos vēl iespējas atminēt pareizās atbildes.

9. uzdevums

Uz iedotās zīmītes būs rakstīts “atšķirīgā valūta rādīs jums ceļu. P.S. Meklē arī vietās, kur ES vairs nav” Dalībniekiem zīmītē jāatrod paslēptās norādes. Ceļš attieksies uz Eiropas karti, bet atšķirīgā valūta – 9. uzdevuma veikšana. Dalībnieki aizies līdz Eiropas kartei un, izmantojot savas zināšanas, kartē atliks punktus, kur valūta atšķiras no eiro, lai arī valsts atrodas Eiropas Savienībā. Blakus kartei atradīsies lapiņa ar izglītojošu faktu, bet tajā būs 2 iztrūkstoši skaitļi. Spēlētāji, atliekot punktus, pamanīs 3 valstu kopumu un 6 valstu kopumu, kas būs attiecīgie skaitļi. Skaitļi vedīs uz aizslēgtu kasti – 10. uzdevuma priekšmetu, kurai ir trīsciparu kods.

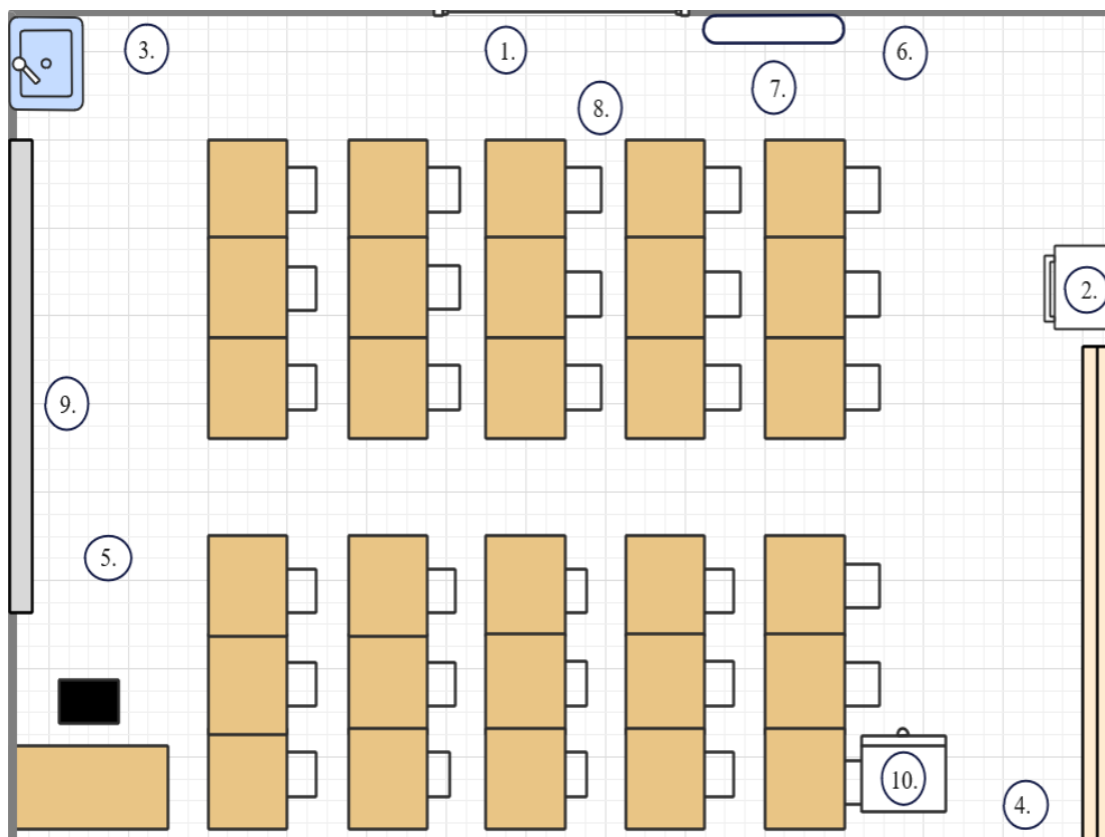
10. uzdevums

Dalībniekiem būs, izlasot izglītojošo faktu ar nu jau ievietotajiem skaitļiem, jānosaka kods 6 0 3. Atverot kasti, spēlētāji saņems lapiņu kaudzi ar dažādiem terminiem, piemēram, “klimata pārmaiņu mazināšana”, “tirdzniecības pasākumi”. Viņu uzdevums būs atlasīt tos terminus un vārdu savienojumus, kuri atbilst ES. Kad spēles dalībnieki būs pareizi veikuši uzdevumu, spēles “pieskatītājs” pasniegs dalībniekiem grozu ar dažādiem saldumiem un pašā groza apakšā atradīsies aploksne, kuru atverot, dalībnieki ieraudzīs vārdu “FINIŠS”, kas norādīs uz spēles nobeigumu. Aploksnē atradīsies arī klases telpas atslēga, ko dalībnieki varēs izmantot, lai “izlauztos” no telpas.

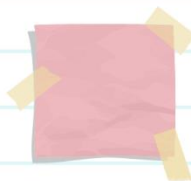
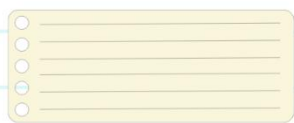
Spēle būs beigusies, kad dalībnieki visi izklūs no telpas, tikai tad tiks apstādināts spēlei atvēlētais laiks. Tālāk sekos dalībnieku komandu apbalvošana. Visātrākajai komandai, kas visīsākajā laikā būs “izlauzusies” no telpas, tiks piešķirta pirmās vietas ieguvēju medaļa un diplomu par piedalīšanos, kā arī neliela gardumu balva. Savukārt otrās vietas ieguvējiem, tiks pasniegta otrās vietas medaļa un diplomu par piedalīšanos, kā arī pildspalva un bločiņš katram. Trešās vietas ieguvēji saņems trešās vietas medaļu, diplomus par piedalīšanos un nelielu balvu – ES magnētu katram dalībniekam.

Spēlei un apbalvošanai noslēdzoties jaunieši būs pavadījuši laiku kopā un sastrādājušies kā komanda, reizē atkārtojot un iegūstot jaunas zināšanas par Eiropas Savienības vēsturi, procesiem un attīstību. Tiks sasniegti visi vajadzīgie uzdevumi un nepiespiestā gaisotnē atkārtotas svarīgas dzīves un Eiropas Savienības vērtības – sadarbība ar citiem, darbs komandā un atjautīga, kritiska domāšana.

Telpas shēma



Nepieciešamie materiāli

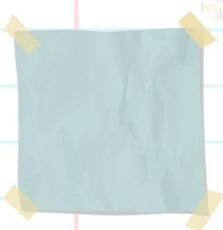


ogle

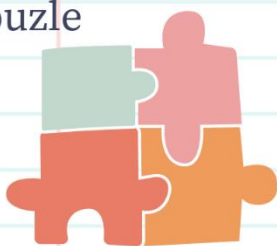


lapiņas

kaste



Eiropas kartes
puzle



zils karogs



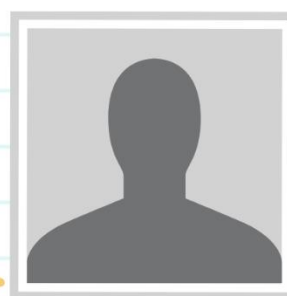
atslēga



karogu virkne



Eiropas karte

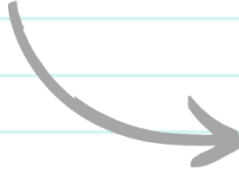
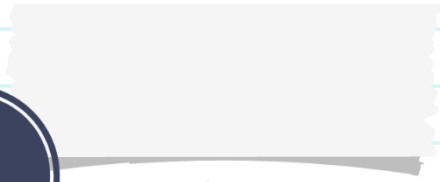


12 portreti

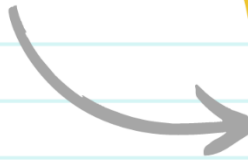
24 zvaigznes

Uzdevumu gaita

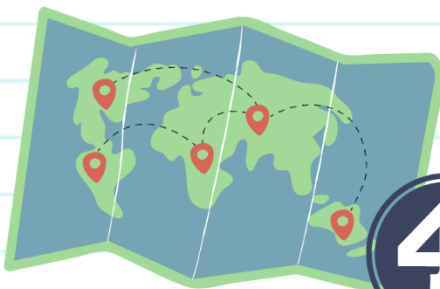
1



2

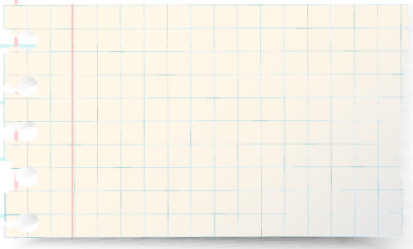


3



4

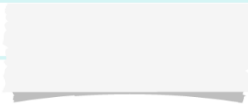




5



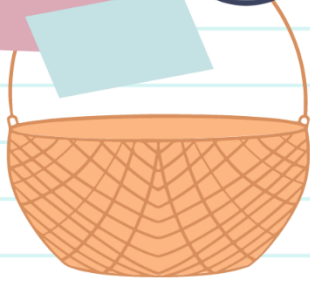
24x



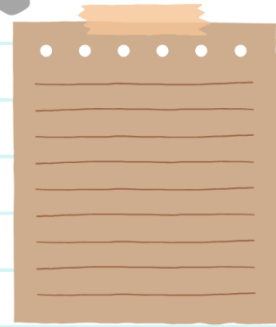
6



7



8



9



10

