

YOUTH green compass

Edukacinis

žaidimas

Aprie projektą

Šis **edukacinis stalo žaidimas** buvo sukurtas įgyvendinant „**Youth Green Compass**“ projektą, bendrai finansuojamą Europos Sąjungos „**Erasmus+**“ programos lėšomis.

„Youth Green Compass“ edukacinio žaidimo tikslas – didinti žaidėjų aplinkosauginį sąmoningumą, skatinti tvarius įpročius ir gilinti supratimą apie tai, kaip individualus ir kolektyvinis elgesys gali reikšmingai paveikti klimato kaitą. Be to, žaidimas padeda dalyviams susipažinti su **Europos žaliuoju kursu** ir aktyviau į jį įsitraukti, pasitelkiant su politika susijusias situacijas ir diskusijas.

Žaidimo metu dalyviai kartu analizuoja iššūkius, diskutuoja apie galimus sprendimus ir bendradarbiauja priimdami sprendimus, kurie atitinka tvarumo tikslus ir prisideda prie teigiamo poveikio klimato kaitos mažinimui.

Šis dokumentas yra bendro darbo rezultatas, prie kurio prisidėjo projekto koordinatorius **ASOCIACIJA „MANO EUROPA“** (Lietuva) ir projekto „**Youth Green Compass**“ partneriai: **EUROPIAMO ETS** (Italija), **SOLUTION: SOLIDARITE & INCLUSION** (Prancūzija), **ZENTRUM FÜR INNOVATIVE BILDUNG** (Austrija) ir **ASSOCIATION CULTURA CREATIVA** (Ispanija). Partneriai veikia jaunimo darbo, švietimo, tvarumo ir dalyvaujamojo mokymosi srityse.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Naudojimo instrukcijos

Apžvalga: Šis žaidimas sukurtas kaip priemonė, skatinanti žaidėjus aktyviai įsitraukti ir ieškoti sprendimų sudėtingo pasaulio, kuriame gyvename, iššūkiams. Žaidėjams pateikiamos kasdienio gyvenimo situacijos ir iššūkiai, nurodyti *Iššūkių kortelėse*, kurios traukiamos atsitiktine tvarka ir yra susijusios su Europos žaliojo kurso politikos sritimis. Kiekviename raunde taip pat ištraukiamos trys *Teminės kortelės*, kurios padeda nukreipti diskusiją. Žaidėjai skatinami sukurti trumpą projekto idėją, panaudojant kuo daugiau ištrauktose kortelėse nurodytų temų, kad išspręstų pateiktą iššūkį. Tuomet per ribotą laiką idėja pristatoma komandos draugui. Atsižvelgiant į pristatymo rezultatą, atliekami pokyčiai *Bokšte* (medinės bokšto kaladėlės perkeliamos pagal *Skaičių korteles*). Bokštas simbolizuoja tarpusavyje susijusias mūsų pasaulio sistemas. Žaidėjų sėkmė priklauso nuo to, kaip strategiškai jie kuria savo projektus ir sprendimus, kad bokštas nesugriūtų.

Žaidimo komponentai:

- 46 kaladėlės: 15 gamtos (*Nature – N*), 15 visuomenės (*Society – S*), 15 ekonomikos (*Economy – E*) ir 1 “pickle” kaladėlė (kalbėjimo kaladėlė) (įprastai 1,5 cm × 2,5 cm × 7,5 cm);
- 36 Skaičių kortelės;
- 14 Iššūkių kortelės;
- 1 taisyklių knygelė;
- 7 Įvykių kortelės;
- 10 Teminių kortelių;
- 1 rašiklis ir popierius surinktiems taškams užrašyti;
- Laikmatis

Žaidimas skirtas **3–4 žaidėjams**. Rekomenduojamas žaidėjų amžius – 15 metų ir vyresni.

Bokštas:

Žaidime naudojamas iš medinių kaladėlių pastatytas bokštas. Bokštas simbolizuoja mūsų pasaulį ir jį sudarančias sistemas. Jį sudaro trys sritys: **Gamta (N)**, **Visuomenė (S)** ir **Ekonomika (E)**. Kiekviena medinė kaladėlė priklauso vienai iš šių sričių, o jos spalva nurodo, kuriai sričiai ji priskiriama. Žaidimo metu medinės bokšto kaladėlės gali būti perkeliamos iš pradinių vietų į viršutinį bokšto sluoksnį ir atvirkščiai. Tai simbolizuoja žmogaus sąveiką su šiomis sistemomis. Vienas iš būdų perkelti kaladėles – spręsti *Iššūkių kortelėse* pateiktas situacijas ir perkelti kaladėles pagal *Skaičių korteles*.

Pastaba žaidimo vedėjui: Kaip žaidimo vedėjas, galite paskatinti diskusiją paklausdami žaidėjų, kas galėtų lemti būtent tokią kaladėlių išdėstymo tvarką.

Iššūkio kortelės:

Kiekvieno ėjimo metu žaidėjas ištraukia vieną *Iššūkio kortelę* iš kortelių kaladės. Šiose kortelėse pateikiamos realaus gyvenimo situacijos. Žaidimo metu šie iššūkiai aptariami, o žaidėjai ieško galimų jų sprendimų. Spręsdami iššūkį žaidėjai gali vadovautis tam tikrais kriterijais, kurie padeda jiems surinkti kuo daugiau taškų.

Numerių kortelės:

Kiekvienoje **Skaičių kortelėje** pateikiami du skaičių rinkiniai, iš kurių reikia pasirinkti vieną. Kiekvienas rinkinys nurodo poveikį **Gamtai (N)**, **Visuomenei (S)** ir **Ekonomikai (E)**, kurie atitinkamai trumpinami **N, S, E**.

Poveikis gali būti **teigiamas (+)**, **neigiamas (-)** arba **neutralus (0)**. Skaičiai nurodo, kiek kaladėlių reikia perkelti.

- **Teigiamas poveikis (+)** reiškia, kad kaladėlė perkeliama iš bokšto viršaus atgal į jai priklausančią pradinę sritį.
- **Neigiamas poveikis (-)** reiškia, kad kaladėlė perkeliama iš jai priklausančios pradinės srities į bokšto viršų.
- **Neutralus poveikis (0)** reiškia, kad atitinkamos rūšies kaladėlių perkelti nereikia.

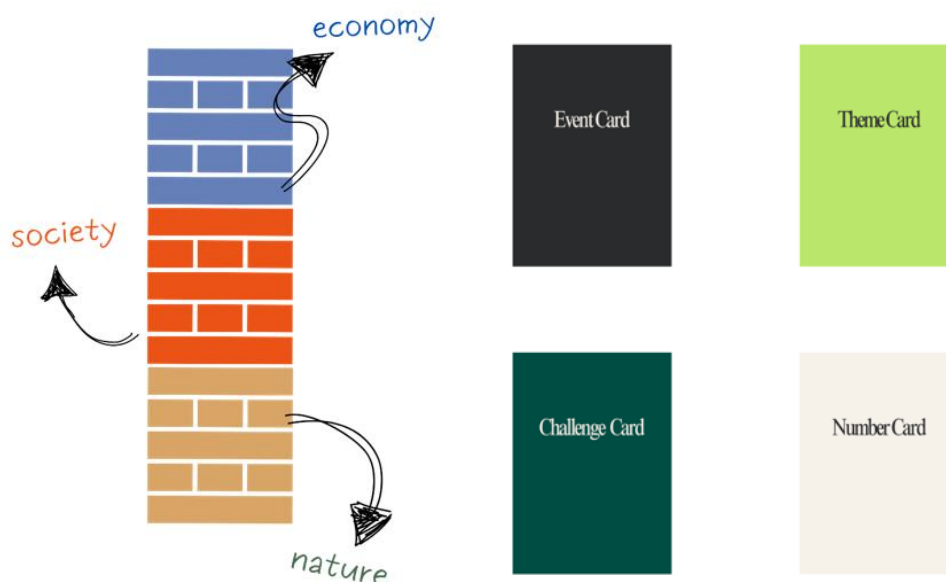
Kaladėlės, perkeliamos į viršutinius bokšto sluoksnius, gali būti dedamos **bet kurioje vietoje**. Kaladėlės, perkeliamos atgal, turi būti dedamos į **atitinkamą joms priklausančią sluoksnį**.

Teminės kortelės:

Teminės kortelės – tai kortelės, kuriose pateikiami tam tikri sprendimo būdai. Įtraukdami šiuos būdus į savo sprendimus, galite gauti papildomų taškų – po vieną tašką už kiekvieną kortelę, bet ne daugiau kaip 3 taškus per ėjimą.

Įvykio kortelės:

Įvykių kortos atspindi mūsų sistemų neapibrėžtumą, sukeldamos netikėtus padarinius bokštui. Įvykių kortos aktyvuojamos po kiekvieno trečiojo iššūkio kortos ėjimo. Per visą žaidimą gali būti panaudotos **ne daugiau kaip dvi įvykio kortelės**.



Žaidimo paruošimas:

- 1) Suraskite ir sugrupuokite blokelių pagal jų tipą. Kiekvieno tipo turėtų būti po 15. („Gamta“, „Visuomenė“ ir „Ekonomika“) Sudėkite blokelių po tris į atitinkamo tipo grupes. Sudėkite šias trijų blokelių grupes vieną ant kitos, kiekvieną sluoksnį pasukdami 90 laipsnių kampu vienas kito atžvilgiu, kaip parodyta paveikslėlyje viršuje.

Apačioje turėtų būti „Gamtos“ blokeliai, tada „Visuomenės“ ir pačiame viršuje „Ekonomikos“.

- 2) Atsitiktine tvarka paimkite 4 „Gamtos“, 4 „Visuomenės“ ir 2 „Ekonomikos“ blokelių ir sudėkite juos ant bokšto.
- 3) Sumaišykite Iššūkio korteles ir padėkite kaladę užversta puse į viršų.
- 4) Sumaišykite Skaičių korteles ir padėkite kaladę užversta puse į viršų.
- 5) Sumaišykite Įvykių korteles ir padėkite kaladę užversta puse į viršų.
- 6) Sumaišykite Temines korteles ir padėkite jas užverstas puse į viršų.
- 7) Ištraukite 3 Iššūkių korteles ir padėkite jas šalia viena kitos atversta puse į viršų.

Scenarijus:

Įsivaizduokite, jog dabar yra 2025 metai. Visame pasaulyje vyksta karai. Klimato katastrofa jau vyksta, o dėl biologinės įvairovės krizės ištisos ekosistemos dažnai žlunga negrįžtamai. Kai kurie klimato kaitos ir ekosistemų pokyčių lūžio taškai jau yra pasiekiami. Tačiau vis dar yra vilties. Daugybė organizacijų ieško sprendimų šioms problemoms spręsti, o žmonės telkiasi ir imasi veiksmų. Jūs taip pat esate šio proceso dalis – kaip piliečiai. Kiekvienas jūsų veiksmas yra svarbus. Imkitės veiksmų, ieškokite savo būdo prisidėti prie pokyčių, stebėkite jų poveikį ir neleiskite sistemai žlugti.

***Pastaba žaidimo vedėjui:** Kaip žaidimo vedėjas, galite paskatinti diskusiją užduodami šiuos klausimus: ar žinote organizacijų, kurios prisideda prie šių problemų sprendimo? Kodėl, jūsų manymu, vartojami skirtingi terminai: klimato katastrofa, klimato krizė, klimato kaita, visuotinis atšilimas ir globalinis šiltėjimas? Ar esate girdėję apie lūžio taškus? Ką jie reiškia? Kas yra biologinė įvairovė ir kodėl ji svarbi? Kas yra ekosistemos ir kodėl, jūsų manymu, jų žlugimas dažnai yra negrįžtamas?*

Žaidimo eiga:

- 1) Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris labiausiai mėgsta agurkėlius. Jei reikia įrodymų, būkite kūrybingi! Žaidimą pradedantis žaidėjas pasiima „pickle“ kaladėlę (kalbėtojo kaladėlę) ir, pasibaigus jo ėjimui, perduoda ją kitam žaidėjui.
- 2) Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.
- 3) Žaidėjas, turintis „pickle“ kaladėlę, iš atitinkamų kaladžių ištraukia vieną **Skaičių kortelę** ir 3 **Temines korteles** bei perskaito jas garsiai.
- 4) Žaidėjas, turintis „pickle“ kaladėlę, **pasiūlo vieną iš trijų atverstų Iššūkių kortelių**. Žaidėjai ją aptaria ir kartu nusprendžia, kurią kortelę pasirinkti. Pasirinkus kortelę, ji yra užfiksuojama ir šio ėjimo metu nebegali būti pakeista. Kiekvieno ėjimo tikslas – **sukurti Iššūkių kortelėje pateikto iššūkio sprendimą**. Sprendimas turi atitikti vieną iš ant ištrauktos Skaičių kortelės pateiktų skaičių rinkinių. Jei iki nustatyto laiko pabaigos sprendimo rasti nepavyksta, taškai neskiriami.
- 5) Žaidėjas, turintis „pickle“ kaladėlę, pradeda diskusiją užduodamas klausimus arba siūlydamas galimus sprendimus. Žaidėjai kartu tobulina pasiūlytą sprendimą, kol sutaria, kad jis atitinka vieną iš Skaičių kortelėje pateiktų skaičių rinkinių. Nors tai nėra privaloma, žaidėjai gali kurti sprendimą remdamiesi **Teminėmis kortelėmis** ir taip pelnyti papildomų taškų. Galiausiai žaidėjas, turintis „pickle“ kaladėlę, per nustatytą laiką pristato idėją žaidėjui iš savo kairės ir paaiškina, kodėl sprendimas atitinka nurodytus skaičius ir, jei taikoma, Temines korteles. Jei niekas neprieštarauja, iššūkis laikomas sėkmingai išspręstu. **Visam šiam etapui skiriama 15 minučių**. Laikui sekti

naudokite laikmatį. Pasibaigus laikui, jei nėra aiškaus sprendimo, iššūkis laikomas neišspręstu, taškai neskiriami ir kaladėlės neperkeliamos. Jei trečiasis iššūkis neišsprendžiamas, žaidimas iš karto baigiasi.

- 6) Jei iššūkis išspręstas, žaidėjas, turintis "pickle" kaladėlę, savarankiškai, be kitų žaidėjų pagalbos, atlieka pagal Skaičių kortelėje nurodytus skaičius priklausančius kaladėlių perkėlimus. Jei kuri nors sritis yra užpildyta ir dėl to neįmanoma perkelti kaladėlės, šis perkėlimas praleidžiamas ir tęsiami likę veiksmai.
- 7) Atilikus kaladėlių perkėlimus:
 - a) **Išspręsta Iššūkių kortelė** padedama į šalį į užverstų kortelių krūvelę. Taip pat užrašomas panaudotų Temų kortelių skaičius, kad jį būtų galima panaudoti žaidimo pabaigoje. **Neišspręsta Iššūkių kortelė** padedama į atskirą atverstų kortelių krūvelę.
 - b) Teminės kortelės gražinamos į savo kaladę. Kaladė išmaišoma, o 3 naujos Teminės kortelės ištraukiamos ir padedamos viena šalia kitos atverstos.
 - c) "Pickle" kaladėlė perduodama kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.
 - d) Po kiekvienų 3 sėkmingai išspręstų Iššūkių kortelių ištraukia **Įvykio kortelė** ir įgyvendinami joje nurodyti veiksmai. Tai nelaikoma atskiru ėjimu.
- 8) Žaidimas baigiasi ištraukus Įvykio kortelę po 6-osios **Iššūkių kortelės** arba sugriuvus Bokštui.

Žaidimo pabaiga:

Už kiekvieną išspręstą Iššūkių kortelę skiriamas 1 taškas. Taip pat skiriama po 1 tašką už kiekvieną Temų kortelę, kuri buvo panaudota kuriant sprendimus, pagal jūsų užrašytą informaciją. Susumavę taškus, patikrinkite savo rezultatą taškų lentelėje, esančioje paskutiniame taisyklių knygelės skyriuje.

Bendrosios taisyklės:

- Tvarkydami kaladėles, bokštą galite prilaikyti antrąja ranka.
- Vienu metu bokštą gali liesti tik vienas žaidėjas, išskyrus atvejus, kai vykdomos Įvykio kortelės instrukcijos.
- Įvykio metu gali reikėti perkelti daug kaladėlių. Tokiu atveju visi žaidėjai gali liesti bokštą ir perkelti kaladėles.
- Kaladėlės gali būti perkeltos tik iš savo pradinės srities (Gamtos, Visuomenės ar Ekonomikos) į viršutinius bokšto sluoksnius, o perkeltos žemyn jos gali būti dedamos tik į atitinkamą savo pradinę sritį.

Taškų lentelė:

Kuo daugiau taškų surenkate, tuo stipresnis jūsų gebėjimas susieti Europos žaliajo kurso politikos kryptis ir kurti strateginius sprendimus, padedančius stabilizuoti tarpusavyje susijusį mūsų pasaulį.

1-10 taškų: Entuziastas

Atpažįsta iššūkius ir susieja juos su pagrindinėmis politikos temomis.

11-14 taškų: Poikyčių iniciatorius

Supranta priežasties ir pasekmės ryšius bei geba susieti kelias temas.

15-22 taškų: Renginių organizatorius

Sujungia skirtingas temas į struktūruotas ir strategiškąs idėjas.

23-31 taškai: Uolus aktyvistas

Kuria reikšmingą poveikį darančius sprendimus ir geriau suvokia tarpusavyje susijusias sistemas.

32-34 taškai: Įžvalgus kampanijų vykdytojas

Numato galimas grandininės pasekmes ir planuoja prevencinius veiksmus.

35-40 taškai: Akvokacijos ekspertas

Puikiai supranta tarpusavio sąsajas ir kuria atsparius, sisteminiu požiūriu pagrįstus sprendimus.

Ar jums patiko žaidimas? Pasidalykite savo atsiliepimu!

Tikimės, kad šis žaidimas paskatino jus **mąstyti, diskutuoti ir veikti tvariau**. Jūsų patirtis ir idėjos mums yra svarbios – jos padeda tobulinti žaidimą ir kurti dar geresnes mokymosi priemones jauniems žmonėms ir bendruomenėms visoje Europoje..

Skirkite kelias minutes ir pasidalykite savo mintimis: kas jums labiausiai patiko, ką būtų galima patobulinti ir ką sužinojote žaisdami. Jūsų atsiliepimai prisideda prie „Youth Green Compass“ siekio įgalinti jaunus žmones priimti sąmoningus ir atsakingus sprendimus, kuriant žalesnę ateitį.

Ačiū, kad žaidėte, mąstėte ir prisidėjote prie teigiamų pokyčių! Kartu galime kurti tvaresnį pasaulį. 🌍💚

Palikite savo atsiliepimą – nuskenaukite žemiau esantį QR kodą:



YOUTH green COMPASS