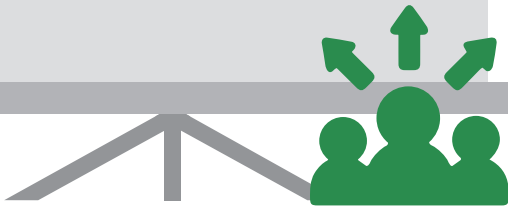




„NAUJŲ GLOBOS NAMŲ KŪRIMAS“

Jūsų komanda pakviesta į susitikimą su architektu, kuris yra atsakingas už naujų globos namų statybą. Sudarykite visų ypatybių, į kurias turėtų atsižvelgti globos namų statytojai, sąrašą. Pagalvokite, kas gerina gyventojų gyvenimo kokybę, pavyzdžiui, sodas, biblioteka, kambarių išdėstymas ir kt. Būkite kūrybingi ir pamąstykite, ko reikia gyventojams, norintiems bendrauti, susirasti draugų, ko reikia rekreacinei veiklai, privatiems susitikimams, maldoms, įskaitant judėjimą be kliūčių, spalvas ir kt.

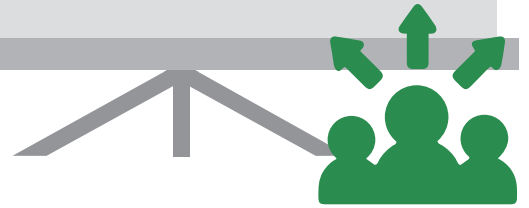


- Komanda, kuri pateikia daugiau aspektų ar ypatybių, laimi žaidimą ir jai leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGLIA 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: **D 2.1.**

„SPORTAS IR GYVENTOJŲ FIZINIO AKTYVUMO VEIKLOS“

Asmenys, bet kokio amžiaus, mėgsta arba nemėgsta tam tikrų dalykų, sporto ar fizinės veiklos. Yra manančių, kad senyvo amžiaus žmonės nebesidomi sportu arba domisi tik konkrečiomis fizinėmis veiklomis. Tačiau daugybė vyresnio amžiaus žmonių mėgsta tokią fizinę veiklą, apie kurią mes net nepagalvojame. Suburkite komandą į „smegenų šturmą“ ir sudarykite sąrašą sporto ir (ar) fizinės veiklos užsiėmimų, kuriuos gyventojams patiktų praktikuoti ar kuriuos jie vis dar praktikuoja.

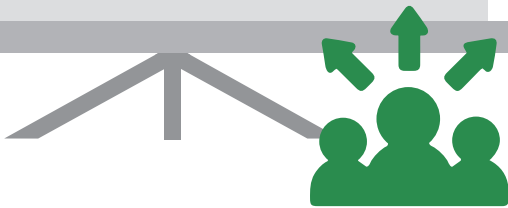


- Komanda, kuri sugalvoja daugiausiai sporto ar fizinės veiklos užsiėmimų, laimi varžybas ir jai leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGLIA 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: **D 2.2.2.**

„TEISĖS BALSUOTI ĮGYVENDINIMAS“

Ponia Lina visada domėjosi politika. Ji stebi politines diskusijas per televiziją ir mąsto apie savo pilietinę pareigą balsuoti. Deja, pastaraisiais mėnesiais jos sveikata labai pablogėjo. Ji nepajėgia užpildyti balsavimo biuletenio ir pati nueiti į rinkimų vietą, dėl to negalėjo balsuoti praėjusiuose rinkimuose. Aptarkite su komanda, ką galima nuveikti, kad ateityje globos namų gyventojai galėtų naudotis teise balsuoti.

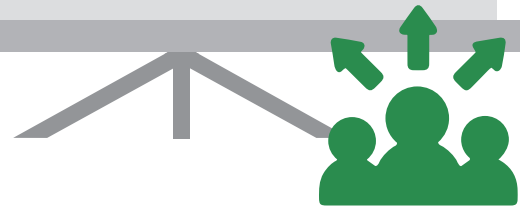


- **LIKITE VIETOJE IR PAMĄSTYKITE.** Išanalizuokite problemą su savo komanda ir pateikite pasiūlymą, kokių veiksmų reiktų imtis. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

RINKINYS: **D 2.5.3.**

„MITYBOS ĮPROČIAI“

Žmonių valgymo įpročiai labai skirtingi. Kultūra lemia maisto produktų pasirinkimą ir jų paruošimo būdus. Tam tikrais atvejais dėl kultūros, religijos, sveikatos atsisakoma vartoti mėsos ir (ar) pieno produktų. Žmonių valgymo įpročiai priklauso ir nuo individualaus pasirinkimo. Sudarykite žinomų valgymo įpročių sąrašą ir pateikite pasiūlymą, kaip tai galėtų būti įgyvendinta globos namuose.



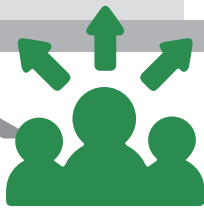
- Komandai, kuri pateikia daugiausia mitybos pasiūlymų ir perspektyvų, kaip padidinti siūlomo maisto įvairovę, leidžiama **ŽENGTI 3 LAUKELIUS PIRMYN.**
- Kita komanda **ŽENGLIA 1 LAUKELĮ PIRMYN.**

RINKINYS: **A 1.5.2.**



„EUTANAZIJA“

Daugelis vyresnio amžiaus žmonių nori mirti taip, kaip patys pasirenka, o kai kurie nori pasirinkti net laiką. Tačiau eutanazija priklauso ne tik nuo asmens valios. Vienose šalyse eutanazija uždrausta įstatymais, kitose šalyse aktyvios eutanazijos prašymai yra patenkinami, jei asmuo patiria psichines ar fizines kančias, kurios nedera su žmogaus orumu.

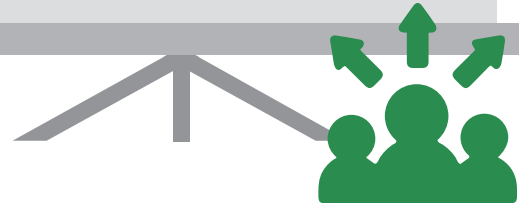


- **LIKITE VIETOJE IR PAMAŠTYKITE.** Analizuokite problemą su savo komanda. Išvardykite visus argumentus už ir prieš eutanaziją. Po to tęskite žaidimą.

RINKINYS: **0 3.5.**

PAGARBUS BENDRAVIMAS – „BAIK SKAMBINTI IŠKVIETIMO MYGTUKU!“

Ponas Darius yra prikaustytas prie lovos ir daug kartų skambino iškvietimo mygtuku. Susierzinusi slaugytoja jam griežtai sako: „Baikite skambinti! Jūs visiems neduodate ramybės! Ateisiu, kai turėsiu laiko.“

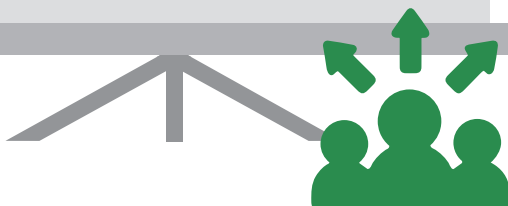


- **APTARKITE SU SAVO KOMANDA, AR TINKAMA IR PAGARBU ŠITAIP BENDRAUTI.** Jei manote, kad netinkama, pasakykite, kaip, Jūsų nuomone, slaugytoja turėjo elgtis. Savo atsakymą pagrįskite.

RINKINYS: **0 3.2.**

PAGARBUS BENDRAVIMAS – „SENYVO AMŽIAUS ŽMONĖS KAIP VAIKAI“

Gana dažnai darbuotojai sako: „Senyvo amžiaus žmonės kaip vaikai!“ Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su vyresnio amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą.

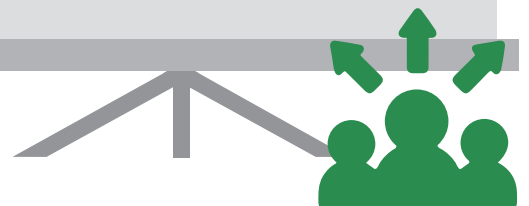


- **LIKITE VIETOJE IR PAMAŠTYKITE.** Aptarkite problemą su komanda ir pagrįskite savo nuomonę. Po to tęskite žaidimą.

RINKINYS: **0 3.2.**

PAGARBUS BENDRAVIMAS – „PAŽIŪRĖKIT, KĄ PADARĖTE?“

Ponas Petras prikaustytas prie lovos. Tad jam sunku atlikti gamtinius reikalus. Personalo reakcija tokia: „Pažiūrėkit, ką padarėte? Jūs visą lovą išstepliojote šlapimu ir išmatomis!“ Aptarkite su komanda, ar tinkama ir pagarbu šitaip bendrauti su senyvo amžiaus žmonėmis. Paaiškinkite savo atsakymą ir pateikite pasiūlymą, kaip elgtis, jei manote, kad toks elgesys netinkamas.



- **LIKITE VIETOJE IR PAMAŠTYKITE.** Aptarkite problemą su komanda ir pasakykite savo nuomonę. Jei reikia, pateikite pasiūlymą, kuris patobulintų bendravimą. Po to galite vėl tęsti žaidimą.

RINKINYS: **0 3.2.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Žaidimo kortelės skirtos mokytis žaidžiant, kaip pagerinti slaugos ir (ar) globos namų gyventojų gyvenimo kokybę.

GAMLEC žaidimo kortelėse paminėti personažai, vardai ir istorijos yra išgalvotos. Bet koks panašumas į realius asmenis, gyvus ar mirusius, yra visiškai atsitiktinis.

Europos Komisija remia šio leidinio kūrimą, bet nėra atsakinga už bet kokį leidinyje pateiktos informacijos naudojimą. Šio leidinio turinys atspindi tik autorių požiūrį.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care and all publications by [GAMLEC Consortium](#) are licensed under a [Creative Commons Attribution](#) 4.0 International License.

„Erasmus +“ projekto GAMLEC rezultatus sudaro: suaugusiesiems skirtos mokomosios žaidimo kortelės apie globos namų gyventojų gyvenimo kokybę; mokomojo stalo žaidimo taisyklės žaidimo versijai be žaidimo instruktoriaus (koučerio), taip pat žaidimo su instruktoriumi (koučeriu) taisyklės; kortelių turinio vadovas; Rinkinys (Kompendiumas); stalo žaidimo mokymosi tikslai ir uždaviniai; žaidimo su instruktoriumi (koučeriu) versijos naudojimo instrukcija; Ugdymo gairės (Educational framework); mokomojo stalo žaidimo gairės; interaktyvi el. mokymosi platforma. Rezultatai pateikiami anglų, vokiečių, italų, olandų ir lietuvių kalbomis www.gamlec.eu.