



Žaidimas, skirtas abipusiam mokymuisi vyresnio amžiaus žmonių globos ar slaugos įstaigose

**Žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučerių, taisyklės
IO2.6**



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

Dokumento informacija

Šiame dokumente pateikiamos taisyklės „GAMLEC“ mokomojo stalo žaidimo versijos, skirtos žaisti su žaidimo koučeriu.

Pagrindinio partnerio organizacijos pavadinimas

IP-International GmbH – kūrybiški kolektyviniai mokymai

Autorius(-ė/iai)

Sylvie Schoch

Prisidedantis (-i/-ys) partneris (-ė/-iai)

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VDU

Versija

V04

Būklė

Galutinis

Pristatymo data

2021–02–23

Šis projektas buvo finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys atspindi tik autorių požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį joje esančios informacijos naudojimą.



„GAMLEC“ – žaidimas, skirtas abipusiam mokymuisi vyresnio amžiaus žmonių globos/slaugos įstaigose ir „GAMLEC Consortium“ leidiniai yra licencijuoti pagal tarptautinę [Creative Commons Attribution 4.0 licenciją](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

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

Žaidimo versija, skirta žaisti su žaidimo koučeriu – reikia 4–8 žaidėjų, žaidžiančių vieni prieš kitus dviejose komandose

Įvadas

„GAMLEC“ mokomasis stalo žaidimas yra apie globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Jis pagrįstas 67 globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės kriterijais, apibrėžtais Europos gyvenimo kokybės kriterijų rinkinyje.

Žaidimo tikslas – gerinti vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybę, didinant žaidėjų sąmoningumą ir padedant jiems geriau suprasti, kas gerina gyvenimo kokybę ir kas jai kenkia, taip pat skatinant jų empatiją vyresnio amžiaus žmonėms.

Kaip žaisti

Kiekvienas gali prisidėti prie vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybės gerinimo. Tačiau galbūt ne visada žinome, kaip tai padaryti. Šiame žaidime jūs sužinosite, kaip galima prisidėti prie vyresnio amžiaus globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės gerinimo ir kas gali pagerinti jų gyvenimo kokybę, o kas gali jai pakenkti.

Taigi, jūsų, kaip komandos, tikslas šiame žaidime yra kuo greičiau iš laukelio „PRADŽIA“ pasiekti laukelį „EKSCENCIJA“ ir daugiau sužinoti apie gerą bei žalingą globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybės praktiką.

Kuo labiau jūsų komanda artės prie laukelio „EKSCENCIJA“, tuo daugiau kiekvienas jūsų komandos narys sužinos apie tai, kaip galima prisidėti prie pokyčių ir pagerinti globos/slaugos namų gyventojų gyvenimo kokybę. Tuo pačiu metu jūs daug sužinosite apie savo pačių gyvenimo kokybę. Kviečiame žaisti šį žaidimą ir viską apie tai sužinoti!

Kaskart paėmusi žaidimo kortelę, kurios turinys gali prisidėti prie gyvenimo kokybės gerinimo, jūsų komanda gali žengti su savo figūrele pirmyn.

Tačiau, kaip sakoma, net ir geriausi planai gali... Taip pat yra ir šiame žaidime: yra geriausios praktikos pavyzdžių, kuriais reikia sekti, bet yra ir klaidų, iš kurių reikia pasimokyti. Kaskart paėmusi žaidimo kortelę, kurios turinys gali pakenkti vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybei, jūsų komanda turi žengti su savo figūrele atgal arba likti vietoje.

Bet koku atveju jūsų žaidimo koučeris visada yra šalia, kad padėtų jūsų komandai mokomajame žaidime.

Tačiau yra dar kai kas svarbaus. Jūs, kaip komanda, turite bendradarbiauti, suvienyti pastangas ir mokytis vieni iš kitų. Jūs esate raginami keistis savo nuomonėmis ir patirtimi, taip pat teikti pasiūlymus, kaip galima būtų kažką patobulinti ar išspręsti susidariusias problemas. Atitinkamai yra kortelių su užduotimis, kurias turite atlikti kaip komanda tam, kad galėtumėte tęsti žaidimą ir judėti pirmyn link laukelio „EKSCENCIJA“. Jūsų žaidimo koučeris padės jūsų komandai žaidžiant šį žaidimą. Žaidimo koučeris pateiks jums visą reikalingą informaciją, instrukcijas ir įrangą, reikalingą jūsų užduočiai atlikti, ir nurodys jums vietą, kurioje jūsų komanda gali atlikti tam tikrą užduotį, ir pasakys, kiek laiko turite užduočiai atlikti.

Ar esate pasirengę mokytis žaisdami?



Žaidimo instrukcija

Žaidimo tikslas yra būti pirmąja komanda, kuri su savo figūrele keliaudama žaidimo lenta iš laukelio „PRADŽIA“ pasieks laukelį „EKSCENCIJA“. Kaip nurodyta žaidimo kortelėse, figūrėlės gali žengti pirmyn link laukelio „EKSCENCIJA“, žengti atgal link laukelio „PRADŽIA“ arba likti tame pačiame laukelyje, kuriame jos yra.

Kad jums ir jūsų komandai būtų paprasčiau susigaudyti, kiekvienoje kortelėje yra nurodoma, kiek laukelių pirmyn ar kiek laukelių atgal jums reikia žengti žaidimo lentoje. Kai kurios kortelės įpareigoja jūsų komandą likti vietoje, kitos kortelės jūsų komandai suteikia teisę paimti kitą kortelę. Yra specialių kortelių su užduotimis, kurias komandos turi atlikti tam, kad galėtų tęsti žaidimą ir judėti pirmyn.

Mokomojo žaidimo stačiakampio formos lentoje yra 45 laukeliai (pirmasis laukelis – „PRADŽIA“, paskutinis laukelis – „EKSCENCIJA“). Kiekviena komanda gauna po spalvotą žaidimo figūrėlę.

Geriausia, kad žaidime žaistų 2 komandos; vienoje komandoje turėtų būti ne mažiau kaip 2 ir ne daugiau kaip 4 žaidėjai.

Komandos turi būti suformuotos dar prieš susėdant prie stalo ir pradėdant žaidimą.

Rekomenduojama žaidėjams sugalvoti savo komandų pavadinimus. Žaidimo koučeris prižiūri komandos formavimosi procesą.

Pasiruošimas žaidimui

Padėkite žaidimo lentą ant stalo taip, kad visi žaidėjai galėtų patogiai sėdėti ir lengvai pasiekti žaidimo lentą bei korteles. Kiekvienos komandos žaidėjai sėdi kartu.

Žaidimo koučeris išmaišo žaidimo korteles ir padeda jas į joms skirtą vietą ant žaidimo lentos.

Žaidimo koučeris paruošia žaidimo kauliuką ir figūrėles. Komandos pasirenka savo žaidimo figūrėles. Kiekviena komanda turi po vieną žaidimo figūrėlę.

Žaidimo koučeris parūpina komandoms visą įrangą ir medžiagas, kurie reikalingi žaidimui ir užduotims atlikti.

Žaidimo taisyklės

Kiekviena komanda pasirenka po figūrėlę ir pastato ją ant žaidimo lentoje esančio laukelio „PRADŽIA“. Išrenkama komanda, kuri pradeda žaidimą. Kiekviena komanda paskiria po vieną žaidėją, kuris meta kauliuką visos komandos vardu. Žaidimą pradeda komanda, išmetusi didžiausią skaičių.

Kiekviena komanda paeiliui pagal laikrodžio rodyklę paima po vieną žaidimo kortelę nuo kortelių rinkinio viršaus ir vykdo joje pateiktus nurodymus.

Prieš pradėdamos žaidimą, visos komandos sustato savo žaidimo figūrėles ant žaidimo lentoje esančio laukelio „PRADŽIA“. Komanda gali perkelti savo figūrėlę į tolimesnius žaidimo lentoje esančius laukelius tik tuomet, kai išsitraukia kortelę, kuri suteikia jai teisę žengti pirmyn.

Jei kortelėse, kurias paima komanda, nurodoma žengti atgal, nors komandos figūrėlė yra laukelyje „PRADŽIA“, komanda gali likti vietoje tol, kol jos figūrėlė yra šiame laukelyje. Tuo pačiu principu, jei komanda yra žengusi pirmyn mažiau laukelių žaidimo lentoje nei jai reikia žengti atgal, ji paprasčiausiai turi grįžti į laukelį „PRADŽIA“.

Komandos narys, kuris paima kortelę, ją garsiai perskaito, kad visi kiti žaidėjai išgirstų kortelėje pateiktus nurodymus. Vadovaudamasi kortelėje pateiktais nurodymais, komanda turi likti vietoje (ji negali žengti nei pirmyn, nei atgal) arba žengti su savo figūrele žaidimo lentoje tiek laukelių pirmyn arba atgal, kiek nurodyta paimtoje kortelėje. Jeigu paimtoje kortelėje yra nurodoma paimti kitą kortelę,



komandos nariai su antrąja kortele turi atlikti tuos pačius veiksmus. Priešingu atveju kortelę iš žaidimo kortelių rinkinio ima kita komanda, kuri turi vykdyti pasirinktoje kortelėje pateiktus nurodymus.

Kelias žaidimo lentoje veda nuo laukelio „PRADŽIA“ iki laukelio „EKSCENCIJA“. Laukeliai yra pažymėti skirtingomis spalvomis.

Jei komandos figūrėlė atsiduria ant žaliao laukelio su rodykle, nukreipta link laukelio „EKSCENCIJA“, komanda turi teisę žengti 5 laukelius pirmyn.

Jei komandos figūrėlė atsiduria ant raudono laukelio su rodykle, nukreipta link laukelio „PRADŽIA“, komanda turi žengti 5 laukelius atgal.

Komanda, kuri pirma pasiekia laukelį „EKSCENCIJA“, laimi žaidimą.

Žaidimo pabaigoje rekomenduojame žaidėjams pasidalinti savo patirtimi.

Tiesiog pagalvokite, kokį vieną dalyką išmokote žaisdami šį žaidimą.