



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

**Žaidimo versijos, skirtos žaisti be žaidimo koučerio, taisyklės
IO2.6**



Dokumento informacija

Šiame dokumente pateikiamos taisyklės „GAMLEC“ mokomojo stalo žaidimo versijos, skirtos žaisti be žaidimo koučerio.

Pagrindinio partnerio organizacijos pavadinimas

IP-International GmbH – kūrybiški kolektyviniai mokymai

Autorius(-ė/iai)

Sylvie Schoch

Prisidedantys partneriai

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VDU

Versija

V04

Būklė

Galutinis

Pristatymo data

2020–12–03

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.

„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 koučeriu taisyklės; kortelių turinio vadovas; Rinkinys (Kompendiumas); stalo žaidimo mokymosi tikslai ir uždaviniai; žaidimo su 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 internete adresu www.gamlec.eu.



„Paprasta mokomojo stalo žaidimo versija“ (skirta žaisti be žaidimo koučerio) – reikia 4–6 vienas priešais kitą žaidžiančių žaidėjų

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 tikslas šiame žaidime yra kuo greičiau iš laukelio „PRADŽIA“ pasiekti laukelį „EKSCLENCIJA“ ir daugiau sužinoti apie gerą bei žalingą gyvenimo kokybės praktiką.

Kuo labiau artėsite prie laukelio „EKSCLENCIJA“, tuo daugiau sužinosite 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 paėmę žaidimo kortelę, kurios turinys gali prisidėti prie gyvenimo kokybės gerinimo, jūs galite 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 paėmę žaidimo kortelę, kurios turinys gali pakenkti vyresnio amžiaus žmonių gyvenimo kokybei, jūs turite žengti su savo figūrele atgal arba likti vietoje. Taigi jūs turite laiko apgalvoti visus šiuos aspektus.

Ar esate pasirengę mokytis žaisdami?

Žaidimo instrukcija

Žaidimo tikslas yra būti pirmuoju žaidėju, kuris su savo figūrele keliaudamas žaidimo lenta iš laukelio „PRADŽIA“ pasieks laukelį „EKSCLENCIJA“. Figūrėlės gali žengti pirmyn link laukelio „EKSCLENCIJA“, žengti atgal link laukelio „PRADŽIA“ arba likti tame pačiame laukelyje, kuriame jos yra.

Kad jums būtų paprasčiau susigaudyti, kiekvienoje kortelėje yra nurodoma, kiek laukelių pirmyn ar kiek laukelių atgal jums reikia žengti žaidimo lentoje. Kai kurios kortelės įpareigoja jus likti vietoje, kitos kortelės jums suteikia teisę paimti kitą kortelę.

Mokomojo žaidimo stačiakampio formos lentoje yra 45 laukeliai (pirmasis laukelis – „PRADŽIA“, paskutinis laukelis – „EKSCLENCIJA“). Kiekvienas žaidėjas gauna po spalvotą žaidimo figūrėlę.

Geriausia, kad žaidime žaistų 4–6 žaidėjai. Žaidimo trukmė – vidutiniškai 20–60 minučių, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus.



Pasiruošimas žaidimui

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

Išmaišykite žaidimo korteles ir padėkite jas į joms skirtą vietą ant žaidimo lentos.

Paruoškite žaidimo kauliuką. Išdėliokite spalvotas žaidimo figūreles, kad kiekvienas žaidėjas galėtų pasirinkti po vieną figūrėlę.

Žaidimo taisyklės

Kiekvienas žaidėjas pasirenka po figūrėlę ir pastato ją ant žaidimo lentoje esančio laukelio „PRADŽIA“. Kiekvienas žaidėjas meta žaidimo kauliuką. Žaidimą pradeda žaidėjas, išmetęs didžiausią skaičių.

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

Prieš pradėdami žaidimą, visi žaidėjai sustato savo pasirinktas žaidimo figūreles ant žaidimo lentoje esančio laukelio „PRADŽIA“; žaidėjai gali perkelti savo figūreles į tolimesnius žaidimo lentoje esančius laukelius tik tuomet, kai išsitraukia kortelę, kuri suteikia jiems teisę žengti pirmyn.

Jei kortelėse, kurias paima žaidėjai, nurodoma žengti atgal, jie gali likti vietoje tol, kol jų figūrėlė yra laukelyje „PRADŽIA“. Tuo pačiu principu, jei žaidėjai yra žengę pirmyn mažiau laukelių žaidimo lentoje nei jiems reikia žengti atgal, jie paprasčiausiai turi grįžti į laukelį „PRADŽIA“.

Pasiėmęs kortelę, žaidėjas ją garsiai perskaito, kad visi kiti žaidėjai išgirstų kortelėje pateiktus nurodymus, kuriuos turi vykdyti kortelę ištraukęs žaidėjas. Vadovaudamasis kortelėje pateiktais nurodymais, žaidėjas turi likti vietoje arba žengti su savo figūrėle žaidimo lentoje tiek laukelių pirmyn arba atgal, kiek nurodyta paimtoje kortelėje. Jeigu paimtoje kortelėje yra nurodoma paimti kitą kortelę, žaidėjas su antrąja kortele atlieka tuos pačius veiksmus. Priešingu atveju kortelę iš žaidimo kortelių rinkinio ima kitas žaidėjas, kuris turi vykdyti pasirinktoje kortelėje pateiktus nurodymus.

Jei figūrėlė yra laukelyje „PRADŽIA“, o žaidėjas išsitraukia kortelę, kurioje nurodoma žengti atgal, figūrėlė lieka tame pačiame laukelyje „PRADŽIA“.

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

Jei žaidėjo figūrėlė atsiduria ant žalio laukelio su rodykle, nukreipta link laukelio „EKSCENCIJA“, žaidėjas turi teisę žengti 5 laukelius pirmyn.

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

Žaidėjas, kuris pirmas pasiekia laukelį „EKSCENCIJA“, laimi žaidimą.

Žaidimo pabaigoje rekomenduojame žaidėjams pasidalinti savo patirtimi.

Tiesiog pagalvokite, kokį vieną dalyką išmokote žaisdami šį žaidimą.