

Iedvesmojoša personības attīstības spēle “DZĪVES KĀRTIS”

Mērķis jauniešiem:

Spēle "Dzīves kārtis" ir radīta, lai iedvesmotu un motivētu jauniešus kļūt par savas dzīves noteicējiem. Spēles process ļaus saprast, ka sākumā iedalītās kārtis nav cilvēka nemaināms liktenis un ka mūsu esošā situācija, statuss, dzīvesvieta utt. nenosaka mūsu nākotni. Spēlējot spēli, būs redzams, KĀ kārtis var mainīties – tāpat kā situācijas mūsu dzīvē. Spēle tādējādi parādīs un pierādīs, ka starta kārtis ir tikai sākums un ka caur izvēlēm, lēmumiem, dzīves mācībām un pašdisciplīnu spēles rezultāts (= Dzīve) var izvērsties pavisam citāda.

Mērķis atbalsta personām un jaunatnes darbiniekiem:

- Palīdzēt jauniešiem veidot sekmīgu profesionālo un privāto dzīvi, kļūt konkurētspējīgākiem darba tirgū un veiksmīgākiem dzīvē kopumā,
- Atbalstīt jauniešos pašizaugsmi un iedvesmu, veicināt jauniešu nodarbinātību un ar uzņēmējdarbību saistītu iespēju izmantošanu,
- Iedvesmot jauniešus būt pašiem savas dzīves noteicējiem un būt atbildīgiem par saviem pieņemtajiem lēmumiem.

Spēle sastāv no:

- Mērķu kārtīm (15 gab)
- 4 veidu aspektu kārtīm – Resursi, Vērtības, Labsajūta, Sabiedriskums (katrā 14 gab)
- Rīcību kārtīm (6 gab), kur katrai no tām ir īpaša loma:
 - o *Džokera kārtis* (2 gab), ar kurām spēlētājs var aizvietot jebkuru citu kārti
 - o *Apmaiņas kārtis* (2 gab) ar kāršu maiņas (ar citu spēlētāju) tiesībām
 - o *Negaidīta pagrieziena kārtis* (2 gab) ar mērķa nomaiņu uz citu mērķi

Nepieciešamie materiāli:

- Spēle “DZĪVES KĀRTIS”
- A4 izmēra lapa katram spēlētājam
- Pildspalva katram spēlētājam
- 1 minūtes smilšu pulkstenis vai taimeris
- Ja pēc pičiēm tiek iekļauta balsošana (tā nav obligāta un par to izlemj spēles vadītājs), tad katram dalībniekam nepieciešama monēta, akmentiņš, poga vai tml.

Spēles ilgums:

1. līmenis: 1,5 stundas
2. līmenis: 1,5 stundas

Spēle radīta projekta "Iedvesmojoša personības attīstības spēle "Dzīves kārtis" ("LIFE'S CARDS")" ietvaros, Nr.2022-3-LV02-KA210-YOU-000102378. Partnerības sastāvā bija 3 partneri: vadošais partneris NVO “Sava kabata” no Latvijas un partneri - NVO “Women Do Business” no Grieķijas un NVO “Izglītojošo spēļu un metožu asociācija” no Latvijas.



Co-funded by
the European Union



SPĒLES NOTEIKUMI

Pirmais līmenis - VISPĀRĪGIE

1. Spēli spēlē komandās no 3 - 5 cilvēkiem
2. Katrs spēlētājs pēc nejaušības principa izvelk MĒRĶA kārti. Uz tās rakstīts mērķis un zem tā ASPEKTU kāršu skaits, kuras nepieciešams savākt spēles laikā, lai sasniegtu izlozēto mērķi. Visām komandām/spēlētājiem dota 1 minūte klusumā izlasīt mērķa kārti, iztēloties un izprast situāciju. Katrs spēlētājs iejūtas situācijā un vizualizē izlozēto mērķi kā savu – it kā – izvēlēto dzīves mērķi. Pēc 1 minūtes katrs spēlētājs nolasa savu mērķa kārti skaļi pārējiem spēlētājiem savā komandā.
3. Spēlē ir iekļautas 6 RĪCĪBU kārtis. Lūdzu, izlasiet informāciju zemāk par katru no tām! Visas RĪCĪBU kārtis var tikt izmantotas tikai 1 reizi spēles laikā, pēc to izmantošanas tās novieto atsevišķā kaudzītē un tās vairs netiek izmantotas.
 - 2 DŽOKERA kārtis
 - *Tev ir paveicies! Šai kārtij ir īpašs spēks! PATURI TO līdz spēles beigām, jo ar to vēlāk varēsi aizstāt jebkuru aspekta kārti, lai veidotu savu saturu.*
 - 2 APMAIŅAS kārtis
 - *Izvēlies, ko vēlies! Tev ir tiesības jautāt spēlētājam no Tevis pa labi parādīt viņa/viņas kārtis un iemainīt kādu no viņa/viņas kārtīm pret kādu no Tavām.*
 - *Dzīve ņem un dod! Visi spēlētāji dod vienu no savām kārtīm spēlētājam pa kreisi no viņiem un saņem vienu kārti no spēlētāja pa labi.*
 - 2 NEGAI DĪTA PAVĒRSIENA kārtis
 - *Ja dzīve "piespēlē" citronus, uztaisi limonādi! Tev ir jāizveido pičs¹ (pitch) par savu mērķi nekavējoties. Tev ir dotas 60 sekundes, lai pārējiem spēlētājiem izstāstītu par savu mērķi! Pēc tam visi turpiniet spēli tālāk!*
 - *Dzīvē notiek visādi! Arī mērķi var mainīties. Paturi savas esošās kārtis, taču Tev ir jānomaina Mērķa kārts!*
4. Visas ASPEKTU kārtis un RĪCĪBU kārtis tiek labi samaisītas, un katram spēlētājam tiek iedalītas 8 kārtis pēc nejaušības principa. Atlikušās kārtis tiek novietotas galda vidū kaudzītē *ar skatu uz leju*.
5. Komanda izspēlē "Akmens-šķēres-papīrīts", un izspēles uzvarētājs sāk spēli. Spēli turpina pulksteņa rādītāja virzienā.
6. Spēlētājs izpēta savu individuālo mērķi: cik kārtis no katra ASPEKTA nepieciešams sakrāt - un izlemj, kura no rokās esošajās kārtīm ir vismazsvarīgākā izlozētā mērķa sasniegšanai. Paturot prātā savu individuālo mērķi un ņemot vērā uz MĒRĶA kārts norādīto konkrēto ASPEKTU kāršu skaitu (kas spēles gaitā jāsakrāj), spēlētāji var izlemt, kuras kārtis paturēt un kuras kārtis spēles gaitā dot tālāk. Tā ir katra spēlētāja paša ziņā ir izvēle. Pirmais spēlētājs vismazsvarīgāko kārti novieto uz spēles galda *ar skatu uz augšu*, tādējādi uzsākot viedot jaunu kaudzīti. Spēlētājs paņem jaunu kārti no kaudzītes, kura uz galda novietota *ar skatu uz leju* (vienmēr rokās jābūt 8 kārtīm). Pēc tam to pašu dara nākošais spēlētājs. Šo shēmu spēlētāji atkārto 2 pilnus apļus.
7. Sākot ar trešo apli, spēlētājiem ir izvēle - ņemt jaunu kārti no vēl neizmantotajām VAI ņemt pēdējo kārti, ko iepriekšējais spēlētājs novietojis kaudzītē *ar skatu uz augšu*. Spēlētājs uz galda noliek kārti, kuru grib atnest, un paņem jaunu kārti no kādas no kaudzītēm. Atmestā kārts vienmēr tiek novietota kaudzītē, kur atrodas izmantotās kārtis *ar skatu uz augšu*.

¹ PIČS ir īsa runa (prezentācija) par kaut ko, lai pārliecinātu klausītājus noticēt, atbalstīt vai kaut ko darīt – šajā gadījumā jūs veidosiet piču par savu mērķi. Jūs varat pastāstīt, kāpēc Jums ir šāds mērķis (iztēlojieties!), kāda iepriekšēja pieredze un resursi Jums jau ir, ko plānojat darīt, lai sasniegtu izlozēto mērķi utt.

8. Līdz ko spēlētājs savācis nepieciešamo skaitu kāršu ar, viņaprāt, piemērotākajiem aspektiem mērķa sasniegšanai, spēlētājs pārtrauc spēli un sāk gatavoties noslēguma PIČAM. Pārējie turpina spēli, kamēr visiem spēlētājiem komandā ir savākts katra aspekta kāršu nepieciešamais skaits. Kad paliek pēdējais spēlētājs, kurš nav sakrājis nepieciešamo skaitu aspektu kāršu, arī viņš (-a) pārtrauc spēli un sāk gatavot savu prezentāciju, izmantojot tās kārtis, kas ir viņa (-as) rokās uz to brīdi. Svarīgi, lai katram spēlētājam ir vismaz 2-3 minūtes sagatavoties noslēguma pičam / prezentācijai (katras mērķa kartītes aizmugurē ir špikerītis un uzvedinoši jautājumi, uz kuriem atbildēt gala prezentācijā!). Ja vairāki spēlētāji turpina krāt atbilstošākas aspektu kārtis, bet pārējie jau ir beiguši spēli pirms vismaz 15 minūtēm, tad visiem spēlētājiem spēle ir jāpārtrauc un jāveido gala pičs ar līdz tam sakrātajām esošajām kārtīm.
9. Grupa savā starpā izvēlas secību, kādā notiks gala prezentācijas (piči). Ja nav iespējas vienoties, dalībnieki izspēlē "Akmens-šķēres-papīrīts" un uzvarētājs sāk savu PIČU pirmais. Grupa izvirza tiesnesi, kurš uzņem piča ilgumu, kas nedrīkst pārsniegt 90 sekundes.
10. Pienācis laiks sagatavot 90 sekunžu piču (tie ir ne vairāk kā 200-250 vārdi). Katram spēlētājam savā prezentācijā jāpastāsta grupai par savu mērķi, svarīgākajām aspektu kārtīm (Resursi, Vērtības, Labsajūta, Sabiedriskums), t.sk. kā un kāpēc šie aspekti var tikt veiksmīgi izmantoti mērķa sasniegšanā. Lai padarītu spēli detalizētāku un interesantāku, prezentācijā var pievienot dažādas detaļas, piemēram, ģeogrāfisko atrašanās vietu, izglītību, iepriekšējo pieredzi, utt. Piča laikā iespējams atbildēt uz vairākiem jautājumiem, piemēram:
 - Kāpēc šis mērķis man ir svarīgs?
 - Kādi resursi man nepieciešami mērķa sasniegšanai? Kāpēc?
 - Kā citi man var palīdzēt?
 - Kā es rūpēšos par savu labsajūtu?
 - Ar kādiem izaicinājumiem es varētu saskarties? Kā es ar tiem tikšu galā?
11. Pēc visām PIČU prezentācijām, nodarbības vadītājs vada neformālu diskusiju, meklējot atbildes uz dažādiem jautājumiem, piemēram:
 - a. Kā noritēja spēle?
 - b. Kas bija pats iedvesmojošākais / izaicinošākais?
 - c. Vai spēles mērķa kārtis (vai citas kārtis) ir kaut kādā veidā saistītas ar spēlētāju reālo dzīvi? Kā?
 - d. Ko Jūs darītu savādāk nākamajā izspēlē?
 - e. Vai bija grūti izvēlēties, kuru kārti paturēt un kuru atmest? Kāpēc?
 - f. Vai esat domājuši par savām vērtībām? Kas ir Jūsu personiskās VĒRTĪBAS?
 - g. Kādas atziņas vai domas jūs paņemsiet līdzi pēc šīs spēles?
 - h. utt.

Otrais līmenis - PERSONISKAIS

1. Katrs spēlētājs izvēlas kādu SAVU reālo dzīves mērķi – izejot no esošās situācijas un pieredzes - ko gribētos sasniegt, uz ko fokusēties un tiekties, cik daudz un kādas pūles ieguldīt, lai to sasniegtu, utt.?
2. Līdzīgi, kā spēles pirmajā līmenī, spēlētāji krāj mērķa sasniegšanai nepieciešamās aspektu kārtis – tā, lai padarītu savu dzīvi veiksmīgāku, nozīmīgāku un gūtu panākumus personisko mērķu virzienā.

SVARĪGI - otrajā līmenī netiek izmantotas Apmaiņas kārtis!

3. Katram spēlētājam tiek iedalītas 8 kārtis. Sākoties spēlei, katrā aplī vismazsvarīgākā kārts, kura vismazāk nepieciešama konkrētajai situācijai/dzīvei/mērķim, tiek nolikta uz galda ar skatu uz augšu (veidojas jauna kaudzīte). Spēlētājs paņem vietā vienu jaunu kārti no neizmantoto kāršu kaudzītes (kurā visas kārtis ir ar skatu uz leju).
4. Ir svarīgi, lai uz galda noliktās atmetās kārtis tiktu novietotas galda vidū ar attēlu uz augšu un būtu redzamas visiem spēlētājiem. Jau no 2. kārtas dalībnieki var izlemt - ņemt nākamo kārti no redzamajām kārtīm vai no neizmantoto kāršu kaudzītes.
5. Spēlē tiek izspēlēti 6 apli (vai pat mazāk). Spēlētāju uzdevums ir sakrāt 8 kārtis ar aspektiem, kas ir visvairāk nepieciešami/piemērotākie izvēlētajā personīgā mērķa sasniegšanai. Ja spēlētājs ir sakrājis visas nepieciešamās kārtis mazāk apļos, viņš/viņa var "iziet" no spēles un jau sākt gatavot gala piču.
6. Otrajā līmenī NAV noteikts konkrētu Aspektu kāršu skaits, kuras nepieciešams sakrāt. Vienīgais noteikums ir tāds, ka no katras aspektu grupas ir nepieciešama vismaz 1 kārts, jo arī dzīvē vitāli svarīgi ir visi 4 aspekti.
7. Katram spēlētājam jā sagatavo 90 sekunžu PIČS par viņa/viņas izvēlēto reālās dzīves mērķi. Pēc piča pārējie sniedz savus ieteikumus un idejas, lai motivētu runātāju un mudinātu viņu nākotnē tiekties uz šī mērķa sasniegšanu.
8. Pēc visām prezentācijām, nodarbības vadītājs vada neformālu diskusiju, lai pārrunātu jautājumus par specifiskajiem mērķiem un izvēlētajām kārtīm, piemēram:
 - a. Kāds ir Tavš mērķis un kāpēc tas ir svarīgs Tavā dzīvē?
 - b. Kuras kārtis Tu izvēlēties paturēt un kāpēc?
 - c. Kā izvēlētais kārtis rezonē ar Tavu personisko dzīvi/situāciju?
 - d. Vai ir kādas kārtis, kas Tev joprojām pietrūkst, lai varētu mainīt un uzlabot pašreizējo situāciju?
 - e. Kādas izmaiņas Tev jāveic reālajā dzīvē, lai tiektos uz savu mērķi?

Ja kādi spēles noteikumi iztrūkst, esiet radoši un pievienojiet savus noteikumus!



IZBAUDIET – gan spēles procesu... gan savu dzīvi!

Vairāk informācijas par projektu: <https://www.savakabata.eu/lifes-cards/>

Projektu "LIFE'S CARDS" finansē Eiropas Savienība. Tomēr projektā ietvertie uzskati un viedokļi ir tikai autoru redzējums un ne obligāti atspoguļo Eiropas Savienības, Eiropas Komisijas vai finansētājas iestādes (Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras) viedokļus. Ne Eiropas Savienība, ne finansētāja iestāde nevar tikt uzskatīti par atbildīgiem par šiem viedokļiem.

License

Creative Commons License: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, please visit: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

