



YIELDS

Youth Innovative GBL
Emotional Intelligence
for Development of
Sustainability Skills

Galda spēles rokasgrāmata

Projekta numurs:

2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



E.S.Y.N.



INSPIRIA



A.S.E.L.



Co-funded by
the European Union



Rokasgrāmata:

Galda spēle par ilgtspējības prasmju attīstību, izmantojot emocionālo inteliģenci

GreenQuest: Emociju misija

Apraksts:

Šī galda spēle ir viens no galvenajiem mācību līdzekļiem, kas izstrādāti Erasmus+ KA220-YOU projekta "YIELDS" ietvaros — Jaunatnes iespēju veicināšana emocionālās inteliģences un ilgtspējības prasmju integrēšanai, izmantojot uz spēlēm balstītu mācīšanos. Projekts veicina inovatīvas, saistošas un jauniešiem draudzīgas metodes, lai jaunatnes darbiniekus nodrošinātu ar instrumentiem ilgtspējības domāšanas un emocionālās attīstības veicināšanai jauniešos.

GreenQuest: Emociju misija atbalsta šo misiju, padarot abstraktus jēdzienus, piemēram, vides apziņu, sadarbību, empātiju un lēmumu pieņemšanu, pieejamākus un jautrākus — izmantojot strukturētu spēli.

Šī spēle atspoguļo A3.1. aktivitāti: Galda spēle par ilgtspējības prasmju attīstību, izmantojot emocionālās inteliģences prakses. Tā ietver gan sadarbības spēli, gan detalizētu ceļvedi, kas kalpo kā mācību līdzeklis, kas mudina jauniešus izpētīt ilgtspējīgus ieradumus un veidot emocionālās prasmes.



Spēles pārskats

GreenQuest ir dinamiska un jēgpilna galda spēle, kas palīdz spēlētājiem attīstīt ilgtspējības prasmes, izmantojot emocionālo inteliģenci. Ar diviem spēles režīmiem - kooperatīvo un sacensību komandas spēli - spēle veicina pārdomas, sadarbību un rīcību. Tā ir īpaši izstrādāta jaunatnes darbiniekiem un pedagogiem, kas strādā ar jauniešiem neformālās mācīšanās vidē.



Prasības

- 1 apdrukāts spēles laukums (A4/A3 formāts)
- 1 standarta metamais kauliņš
- 2–5 spēles figūras (1 uz komandu vai spēlētāju)
- 20 emociju kartītes ♥
- 20 izaicinājumu kartītes ⚡
- 5 Ekozvaigžņu žetoni ★ (izdrukājami)

Spēlētāju skaits

- Sadarbības veids: 2–5 atsevišķi spēlētāji
- Sacensību komandas veids: 4–10 spēlētāji, kas sadalīti 2 vai 3 komandās (2–4 spēlētāji katrā komandā)
- Ieteicamais vecums: 12 gadi+

Spēles mērķis

- ♥ Sadarbības veidā spēlētāji strādā kopā, lai savāktu visas 5 Eko zvaigznes un sasniegtu FINĀLO laukumu.
- 🏆 Sacensību veidā spēli uzvar komanda, kas:
 - a) sasniedz FINĀLO laukumu
 - b) ir savākusi visvairāk Eko zvaigžņu

GreenQuest: Emociju misija

Sagatavošana

- 1. Novietojiet spēles laukumu uz galda.
- 2. Sajauciet un ievietojiet emociju un izaicinājumu kārtis divās atsevišķās kavās.
- 3. Novietojiet visus kauliņus SĀKUMA lauciņā.
- 4. Piešķiriet katrai komandai kauliņa krāsu (sarkana, zaļa, zila, dzeltena).
- 5. Novietojiet Eko zvaigžņu žetonus pie spēles laukuma.
- 6. Izvēlieties spēles režīmu: sadarbības vai sacensību.

Kā spēlēt

Savā gājienā:

- a. Metiet kauliņus un pārvietojiet savu kauliņu uz priekšu.
- b. Nostājieties lauciņā un izpildiet tā norādījumus:

Krāsa/Ikona	Laukuma tips	Darbība
♥ Zaļš	Emociju laukums	Izvelciet emociju karti. Pārdomājiet un atbildiet komandas vai spēlētāja līmenī.
🔧 Oranžs	Izaicinājumu laukums	Izvelciet izaicinājuma kartiņu. Aizpildiet to kopā (vai komandā).
■ Balts/Tukšs	Gaidīšanas laukums	Zaudē savu gājienu. Šajā kārtā darbības nav.
✓ Noslēgums	Noslēguma laukums	Sasniedz šo, lai pabeigtu savu uzdevumu!



Ja vēlaties, varat izmantot tālrūni vai taimeri, lai ierobežotu izaicinājumu mēģinājumus līdz 30 sekundēm.

Emociju kartītes (piemēri)

“Kas liek jums justies cerību pilnam par planētas nākotni?”

“Aprakstiet brīdi, kad, palīdzot kādam, jutāties vareni. Kā tas ir saistīts ar dabas aizsardzību?”

Izaicinājumu kartītes (piemēri)

“Nosauciet 5 priekšmetus, kurus varat pārstrādāt — kopā, 30 sekundēs!”

“Komandas ietvaros izveidojiet eko kampaņas saukli!”

Sadarbības veids

Visi spēlētāji dala vienu un to pašu spēles figūru vai katrs izmanto savu.

Veiciet uzdevumus kopā.

Atklāti apspriediet visas kārtis.

Spēle beidzas, kad jums ir 5 ekozvaigznes un grupa sasniedz GALĪGO laukumu.

Sacensību komandas veids

Katrai komandai ir spēles figūra.

Komandas veic pārmaiņus gājienus.

Kad komanda nonāk uz kāršu lauciņa, tikai šī komanda to izvelk un pabeidz.

★ Komandas vāc zvaigznes par pabeigtiem izaicinājumiem.

 Izmantojiet tālrūna taimeri, lai izaicinājuma uzdevumiem noteiktu 30 sekunžu ierobežojumu.

- Uzvar komanda, kas sasniedz FINĀLO vietu ar visvairāk Eko zvaigznēm. Neizšķirta gadījumā uzvar tā, kas pirmā sasniedz FINĀLO vietu.



Krāsa	Nozīme
♥ Zaļš	Emociju karšu vieta
🔧 Oranžs	Izaicinājuma kāršu vieta
■ Balts	Gaidīšanas/Zaudēšanas gājiena vieta
♦ Zils	Tāfeles fons / mierīga tēma
★ Zvaigzne	Vārtu žetons, lai uzvarētu spēlē
✓ Noslēgums	Uzvarošā laukuma gala vieta

📦 Drukšanas veids

Spēles laukums: A4 vai A3 augstas izšķirtspējas

Kartītes: Drukājiēt abpusēji uz kartona

Zvaigznes: Izgrieziet žetonus vai izmantojiet krelles/pogas

Metamais kauliņš: Standarta 6-pusējs

Spēles beigu pārdomas

Komandās vai visi kopā apspriediet:

- Ko mēs uzzinājām?
- Kādus jaunus zaļos ieradumus mēs varam izmēģināt?
- Kā emocionālā pārdomu pieredze palīdzēja mums labāk izprast ilgtspējību?
- Kā mēs varam pielietot emocionālo inteligenci un ilgtspējību savās kopienās?





Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

Galda spēles rokasgrāmata

Projekta numurs:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



E.S.Y.N



Co-funded by
the European Union



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 Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.