



RĪGAS VALSTS
KLASISKĀ ĢIMNĀZIJA



Lomu spēle „Izdzīvošana neapdzīvotā salā”

Sīžets.

Klases ekskursijas laikā skolēni dodas ar kuģi uz tropisko reģionu, lai izpētītu dabas daudzveidību. Tomēr naktī sākas spēcīga vētra, un kuģis avarē pie nezināmas salas. No rīta skolēni pamostas pludmalē. Viņiem nav sakaru, nav kartes un ierobežoti resursi. Ir jāsadarbojas, jādomā radoši un jāpieņem lēmumi, **lai izdzīvotu 7 dienas**, līdz parādās glābšanas iespēja.

Spēles mērķis: izveidot komandas stratēģiju, lai izdzīvotu 7 dienas uz salas. Spēles beigās jāizlemj, kā komanda tiek glābta:

- ❖ uzceļ signālu kuģiem,
- ❖ atrod pārtiku ilgākam laikam,
- ❖ uzbūvē plostu,
- ❖ sagaida glābējus.

Spēles noteikumi.

1. Komanda sadala lomas. Izlozē pieejamos priekšmetus.
2. Komanda spēlē kopā- visi lēmumi jāpieņem diskusiju ceļā.
3. Skolotājs vada notikumus(1 notikums= 1 diena).
4. Katras dienas beigās komanda izlemj:
 - ❖ ko ēda,
 - ❖ kādu lēmumu pieņēma,
 - ❖ kādas sekas tam bija.
5. Konfliktus risina lomu spēles ietvaros(teātra elements).
6. Spēle beidzas 7. dienā- jāizdomā glābšanas scenārijs.

Noslēgums.

Katra komanda izstāsta savu stāstu:

- ❖ Kā viņi izdzīvoja?
- ❖ Kas bija visgrūtākais?
- ❖ Kuri lēmumi bija pareizi/nepareizi?
- ❖ Kā beidzās viņu piedzīvojums?

Skolotājs var piešķirt balvas:

„ Gada izdzīvotājs”

„ Radošākais risinājums”

„Labākais līderis”



Kritēriji spēlei „Izdzīvošana neapdzīvotā salā”

Kritērijs	Teicami	Labi	Pietiekami	Nepietiekami
1. Argumentācija un lēmumu pamatošana	Skaidri, loģiski un radoši pamato izvēles; izmanto piemērus.	Pamato lēmumus, bet ne vienmēr pārliecinoši.	Sniedz vājus vai nepilnīgus pamatojumus.	Lēmumus nepamato vai saka „tāpat vien”.
2. Radošums un problēmu risināšana.	Piedāvā oriģinālas idejas, risina problēmas efektīvi.	Piedāvā vairākus risinājumus, izmanto iztēli.	Risinājumus piedāvā reti; idejas ierobežotas.	Nerada idejas; gaida, lai citi izdara.
3. Līdzdalība diskusijā.	Runā aktīvi, bet nekad nepārtrauc citus; palīdz sakārtot sarunu.	Piedalās regulāri un bieži; dažkārt pārtrauc citus dalībniekus.	Piedalās reti, runā tikai tad, kad prasa.	Vispār nerunā vai traucē sarunai.
4. Attieksme un emocionālā iesaiste.	Ļoti ieinteresēts/ta, pozitīvs/a, motivē citus.	Labā attieksme, iesaistās bez iebildumiem.	Attieksme neitrāla, iesaistās minimāli.	Negatīva attieksme, atsakās darboties.
5. Sadarbība un komandas darbs.	Aktīvi sadarbojas, iesaista citus, palīdz grupai pieņemt lēmumus.	Sadarbojas lielākoties labi, iesaistās diskusijās.	Sadarbojas minimāli, iesaistās tikai tad, kad palūdz.	Nepiedalās, ignorē komandas darbu vai traucē.
6. Lomas izpilde.	Pilnībā atbilst lomai, izmanto raksturu, argumentus un radošus risinājumus.	Lomu ievēro lielākoties, bet ne vienmēr izrāda iniciatīvu.	Daļēji ievēro lomu, reizēm aizmirst par savu raksturu.	Neievēro lomu vai to ignorē.

Atgriezeniskā saite.

Kurš brīdis spēlē tev šķita visinteresantākais vai aizraujošākais?

Kā, tavuprāt, komandai veicās ar sadarbību?

Vai komandā bija skaidrs līderis? Vai tas palīdzēja vai traucēja?

Kā komanda pieņēma lēmumus? Vai tas bija efektīvi?

Ko jūs būtu darījuši citādi, ja spēli varētu sākt no jauna?

Kādas prasmes, tavuprāt, šī spēle palīdz attīstīt?

Materiāli spēlei



Kapteinis

- ❖ Tu esi mierīgs un atbildīgs.
- ❖ Pieņem svarīgus lēmumus, kad komanda nespēj vienoties.
- ❖ Uzdevums: saglabāt kārtību un mieru.



Inženieris

- ❖ Proti izmantot materiālus būvēšanai.
- ❖ Vari izveidot patvērumu, slazdus, rīkus.
- ❖ Uzdevums: risināt tehniskas problēmas.



Dabaspētnieks

- ❖ Pārzina putnus, augus, dzīvnieku pēdas.
- ❖ Sniedz padomu, kur visdrošāk uzturēties.
- ❖ Uzdevums: noteikt, kas ir drošs vai bīstams.



Uguns meistars

- ❖ Prot iekurt uguni dažādos veidos
- ❖ Uzdevums: rūpēties par uguni, lai tā neizdziest.



Šefpavārs

- ❖ Zina par ēdienu pagatavošanu un ūdens attīrīšanu.
- ❖ Uzdevums: pārbaudīt, vai atrastā pārtika ir droša.



Pesimists

- ❖ Vienmēr paredz sliktāko.
- ❖ Uzdevums: brīdināt par riskiem, bet nepārspīlēt.



Optimists

- ❖ Vienmēr uztur komandas garu.
- ❖ Uzdevums: motivēt citus un sniegt atbalstu grūtos brīžos.



Pārgalvis

- ❖ Nebaidās no riska, rīkojas pādroši.
- ❖ Uzdevums: būt izlūkam, bet neiekulties nepatikšanās.



Stratēģis

- ❖ Domā soli uz priekšu, veido plānus.
- ❖ Uzdevums: izstrādāt izdzīvošanas stratēģiju.



2 × virve



nazis



sega



podš/katliņš



3 × ūdens pudeles



plastmasas kārbā



kompass



kabatas lukturis



bojāta telefona baterija



1 īsa airu dēļa daļa



1 nezināmas izcelsmes augs



tukša bundža



vecas kurpes



lauznis



Situāciju apraksti spēlei „Izdzīvošana uz neapdzīvotas salas”.

Jūs pamostaties pludmalē pēc kuģa avārijas. Apkārt – palmas, nezināmi trokšņi. Pie jums ir tikai daži izglābtie priekšmeti: virve, nazis, 3 ūdens pudeles, viena sega un metāla trauks.

1. diena- pamošanās.

Vētra mitējusies. Jūs atrodat priekšmetus.

Jāizlemj:

- ❖ Kur būs nometne — mežā vai pludmalē?
- ❖ Vai meklēt ūdeni tagad, vai būvēt patvērumu?

2. diena — svaiga ūdens problēma.

Jūs atklājat nelielu strautu 20 minūšu attālumā, bet ūdens ir duļķains.

Ko jūs darīsiet?

- ❖ Vārīsiet?
- ❖ Filtrēsiet ar smiltīm?
- ❖ Riskēsiet un dzersiet?

3. diena — nepazīstamas pēdas.

Mežā redzamas lielas dzīvnieka pēdas.

Dabaspētnieks uzskata, ka zvērs nav agresīvs.

Pesimists domā pretēji.

Komanda izvēlas:

- ❖ Palikt mežā.
- ❖ Pārcelt nometni.
- ❖ Uzbūvēt signāla uguni.

4. diena — lietus.

Līst diennakti. Patvērums salijis.

Ko darīsiet?

- ❖ Meklēsiet alu?
- ❖ Uzlabosiet patvērumu?
- ❖ Cits variants.

5. diena — atrasts vecs vraks.

Pie salas malas ir veca laiva.

Tā ir sapuvusi, bet daļu var izmantot.

Ko no tās ņemsiet?

- ❖ Dēļu gabalus plostam?
- ❖ Metālu instrumentiem?
- ❖ Troses?

6. diena — briesmas.

Pārgalvis redz kaut ko krūmos.

Izrādās — tas ir savvaļas dzīvnieks.

Tas pagaidām ir mierīgs, bet ziņkārīgs.

Komanda lemj:

- ❖ Bēgt?
- ❖ Padzīt ar uguni?
- ❖ Atstāt mierā?

7. diena — glābšanās iespēja.

Attālumā redzat helikopteru.

Jums ir 2 minūtes, lai dotu signālu.

Ko izmantosiet?

- ❖ Uguni?
- ❖ Spoguļa/skatlogu efekts ar metāla plāksni?
- ❖ Milzīgs redzams zīmējums pludmalē?