



ES Mūžīgības programmas
Comenius apakšprogrammas
Divpusējās partnerības projekts
„Studēt vai strādāt? Palikt vai
aizbraukt?”
Līguma nr. 2012-1-LV1-COM07-094971



Mūžīgības
programma



DZĪVES RULETE

Galda spēle „Studēt vai strādāt? Palikt vai aizbraukt?”

SPĒLES PIEDERUMI:

1. Rulete
2. Spēles laukums uz kura atrodas
 - skaitļu lauciņi (identiski ruletes skaitļiem no 1- 36 sarkanā un melnā krāsā)
 - likmju lauciņš (4 likmes – palikt, strādāt, mācīties, emigrēt)
 - skaitļu nozīmju apraksts (1-36)
 - uzvarētāja lauciņš
3. 16 žetoni četrās krāsās (katram spēlētājam 4)
4. 8 figūriņas četrās krāsās likmju uzlikšanai (katram spēlētājam 2)

SPĒLES NOTEIKUMI:

- Spēli vienlaicīgi spēlē 4 cilvēki, katrs spēlētājs izvēlas kādu no 4 krāsu figūriņām, un saņem 4 attiecīgās krāsas žetonus.
- Spēlētāji vispirms uzliek likmi uz savām nākotnes iecerēm – spēles lauciņi: PALIKT, AIZBRAUKT, STRĀDĀT, MĀCĪTIES. Likmes var arī dubultot, piemēram, STRĀDĀT un AIZBRAUKT u.c.
- Katrs spēlētājs pēc kārtas izdara pa ruletes gājienu (kopā katrs 4), pēc tam uzliek savas krāsas žetonu skaitļu laukumā uz iegūtā skaitļa vērtības.
- Kad izdarīti visi 4 gājienu - nolasa 4 rezultātu nozīmes, izdara secinājumu, vai likme uz nākotnes nodomiem ar laimētajām iespējām piepildīsies, vai arī nepiepildīsies. Spēles uzvarētājs/ uzvarētāji ir tas, kura likme sakrīt ar rezultātiem, un tie varētu īstenoties nākotnē. Uzvarētājs ievieto savu spēles figūriņu uzvarētāja lauciņā uz spēles laukuma.
- Ja spēlētājs iegūst 2 pretrunīgus rezultātus, tad spēlētājam ir tiesības izvēlēties vienu no tiem un izdarīt papildus gājienu.

Skaitļu nozīme – tiek piedāvātas dažādas dzīves situācijas, kuras sakārtotas no 0 – 36 pēc principa - jo mazāka skaitliskā vērtība, jo šaurāks nākotnes izvēles iespēju loks.