



# Rokasgrāmata izglītotājiem

Izstrādātais rīks ir izglītojošs un tas piedāvā iespēju pedagogiem un pieaugušo izglītības nodrošinātājiem attīstīt idejas un izveidot savu spēli. Tas tika izstrādāts Erasmus+ projektā "Teaching by Gaming".

Rīks ir veidots, lai to varētu pielāgot gandrīz vai visām tēmām. Tas ļaus izglītotājiem arī iegūt zināšanas par spēļu veidošanu, kuras varēs izmantot, lai mācītu citiem par spēļu mehānismiem, piemēram, skaidriem mērķiem, uzdevumiem, izaicinājumiem, punktiem, balvām vai atgriezenisko saiti.

Rīku komplekts ir brīvi pieejams un to var izmantot bez maksas, gan lai izstrādātu savu spēli, to spēlētu, lai gūtu iedvesmu un motivāciju, vai arī jebkādā citā veidā.

Lai jautri spēlējas!

Lai iegūtu vairāk informācijas, apmeklējiet projekta "Teaching by Gaming" mājas lapu: [www.teachingbygaming.eu](http://www.teachingbygaming.eu).

Šis projekts tika finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Autors ir pilnībā atbildīgs par šīs publikācijas saturu, un Komisija nav atbildīga par tajā ietvertās informācijas turpmāku izmantošanu.

# LIETOŠANAS INSTRUKCIJA

# IEVADS

TBG spēles izstrādes rīks ir paredzēts lietošanai pedagogiem un pieaugušo izglītotājiem, lai palīdzētu izstrādāt savas spēles, ko izmantot izglītojošos nolūkos. Rīks sastāv no:

- 3 Kanvas sagatavēm: Dizains, Definējums un Uzmetums;
- Kartītēm 11 kategorijās;
- Uzdevumu kartītēm.

Lai izstrādātu spēles prototipu būs nepieciešams:

- papīrs, šķēres, parastie un krāsu zīmuļi, līme u.c. materiāli;
- dažādas spēles komponentes, pašu izgatavotas vai iegādātas: metāmie un gājienu kauliņi, spēles nauda u.c.

## Rīka sagatavošana lietošanai:

- izprintējiet 3 Kanvas sagataves uz balta A4 papīra;
- izprintējiet un izgrieziet kategoriju kartītes uz krāsaina papīra, vienpusēji vai abpusēji. Katrai kategorijai ir sava krāsas, tomēr, dotā krāsa ir tikai ieteikums un tās varat drukāt jūsu izvēlētajās krāsās;
- izprintējiet uzdevumu kartītes uz balta A4 papīra (divpusējas) un izgrieziet tās A6 izmērā.

## Kā lietot rīku

Ir vairāki veidi, kā izmantot izstrādāto rīku. Pielāgojiet to savām vajadzībām un izmantojiet pēc nepieciešamības. Zemāk ir daži mūsu ieteikumi rīka izmantošanai sasiņībā ar projekta mērķi:

### 1. Mācīties, kā izveidot savu spēli

Sāciet ar pirmo uzdevuma kārti un izpētiet visas kategoriju kartītes. Izpildiet norādījumus un veiciet dotos vingrinājumus. To var izdarīt grupā vai individuāli. Noslēgumā jūs iegūsiet vispārēju izpratni par spēles veidošanu un būsiat izstrādājis savas spēles uzmetumu.

## **2. Izstrādāt savu spēli**

Paņemiet 3 Kanvas un kategoriju kartītes. Sāciet ar Kanvas aizpildīšanu un izpildiet visus dotos norādījumus no 1 līdz 3. Kad tas paveikts, turpiniet ar kartītēm no 4 līdz 7, un pēc tam ar kartītēm no 7 līdz 12. Kad visi lauki aizpildīti, jūsu spēles pirmais uzmetums ir gatavs un varat sākt to spēlēt!

## **3. Izmantotu gatavās kartītes**

Paņemiet kategoriju kartītes un izvietojiet tās kaudzītēs atbilstoši kategorijām. Sāciet ar pirmo kategoriju. Izlasiet vispārējo informāciju par kategoriju un izmantojiet pārējās kartītes kā iedvesmu, lai attīstītu idejas savai spēlei konkrētajā kategorijā. Ja kartītes ir izdrukātas vienaspusēji, izmantojiet tukšās kartīšu aizmugures, lai uzrakstītu savas idejas. Ja kartītes ir drukātas abpusēji, pierakstus veiciet uz tukšajām kartītēm. Kad esat pabeidzis ar pirmo kategoriju, izlasiet informāciju par nākamajām kategorijām un izlemiet, ar kuru kategoriju vēlaties turpināt. Jums nav obligāti jāseko kategoriju secībai, tomēr, tas var palīdzēt spēles izstrādes procesam.

**PRIEKŠMETS**

**?**

Par ko ir šī spēle?

**1**

**PRIEKŠMETS**

**EIROPAS  
VĒRTĪBAS**

**1**

**PRIEKŠMETS**

**DAŽĀDĪBA UN  
IEKĻAUŠANA**

**1**

**PRIEKŠMETS**

**KAĶI**

**1**

**PRIEKŠMETS**

**KOMANDAS  
DARBS**

**1**

**PRIEKŠMETS**

**MODEĻA  
NOSAUKUMS:**

**1**

## **PRIEKŠMETS**

### **EIROPAS VĒRTĪBAS**

Kas ir Eiropa, vēsture, kultūra, cilvēki, noteikumi, institūcijas, vērtības, ceļošana, strādāšana, dzīvošana.

**1**

## **PRIEKŠMETS**

Skatiet spēļu priekšmetu piemērus, taču patiesībā jebko un jebkuru tēmu var pārvērst par spēli un gūt spēlēšanas pieredzi.

**1**

## **PRIEKŠMETS**

### **KAĶI**

Rūpēties par kaķiem, uzzināt par kaķiem, būt kaķim, kaķi kā spēles sastāvdaļa.

**1**

## **PRIEKŠMETS**

### **DAŽĀDĪBA UN IEKĻAUŠANA**

Kas ir dažādība? Kas iekļaušana? Kā būt iekļaujošiem? Kā atpazīt, kad nenotiek iekļaušana?

**1**

## **PRIEKŠMETS**

### **MODEĻA NOSAUKUMS:**

Kas ir modelis XYZ, kādus elementus iekļauj, kā ar šo modeli strādāt?

**1**

## **PRIEKŠMETS**

### **KOMANDAS DARBS**

Viss par komandu: kā komanda darbojas, kas ir laba komanda, kā sadarboties, kā iepazīt vienu otru, kā pārvarēt konfliktus.

**1**

**TĒMA**

**?**

Kāds ir jūsu spēles  
stāsts, vizuālie  
elementi un spēles  
būtība?

**2**

**THEME**

**PIRĀTI**

**2**

**THEME**

**MEŽONĪGIE  
RIETUMI**

**2**

**THEME**

**BIROJS**

**2**

**THEME**

**ZINĀTNISKĀ  
FANTASTIKA**

**2**

**THEME**

**DABA**

**2**

## THEME

### PIRĀTI

Dārgumu lādes, jūra, jūrnieki, papagaiļi, zelta monētas, rums, jūras karadarbība, lielgabali, īpašie sveicieni!

2

## TĒMA

Atrodiet iedvesmu grāmatās, mākslā, seriālos vai citās spēlēs. Spēli var uzlabot dažādas lietas, arī vizuālais izskats vai stāsts. Spēlētāji mēdz atšķirties pēc tēmas izpratnes.

2

## TĒMA

### BIROJS

Darbs, dīvaini kolēģi, nauda, dīvaini noteikumi, šausmīgi priekšnieki, pārvietošanās, ikdienas steiga.

2

## TĒMA

### MEŽONĪGIE RIETUMI

Saloni, šaušana, dzeršana, azartspēles, govīs, cepures, zirgi, pieši, robeža, vilcienu aplaupīšana, likuma pārkāpumi.

2

## TĒMA

### DABA

Koki, plavas, dārzi, vulkāni, putni, kukaiņi, dārzkopība, kalnrūpniecība, stādīšana.

2

## TĒMA

### ZINĀTNISKĀ FANTASTIKA

Kosmosa kuģi, planētas, kosmos, nākotne, ceļojumi laikā, lāzerpistoles, citplanētieši.

2



**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**?**

Kas spēlētājiem jāiemācās  
spēlējot jūsu spēli?  
Attiecas tikai uz lietiskām/  
nopiētņām spēlēm.

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**ZINĀŠANAS**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**ATTIEKSME**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**UZVEDĪBA**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**SAPRATNE**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**SADARBĪBA**

**3**

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

#### ZINĀŠANAS

Visi mērķi, kas prasa spēlētājiem apgūt kaut ko jaunu vai mainīt priekšmetu, tēmu, modeli vai procesu.

3

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

Lai kaut ko iemācītos, tiek spēlēta lietišķa vai nopietna spēle. Tas var būt jebkas: jaunas zināšanas, atšķirīga attieksme vai cita uzvedība. Ir ļoti svarīgi iepriekš definēt šos mērķus un rūpīgi tos pārbaudīt.

3

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

#### UZVEDĪBA

Visi mērķi, kas prasa spēlētājiem izteikt, atklāt, atpazīt un/vai mainīt savu uzvedību saistībā ar noteiktiem tematiem vai tēmām.

3

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

#### ATTIEKSME

Visi mērķi, kas prasa spēlētājiem izteikt, atklāt, atpazīt un/vai mainīt savu attieksmi pret noteiktiem priekšmetiem vai tēmām.

3

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

#### SADARBĪBA

Visi mērķi, kuros spēlētājiem ir (jāiemācās) strādāt kopā, lai sasniegtu kopīgu mērķi.

3

### MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

#### SAPRATNE

Visi mērķi, kas palīdz spēlētājiem saprast visu, ko viņi vēlas saprast, neatkarīgi no tā, vai tie ir fakti par jaunu tēmu, attieksmi vai uzvedību.

3

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**IEPAZĪT VIENAM  
OTRU**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**IZMAIŅAS**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**PROBLĒMU  
RISINĀŠANA**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**KOMUNIKĀCIJA**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**UZTICĒŠANĀS**

**3**

**MĀCĪŠANĀS  
MĒRĶI**

**PĀRBAUDE**

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **IZMAIŅAS**

Visi mērķi, kuros spēlētājiem kaut kas jāmaina, sākot ar savu uzvedību un beidzot ar procesiem savā uzņēmumā, no grupu dinamikas līdz veidlapu aizpildīšanai utt.

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **IEPAZĪT VIENAM OTRU**

Visi mērķi, kuros spēlētājiem ir jāiegūst vairāk zināšanu par citiem spēlētājiem.

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **KOMUNIKĀCIJA**

Visi mērķi, kuros spēlētājiem ir (jāiemācās, kā labāk) sazināties vienam ar otru vai ar citiem par tēmām, kurās komunikācija tiek uzskatīta par problēmu.

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **PROBLĒMU RISINĀŠANA**

Visi mērķi, kuros spēlētājiem jāatrisina kāda problēma, no mazas līdz būtiskai, no reālas līdz iedomātai.

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **PĀRBAUDE**

Spēles mērķis ir pārbaudīt jaunu sistēmu, darba procesu, politiku vai organizāciju. Vai arī pārbaudīt katra atsevišķa spēlētāja prasmes.

**3**

### **MĀCĪŠANĀS MĒRĶI**

#### **UZTICĒŠANĀS**

Tiek pieņemts, ka katrs spēlētājs zina citu spēlētāju (kopīgās) stratēģijas, un neviens nevar iegūt, mainot tikai savu stratēģiju.

**3**

**SPELES  
LAUKUMS**

**?**

Kur un kā notiek  
tava spēle?

**4**

**SPELES  
LAUKUMS**

**INDIVIDUĀLI**

**4**

**SPELES  
LAUKUMS**

**GRUPĀS**

**4**

**SPELES  
LAUKUMS**

**ONLINE**

**4**

**SPELES  
LAUKUMS**

**KLĀTIENĒ**

**4**

**SPELES  
LAUKUMS**

**BRĪVĀ DABĀ**

**4**

## SPELES LAUKUMS

### INDIVIDUĀLI

Spēlējot individuāli, kad nav citu spēlētāju, kas rosinātu darbību vai nodrošinātu sociālo elementu.

4

## SPELES LAUKUMS

Vieta un veids, kā spēle tiek spēlēta. Dažādām spēlēm ir piemērotas dažādas norises vietas, darbības, noteikumi utt. Apkārtnē, videi un cilvēkiem ir liela nozīme uz spēles norisi.

4

## SPELES LAUKUMS

### ONLINE

Tiešsaistes spēlei ir nepieciešams strādājošs wifi savienojums un tehnika. Dažas spēles var spēlēt hibrīdtelpā: viena daļa no grupas spēlē klātienē, otra daļa mājās tiešsaistē.

4

## SPELES LAUKUMS

### GRUPĀS

Grupās ar 4-5 cilvēkiem sociālā mijiedarbība notiek vieglāk, savukārt, mazākām ir grūtāk. Lielākas grupas var tikt sadalītas un tās var sacensties viena pret otru.

4

## SPELES LAUKUMS

### BRĪVĀ DABĀ

Kad spēle tiek spēlēta ārpus telpām, jums ir jānodrošina, lai vide ārpusē būtu droša: laikapstākļi, redzamība, izmērs utt. Palīdz jūsu spēlētājiem kustēties.

4

## SPELES LAUKUMS

### KLĀTIENĒ

Uz galda, grīdas, istabā, mājā, klasē, birojā. Bez papildus ierīcēm, tikai spēlētāji un spēle.

4



## **SPEĻES LAUKUMS**

### **KLASĒ**

Tiek piemēroti skolas noteikumi. Cik spēlētāju? Kā var izveidot grupas? Cik garas ir nodarbību stundas? Kāds ir skolēnu/studentu uzmanības līmenis?

**4**

## **SPEĻES LAUKUMS**

### **DARBA TELPA**

Tiek piemēroti biroja noteikumi. Kur spēle tiks spēlēta? Birojā? Cik tas liels? Ēdnīcā? Sanāksmju telpā? Kāds tur trokšņu līmenis? Vai jūs netraucēsiet savus kolēģus?

**4**

## **SPEĻES LAUKUMS**

### **VIRTUĀLI**

Virtuālā spēle tiek spēlēta VR ierīcē. Kur tiek spēlēta spēle? Cik ierīču ir? Ne visi ir pieraduši vai patīk VR. Cilvēki var kļūt noguruši vai vai pat nobijušies.

**4**

## **SPEĻES LAUKUMS**

### **MĀJĀS**

Mājās spēlētās spēles mēdz spēlēt kopā ar ģimeni un/vai draugiem, pie galda vai dīvāna.

**4**

## **SPEĻES LAUKUMS**

### **SĒŽOT**

Spēlētāji spēlē sēžot pie galda, uz kura atrodas visas spēles sastāvdaļas. Var spēlēt arī uz dīvāniem, krēsliem aplī, uz zemes ap ugunsgrūdi.

**4**

## **SPEĻES LAUKUMS**

### **KUSTOTIES**

Spēlētāji atrodas kustībā. Izmantojot riepas, grozus, galda vietas, kokus, jebko, kur var spēlēt spēli. Ja tiek lietotas mobilās ierīces, var izmantoto QR kodus vai citas iespējas...

**4**



**SPĒLĒTĀJI**

**?**

Kas spēli spēlēs?

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**BĒRNI**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**TĪŅI**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**JAUNI  
PIEAUGUŠIE**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**PIEAUGUŠIE**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**SENIORI**

**5**

## SPĒLĒTĀJI

**0 - 12**

Pieaugušo uzraudzībā.  
Katram vecumam ir savas  
iespējas un ierobežojumi.  
Ekrāna laika ierobežojumi.  
Entuziastisks, skaļš, rotaļīgs.  
Mājas, rotaļu laukums,  
skolas telpas.

**5**

## SPĒLĒTĀJI

Cilvēki, kas spēlē jūsu  
spēles: vecuma grupai ir  
liela nozīme, bet svarīgi arī  
tas, vai spēlētāji paši vēlas  
spēlēt spēli vai tā ir kā  
obligāta aktivitāte klasē vai  
darba vietā. Un vai viņiem  
patīk spēles?

**5**

## SPĒLĒTĀJI

**18 - 25**

Draugi, darba biedri  
Skola, koledža vai jauns darbs.  
Dzīvo mājās vai kopā ar  
istabas biedriem.  
Domā par karjeru, dzīvi un  
attiecībām.

**5**

## SPĒLĒTĀJI

**10 - 18**

Straujas izmaiņas ķermenī  
un smadzenēs, pubertātes  
lēkmes (smagas),  
seksualitāte, identitāte,  
emocionālais un sociālais  
regulējums – tas viss  
mainās.

**5**

## SPĒLĒTĀJI

**60 - 80 UN VAIRĀK**

Darba mūža beigas.  
Ieradumi un dzīves apstākļi  
pārsvārā zināmi. Vecvecāki.  
Vecuma grūtības: veselības,  
kognitīvās un fiziskās  
problēmas.

**5**

## SPĒLĒTĀJI

**25 - 60**

Pirmie īstie darbi, izmaiņas  
karjerā, mājas dzīve, bērni,  
rūpes par vecākiem, darba  
un privātās dzīves līdzsvars,  
vērtību un identitātes  
noteikšana.

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**JAUKTĀS  
GRUPAS**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**BRĪVPRĀTĪGI**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**OBLIGĀTI**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**PATĪK/MĪL  
SPĒLES**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**NEPATĪK/  
IENĪST SPĒLES**

**5**

**SPĒLĒTĀJI**

**NEITRĀLI/  
NAV ZINĀMS  
PAR SPĒLĒM**

**5**

## SPĒLĒTĀJI

### BRĪVPRĀTĪGI

Iekšējā motivācija spēlēt spēles. Atrodiet šādus spēlētājus, piemēram, birojā. Viņi palīdzēs jums spēlēt spēli un palīdzēs ar savu entuziasmu.

5

## SPĒLĒTĀJI

### MIKSĒTAS GRUPAS

Ģimene vai kolēģu grupa. Esiet īpaši uzmanīgi, lai atrastu kopīgās lietas, lai tas būtu jautri visiem spēlētājiem. Atcerieties, tiem ir dažāda pieredze un zināšanu līmenis.

5

## SPĒLĒTĀJI

### PATĪK/MĪL

Viņiem patīk/mīl spēles, bet tas nenozīmē, ka arī jūsu spēli. Veiciet ātru pārbaudi, pajautājiet, vai viņiem patīk/mīl spēles. Ja jā, pajautāiet kāpēc un kāda veida spēles. Ņemiet vērā šīs atbildes, kad veidojat spēles dizainu.

5

## SPĒLĒTĀJI

### OBLIGĀTI

Spēlētājiem jābūt ārēji motivētiem. Atlīdzības, jautra spēle, sociālā mijiedarbība, labs ēdiens, skaisti komponenti palīdz. Tomēr ne visiem šī pieredze patīks.

5

## SPĒLĒTĀJI

### NEITRĀLI

Uzziniet par saviem spēlētājiem. Pajautājiet, vai viņiem patīk/nepatīk spēles. Ja patīk, kāpēc un kāda veida. Ja nē, kāpēc. Ņemiet vērā šīs atbildes veidojot spēles dizainu.

5

## SPĒLĒTĀJI

### NEPATĪK/IENĪST

Uzziniet par saviem spēlētājiem. Pajautājiet, kāpēc viņiem nepatīk/ienīst spēles. Kāda veida spēles, kāds tam iemesls. Ņemiet vērā šīs atbildes izstrādājot spēles dizainu.

5

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**?**

Kā jūs vēlaties,  
lai spēlētāji uzvedas  
spēles laikā?

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**SACENŠOTIES**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**SADARBOJOTIES**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**UZŅEMOTIES  
RISKU**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**DEFINĒJOT  
STRATĒGIJU**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**SMEJOTIES**

**6**

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### SACENŠOTIES

Spēlētāji sacenšas viens pret otru, atsevišķi vai komandās. Spēlētāji kļūst konkurētspējīgi, ja tiek iegūtas balvas. Uzmanieties: krāpšanās iespēja un agresīva spēle.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

Uzvedība ir spēles dizaina, darbību un noteikumu mijiedarbība, kā arī tas, kā spēlētāji sadarbojas. Atcerieties, spēlētāji var uzvesties arī neparedzami.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### UZŅEMOTIES RISKU

Atlīdziniet riska uzņemšanos ar vairāk punktiem vai lielākām balvām. Nodrošiniet aizraujošu un drošu spēli ar dažādām atlīdzības iespējām. Jo lielāks risks, jo lielāka atlīdzība.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### SADARBOJOTIES

Sniedziet spēlētājiem uzdevumus un izvēles iespējas, kur viņiem ir jāsadarbojas. Dažādas lomas vai dažādas prasmes. Mērķis var būt nesasniedzams tikai vienam cilvēkam.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### SMEJOTIES

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### DEFINĒJOT STRATĒGIJAS

Ir nepieciešami dažādi veidi, kā sasniegt mērķi. Sniedziet iespējas un padomājiet par interesantiem veidiem, kā tiek sasniegts spēles mērķis.

6

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**DISKUTĒŠANA**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**DOMĀŠANA**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**LĒMUMU  
PIEŅEMŠANA**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**KRĀPŠANĀS**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**PALĪDZĒŠANA**

**6**

**SPĒLĒTĀJU  
UZVEDĪBA**

**NODEVĪBA**

**6**

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### DOMĀŠANA

Mudiniet spēlētājus domāt par savām darbībām un stratēģijām, vai arī spēles tēmu. Dažiem spēlētājiem var būt nepieciešams ilgāks laiks, lai pieņemtu lēmumu.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### DISKUTĒŠANA

Var veicināt, ja spēlētājiem tiek uzdoti atvērti autājumi vai ļaujot viņiem sadarboties dažādās lomās, kur viņiem ir jāstrādā kopā, lai sasniegtu spēles mērķi.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### KRĀPŠANĀS

Tas notiek automātiski, ja noteikumi ir neskaidri vai ja spēlētāji domā, ka var krāpties: spēles materiālu (naudas) zagšana, ja neviens neskatās vai neņem vērā sliktus rezultātus sadarbības spēlē, tā notiek. Daudz.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### LĒMUMU PIEŅEMŠANA

Jo vairāk iespēju un izvēles spēle piedāvā, jo vairāk spēlētājiem būs jāpieņem lēmumi.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### NODEVĪBA

Slēpti mērķi, slepena informācija, kāršu slēpšana, tas viss palīdz panākt, lai spēlētāji viens otru nodod. Uzmanieties: spēlētāji to var uztvert personīgi.

6

## SPĒLĒTĀJU UZVEDĪBA

### PALĪDZĒŠANA

Ja ir kāda loma, kuras uzdevums ir palīdzēt citiem, tas norāda, ka palīdzība ir nepieciešama, lai sasniegtu spēles beigas un uzvarētu kā komanda.

6



## SPĒLES MĒRĶI



Spēles mērķi. Spēlētāji vēlas zināt: kad es uzvarēšu vai zaudēšu šo spēli? Un kā?

7

## SPĒLES MĒRĶI

### ESI PIRMAIS

Esi pirmais, kas sasniedz mērķi, iegūsti piešķirto punktu summu pirms spēles beigām, sasniedz stāsta beigas, pārvari finiša līniju. Vienkārši esi pirmais.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### ATRISINI MĪKLU

Atrisiniet mīklu(as)- mazākas mīklas, kas var būt daļa no spēles, vai lielo mīklu, kas var būt spēles beigās.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### VISVAIRĀK PUNKTU

Ļoti izplatīts veids, kā uzvarēt lielākajā daļā galda spēļu. Punktu krāšana var būt galvenais mērķis, kad visu spēli tie tiek krāti un spēles laikā nenotiek sarunas par kaut ko citu.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### LIELĀKA PLATĪBA

Iegūstiet vairāk vietas sev vai savai komandai. Ļoti konkurētspējīgs spēles mērķis, kurā spēlētāji mēdz iet ļoti tālu, lai iegūtu lielāku laukumu nekā viņu kaimiņi.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### (SLEPENĀ) MISIJA

Pabeidziet vienu vai vairākas misijas, lai pabeigtu visu spēli. Misijas var koīgas visiem spēlētājiem vai tās var būt individuālas. Tās var būt atklātas un/vai slēptas.

7

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**ESI PIRMAIS**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

Dažādi mērķi nosaka atšķirīgu spēlētāju uzvedību.  
Būt pirmajam? Spēlētāji konkurēs.  
Uzvarēt kopā? Viņi sadarbosies.

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**IEGŪSTI  
VISVAIRĀK  
PUNKTU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**ATRISINI  
MĪKLU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**PAVEIC  
(SLEPENO)  
MISIJU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**KONTROLĒ  
LIELĀKO  
PLATĪBU**

**7**

## SPĒLES MĒRĶI

### PĒDĒJĀ PERSONA

Kad visi spēlētāji ir izlēgti un palicis tikai viens, spēle beidzas. Spēlētājiem nav jāuzvar, viņiem vienkārši nav jāzaudē.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### PAŅEMIET KAROGU

Tu un/vai jūsu komanda uzvar, ja paņemat no otras komandas vienu konkrētu lietu: karogu, karalieni utt. Izraisa spēlētājos konkurenci un aizsargāšanās uzvedību.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### PABEIDZ STĀSTU

Sasniedziet stāsta beigas vai varbūt pat stāstu sērijas beigas. Stāsts var būt jau iepriekš uzrakstīts un eksistējošs vai arī pašu spēlētāju izdomāts.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### KOLEKCIJA

Savāc: kāršu komplektus, kauliņus, kartītes. Dažām spēlēm šis ir vienīgais mērķis, citām spēlēm tas ir līdzeklis, lai sasniegtu spēles beigas: kad ir savākts pietiekami daudz, spēle beidzas.

7

## SPĒLES MĒRĶI

### (IEPRIEKŠĒJA) VEIKSME

Met kauliņus, griez laimes ratu vai izvelc kārti. Pēc tam spēlētājs izlemj, ko darīt ar rezultātu, piemēram, kā spēlēt "Yahtzee".

7

## SPĒLES MĒRĶI

### VISVAIRĀK BALSU

Vai tu esi Vilkcāis? Vai slepenais slepkava? Sabiedriskajās ballīšu spēlēs balsošana izlemj, kurš uzvar vai zaudē. Rādot ar pirkstiem, iekši uz augšu vai uz leju, dodot balsošanas žetonus, spēļu kārtis utt.

7

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**PAŅEM  
KAROĢU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**PALIEC KĀ  
PĒDĒJAIS**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**SAVĀC  
KOLEKCIJU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**PABEIDZ  
STĀSTU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**SAŅEM  
VISVAIRĀK  
BALSU**

**7**

**SPĒLES  
MĒRĶI**

**(IEPRIEKŠĒJA)  
VEIKSME**

**7**

## JAUTRĪBA



Kas spēli padara  
jautru?

8

## JAUTRĪBA

### SENSĀCIJA

Spēlētājiem patiks jūsu spēle, jo tā būs bauda maņām: skaisti vizuālie attēli, lieliska skaņa, interesanti priekšmeti, lielas kastes, mākslas darbi, sprādzieni utt.

8

## JAUTRĪBA

### IZAICINĀJUMS

Spēlētājiem patīk spēles izaicinājumi. Šķēršļu pārvarēšana, problēmu risināšana, atbilžu meklēšana uz mīklām. Izaicinājums nav tas pats, kas grūtības.

8

## JAUTRĪBA

### FANTĀZIJA

Spēlētāji var realizēt savu fantāziju spēlē. Esiet karavīrs kara spēlē vai futbola spēles vadītājs. Esiet kāds, ko varat iedomāties.

8

## JAUTRĪBA

### STĀSTĪJUMS

Spēlētāji vēlas sekot stāstījumam. Tas viss ir par stāstu. Tas var būt lineārs stāsts vai jūsu izveidots piedzīvojumu sižetas. Cilvēki vēlēties zināt, kas notiks tālāk.

8

## JAUTRĪBA

### IZTEIKSME

Spēlētāji spēlē var izpaust sevi un/vai savu radošumu. Atrodiet oriģinālus risinājumus, spēlējiet veidos, kas atspoguļo viņu personību. Pielāgojiet, izveidojiet, esiet oriģināls.

8

**JAUTRĪBA**

**BAUDA  
MAŅĀM**

**8**

**JAUTRĪBA**

Kāpēc spēlētāji vēlēties  
spēlēt spēli?

**8**

**JAUTRĪBA**

**FANTĀZIJA**

**8**

**JAUTRĪBA**

**IZAICINĀJUMS**

**8**

**JAUTRĪBA**

**IZTEIKSME**

**8**

**JAUTRĪBA**

**STĀSTĪJUMS**

**8**

## JAUTRĪBA

### IZKLAIDE

Spēlētāji vēlas pavadīt laiku izklaidējoties. Ātras mīklas vai vienkārša klikšķināšana uz ekrāna, lai pavadītu laiku. To pašu darbību atkārtošana, uzdevumu atrisināšana, jauna pieredze.

8

## JAUTRĪBA

### ATKLĀJUMS

Spēlētāji vēlas atrast jaunas lietas, jaunus stāstus, jaunu teritoriju, jaunu spēles mehāniku, jaunu jebko. Kas notiek, kad es to paveicu? Ko es tur atklāšu?

8

## JAUTRĪBA

### SADRAUDZĪBA

Spēlētāji vēlas būt daļa no spēlētāju grupas un kopā pārvarēt izaicinājumus. Esiet kopā, aiciniet draugus, palīdziet viens otram vai kopīgi risiniet mīklas.

8

## JAUTRĪBA

### SACENSĪBA

Spēlētāji vēlas sacensties ar citiem spēlētājiem un piedalīties spēlē tikai ar vienu domu: uzvarēt! Uzvarēšana ir viss, un spēlētāji var darīt visu iespējamo, lai uzvarētu. Ieskaitot krāpšanos.

8

## JAUTRĪBA

### DARBĪBA

Spēlētāji vēlas ātras darbības, pārsteigumus, savijņojumu, haosu, sprādzienus. Viņi spēlē ir aizrautības dēļ.

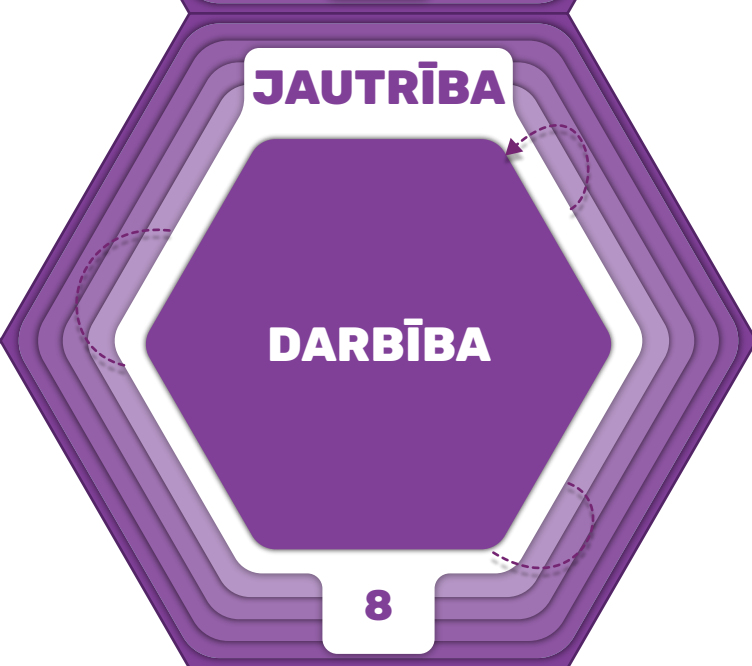
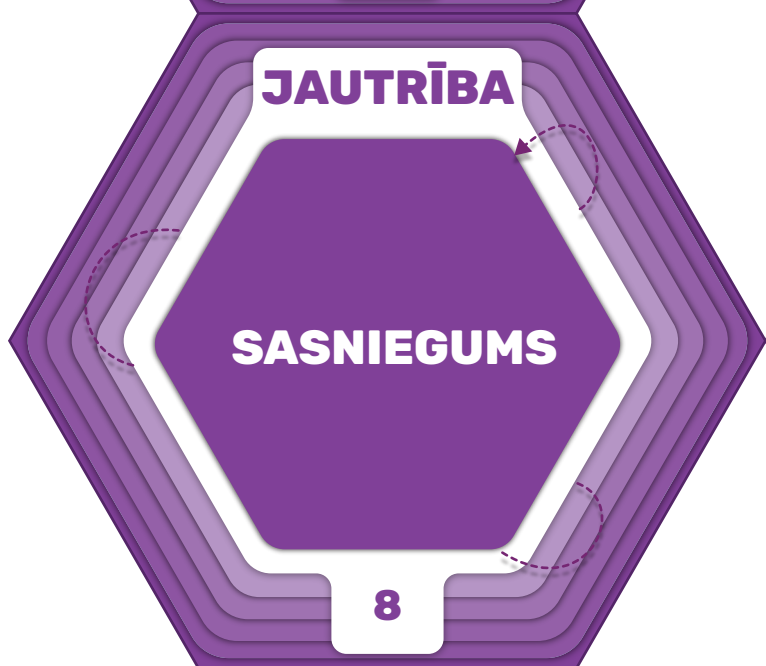
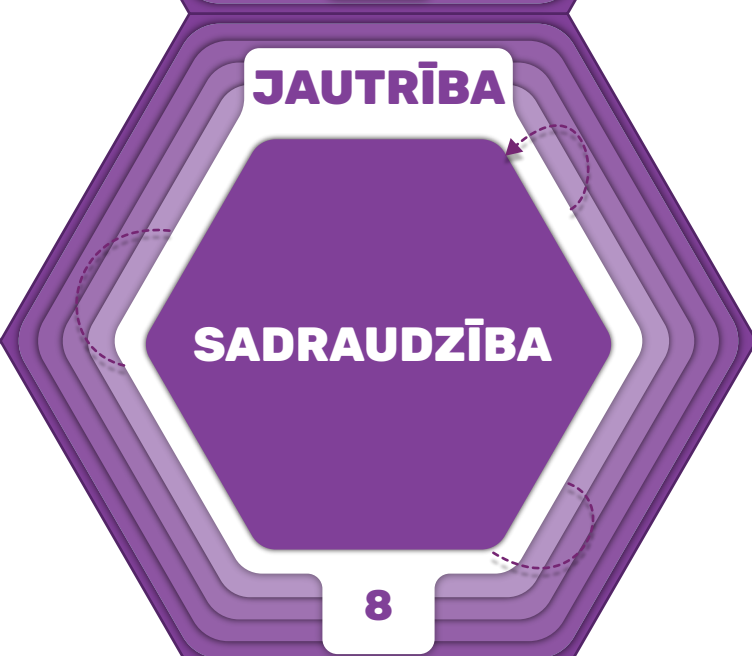
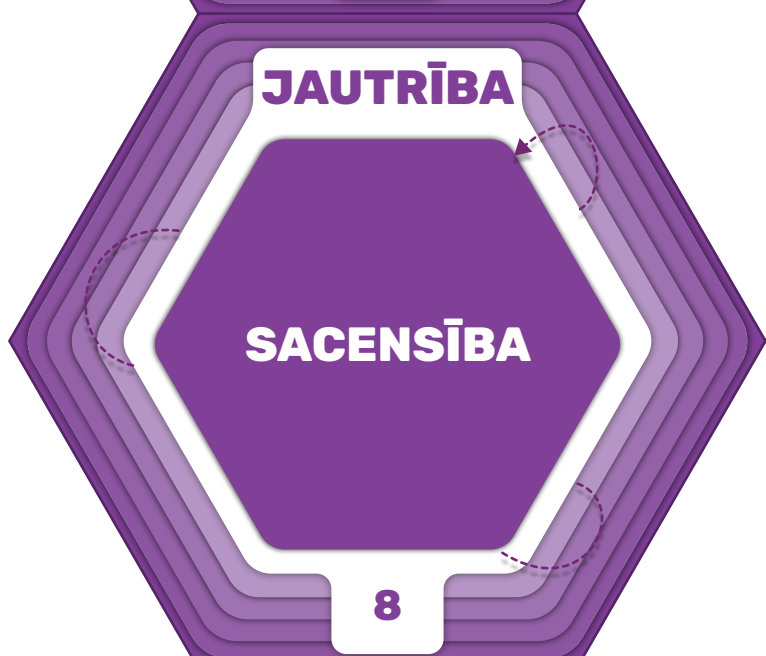
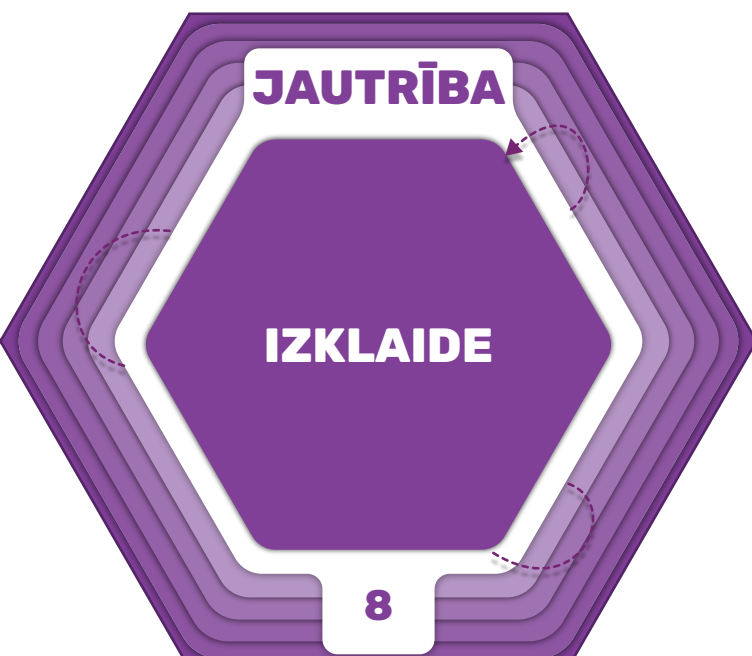
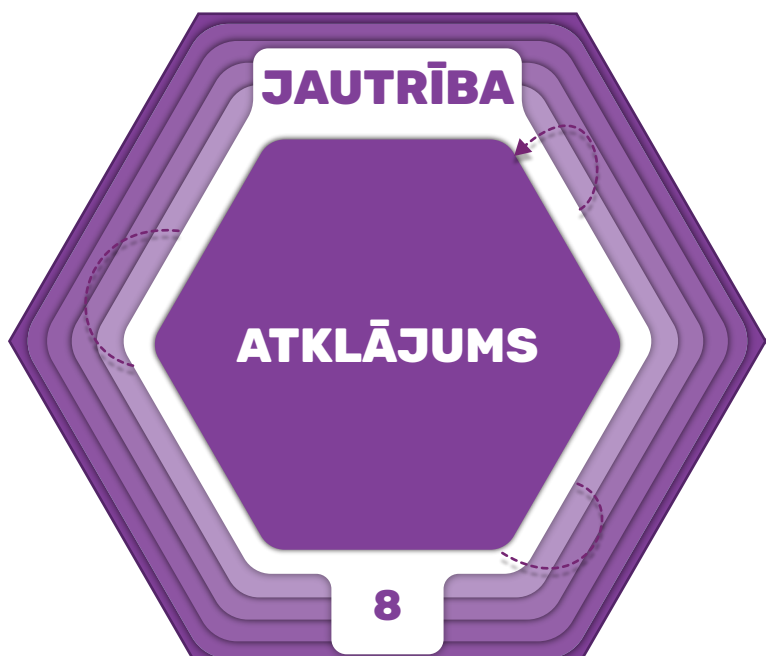
8

## JAUTRĪBA

### SASNIEGUMS

Spēlētāji vēlas vairāk: lai pabeigtu visu, ko spēle var piedāvāt vai, lai būtu labākais, viņiem ir jābūt visspēcīgākajam aprikojumam.

8





## NOTEIKUMI

?

Kādi ir jūsu spēles noteikumi?  
Kā spēlētāji var  
sasniegt spēles mērķi?

9

## NOTEIKUMI

JŪS UZVARAT JA ...

9

## NOTEIKUMI

JŪS ZAUDĒJAT JA ...

9

## NOTEIKUMI

SPĒLE BEIDZAS JA ...

9

## NOTEIKUMI

SPĒLĒTĀJA  
GĀJIENS SASTĀV NO  
...

9

## NOTEIKUMI

KURŠ BŪS PIRMAIS  
SPĒLĒTĀJS IZLEMJ  
...

9

## NOTEIKUMI

**KĀ UZVARĒT?**

9

## NOTEIKUMI

Noteikumi rada šķēršļus un ierobežojumus spēlēšanai, kā arī ierobežojumus mērķa sasniegšanai. Tas rosina radošumu un stratēģisko domāšanu. Tiem jābūt skaidriem un jāpaziņo iepriekš.

9

## NOTEIKUMI

**KĀ SPĒLE  
BEIDZAS?**

9

## NOTEIKUMI

**KĀ ZAUDĒT?**

9

## NOTEIKUMI

**KURŠ IR  
PIRMAIS?**

9

## NOTEIKUMI

**SPĒLĒTĀJS  
SAVĀ  
GĀJIENĀ**

9

**NOTEIKUMI**

**SPĒLĒTĀJI SAŅEM  
ATGRIEZENISKO  
SAITI ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**JŪSU GĀJIENS  
BEIDZAS JA ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**KRĀPŠANĀS  
NOZĪMĒ ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**SPĒLĒ (JUMS) NAV  
ATĻAOTS ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**SPĒLĒTĀJU  
GĀJIENUS NOSAKA ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**SPĒLES BEIGAS  
VEICINA ...**

**9**

**NOTEIKUMI**

**KĀ BEIGT  
GĀJIENU?**

**9**

**NOTEIKUMI**

**KĀ SAŅEMT  
ATGRIEZENI-  
SKO SAITI?**

**9**

**NOTEIKUMI**

**WHAT IS (NOT)  
ALLOWED**

**9**

**NOTEIKUMI**

**KAS IR  
KRĀPŠANĀS?**

**9**

**NOTEIKUMI**

**HOW DOES  
THE GAME  
END**

**9**

**NOTEIKUMI**

**KĀ VEIKT  
GĀJIENUS?**

**9**

## DARBĪBAS

Ko spēlētāji var DARĪT tavā spēlē?  
Kādas darbības viņi veic, lai tuvotos spēles mērķim: met kauliņus, spēle kārtis, balso, būvē utt.

10

## DARBĪBAS

### KAULIŅA MEŠANA

Kauliņi tiek izmantoti veiksmei un nejaušībai. Kauliņiem ir dažādi izmēri: klasiskais D6 ar 6 malām, D12 ar 12 malām līdz kauliņam ar 100 malām. Kauliņu izmantošana var pievienot mazliet aizrautības, taču var arī nokaitināt spēlētājus. Pārāk daudz nejaušības var veicināt netaisnību un pārāk liela nejaušība var būt garlaicīga.

10

## DARBĪBAS

### SPĒLES KĀRTIS

Spēļu kārtis ir viens no pazīstamākajiem un vecākajiem spēļu elementiem. Kārtis var spēlēt dažādos veidos. Kā darbības: spēlējiet vienu un paņemiet vienu vai spēlējiet vienu un veiciet norādīto darbību uz kartes. Vai arī izmantojiet tos kā aktīvus, piemēram, naudu.

10

## DARBĪBAS

### METIET UN KUSTIETIES

Metiet kauliņu, veiciet gājienu uz priekšu vai atpakaļ. Vecāko galda spēļu klasika. Ir daudz interesanti veidi, kā kustēties spēles ietvaros vai piešķirt spēlei pagrieziena veidus.

10

## DARBĪBAS

### MELNRAKSTA KARTES

Padodiet kāršu paku un ļaujiet spēlētājiem izvēlēties vienu. Tas veicina stratēģisko domāšanu, liek spēlētājiem pieņemt tūlītējus lēmumus, vienlaikus apsverot sinerģiju ar viņiem jau esošajām kartēm, un prognozēt spēlētāju stratēģijas, pamatojoties uz kāršu trūkumu.

10

## DARBĪBAS

### PIRK UN PĀRDO

Pirkt kartes, ielas, mājas, enerģiju utt. Pirkšana ir viens no galvenajiem veidiem, kā iegūt resursus spēlēs. Bieži ar spēles naudu, bet arī ar citiem līdzekļiem: 2 malkas uz 1 laivu vai 3 aitas uz 1 auduma gabalu. Pārdošana ir pretēja: tirgot resursus par naudu vai citiem resursiem.

10

**DARBĪBAS**

**IZMETIET  
METAMO  
KAULIŅU**

**10**

**DARBĪBAS**

**?**

Saukts arī par spēles mehānismu.

**10**

**DARBĪBAS**

**METIET UN  
KUSTIETIES**

**10**

**DARBĪBAS**

**SPĒĻU KĀRTIS**

**10**

**DARBĪBAS**

**PIRKT UN  
PĀRDOT**

**10**

**DARBĪBAS**

**MELNRAKSTA  
KARTĪTES**

**10**

## DARBĪBAS

### BŪVĒŠANA

Izmantojiet resursus, lai veidotu lietas spēlē: mājas, ciematus, ceļus, dzinējus utt. Uzbūvētais palīdzēs iegūt vairāk vai arī tikt pie kādiem specializētiem resursiem, tādējādi tuvinot uzvaru: vāciet resursus un būvējiet, krājiet jaunus resursus, lai uzbūvētu vairāk.

10

## DARBĪBAS

### VIENOŠANĀS

Veiciniet mijiedarbību. Mudiniet citus spēlētājus sniegt jums preces par lētu vai godīgu cenu – tas ir atkarīgs no jums un jūsu spēlētāju grupas. Dažiem spēlētājiem patīk, ka asumi ir ārpus sarunu veida, taču esiet piesardzīgs, ne visi ir apmierināti ar šo sociālo dimensiju. Spēļu aizvainojumi var izzust reālajā dzīvē.

10

## DARBĪBAS

### SPĒLĒTĀJU AIZVIETOŠANA

Novietojiet meeple/gājienu kauliņu vai žetonu uz pamatnes un veiciet tajā aprakstīto darbību. Nepieciešama plānošana un stratēģiskā domāšana. Dažas darbības ir pieejamas tikai 1 spēlētājam, dažas vairākiem.

10

## DARBĪBAS

### FIZISKĀ DARBĪBA

Lēkt, kustēties, skriet, dziedāt, improvizēt, mest, stāvēt uz vienas kājas, skūpstīties, dzert utt. Veiklības spēlēs uzvar tie, kas šīs darbības veic vislabāk. Sociālās spēles sastāv no daudzām darbībām, kas jāpaveic, lai uzvarētu.

10

## DARBĪBAS

### BALSOJUMS

Balsojiet par rezultātu anonīmi vai atklāti. Tādā spēlē kā Vilkači tas var būt smieklīgi, ka visi balso par jums kā vilkaci. Anonīma balsošana var dot spēlētājiem iespēju paust savu patieso viedokli.

10

## DARBĪBAS

### IZVĒLE

Izvēlieties starp kārtīm, spēlētājiem, rezultātiem, priekšmetiem, resursiem vai darbībām. Izvēli var diktēt kārtis, stāstu grāmata vai citi spēlētāji.

10





**SASTĀVDAĻAS**

**?**

Spēles saturs: kauliņi,  
kārtis, žetoni, spēles  
pamatne, miniatūras.

**11**

**SASTĀVDAĻAS**

**NOTEIKUMU  
GRĀMATA**

**11**

**SASTĀVDAĻAS**

**KARTĪTES**

**11**

**SASTĀVDAĻAS**

**SPĒLES  
PAMATNE**

**11**

**SASTĀVDAĻAS**

**METAMĀIS  
KAULIŅŠ**

**11**

**SASTĀVDAĻAS**

**PILDSPALVA  
UN PAPIĒRS**

**11**

### SASTĀVDAĻAS

#### NOTEIKUMU GRĀMATA

Visi spēles noteikumi, kas pastāsta, kā spēle jāspēlē. Jābūt viegli lasāmiem ar vizuāliem elementiem, lai palīdzētu spēlētājiem vieglāk uztvert informāciju. Īsi un konkrēti, bet pilnīgi.

11

### SASTĀVDAĻAS

Tā ir liela daļa no spēles un jo spēlei labāka kvalitāte, jo labāk. Spēlētāji jutīsies labāk un spēle būs jautrāka, ja tās kvalitāte būs labāka.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### PAMATNE

Liela centrālā pamatne, mazākas pamatnes spēlētājiem, vairākas pamatnes. Pamatne ir vieta, kur veikt darbības, lasīt informāciju vai savākt lietas no spēles, piemēram, kārtis/žetonus/meeples/resursus.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### KARTĪTES

Stāstu kartītes, darbību kārtis, varoņu kartītes, naudas kartītes, notikumu kartītes, šie itr tikai daži piemēri. Kartītes var ievietot jebkādu informāciju.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### PILDSPALVA UN PAPIRS

Lai spēlētāji varētu veikt piezīmes, veikt aprēķinus, saglabāt punktu skaitu, rakstīt stāstus.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### METAMĀIS KAULIŅŠ

Ir pieejami dažādi kauliņi: ar 4, 6, 8, 10, 12 un 20 malām, ar ciparu vai pat tukšām malām. Ienes spēlē veiksmes un pārsteiguma elementu.

11



### SASTĀVDAĻAS

#### NAUDA

Papīra nauda, karte, sīknauda. Tas viss ir nepieciešams, lai pirktu un pārdotu lietas spēlēs, vai arī lai novērtētu ieguvumus un būtu uzvaru noteicošs nosacījums.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### ŽETONI

Žetonus izmanto, lai sekotu punktu skaitīšanai, uzskaitītu kā resursus vai lai izsekotu darbībām. Pieejami dažādu veidu un krāsas. No dabas objektiem (akmeņi, augi) līdz pierastajiem koka kubiņiem.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### KARTĪTES

Kartītes var veidot modulāru spēļu izkārtojumu, piemēram, Catan, vai novietot kā darbību kā Carcassonne. Var būt ēku (vai kosmosa kuģu) daļas vai dabas pļava. Ļoti daudzveidīgi izmantojamas.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### KAULIŅI / "MEEPLES"

Tie pieder spēlētājiem un ir dažādās krāsās un veidos. Tiek izmantoti gājienu darbībām vai punktu skaitīšanas. "Meeple" nozīmē - Mani cilvēki un ir no spēles Carcassonne.

11

### SASTĀVDAĻAS

#### APP/MĀJAS LAPA

Stāstīšanai, rezultātu saglabāšanai, palīdzībai iestatīšanā, jaunām kampaņām, jauniem izaicinājumiem, mūzikai un ievadam miklām.

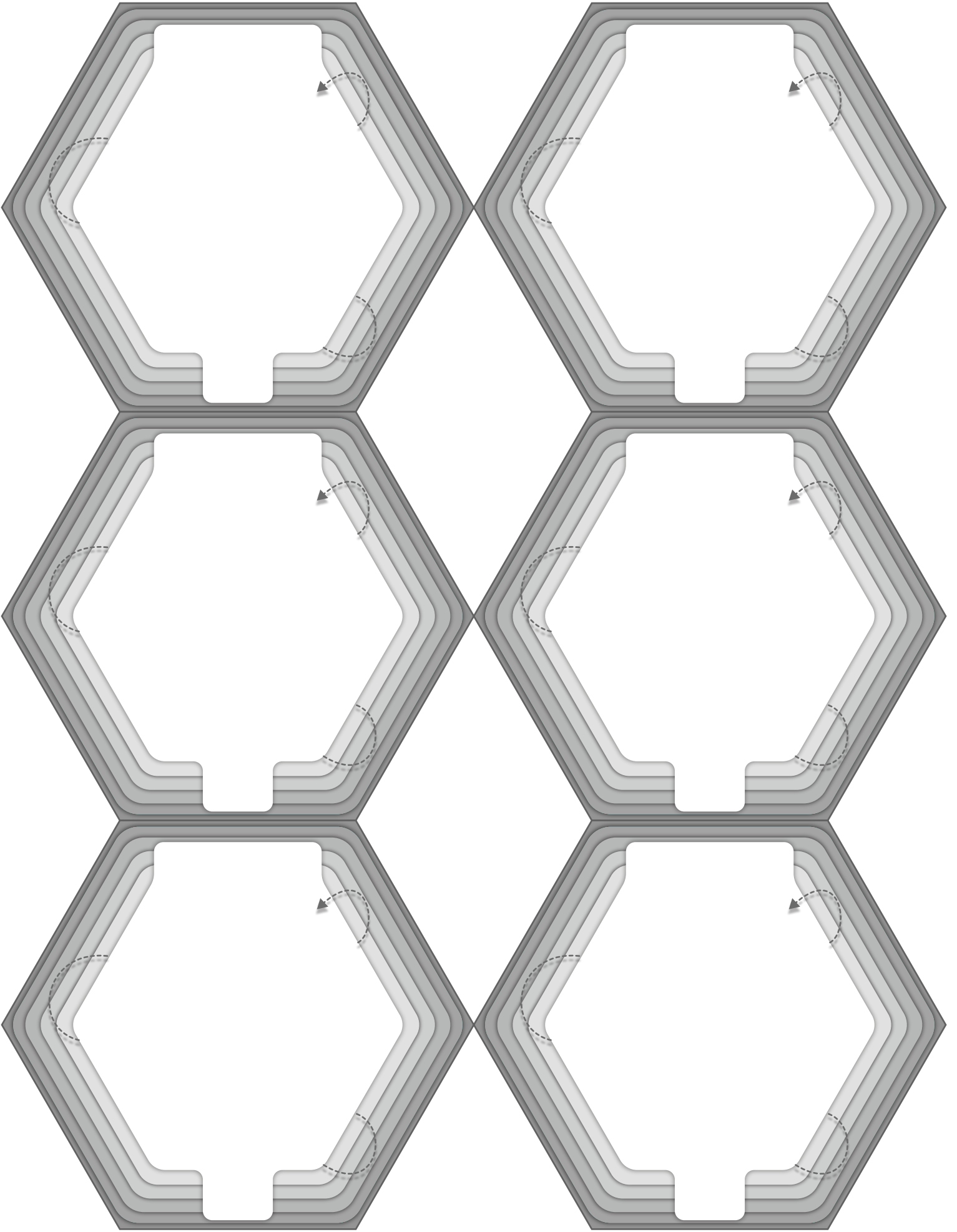
11

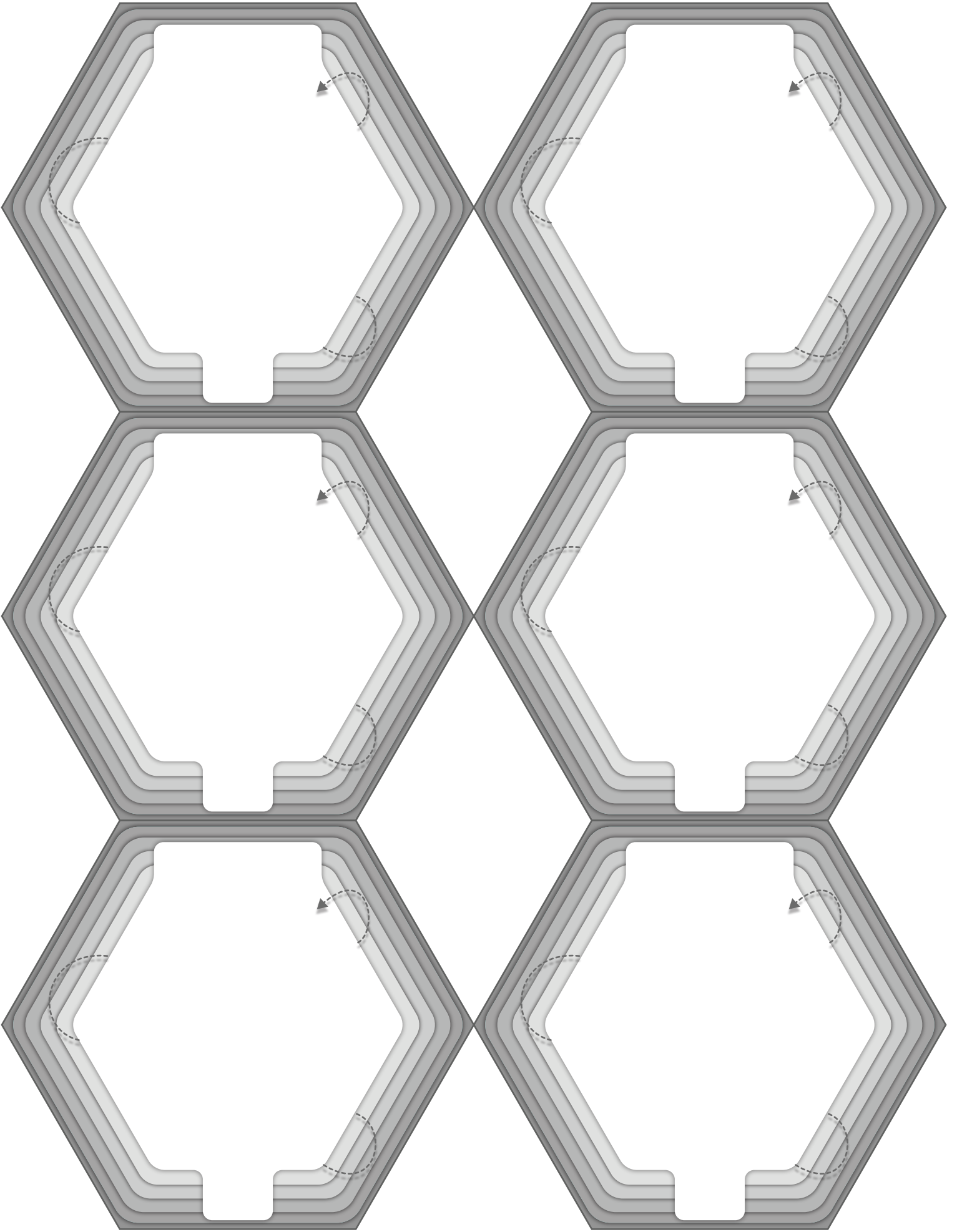
### SASTĀVDAĻAS

#### MINIATŪRAS

Dažādi tēli, brīžiem diezgan reālistiski, brīžiem iedomāti. Lai attēlotu spēlētājus vai spēlējamus varoņus spēlēs. Pārsvarā atrodas Dungeons & Dragons tipa spēlēs (fantāziju lomus spēles).

11





## DEFINĒJUMS

### KAS IR SPĒLE?

Jūs plānojat izstrādāt spēli!  
Bet vai esat kādreiz domājis par to, kas ir spēle?  
Padomājiet par to dažas minūtes un pēc tam izveidojiet sarakstu ar visu, kas, jūsuprāt, padara spēli par spēli.

1A

## DEFINĒJUMS

### PATĪK, BET KĀPĒC?

Paņemiet kādu jūsu iecienīto spēli, padomājiet un pārrunājiet, ko šī spēle jums nozīmē.  
Kas ir tas, kas tajā patīk?  
Kas nepatīk?  
Vai tā iedvesmo?

2A

## DEFINĒJUMS

### IZANALIZĒJIET (1)

Izvēlieties kādu labi zināmu spēli, piemēram, Čūskas un kāpnes, Risks vai Monopols.  
Izvēlieties šādas kartīšu kategorijas: Jautrība, darbības, noteikumi, spēlētāja uzvedība.  
Mēģiniet atlasīt no šīm kategorijām tās kartītes, kas atbilst spēlei.

3A

## DIZAINS

### PADARIET TO LABĀKU (1)

Paņemiet kādu no savām mīļākajām/nemīļākajām spēlēm. Izanalizējiet to ar kartīšu palīdzību un definējiet, kurš spēles elements būtu jāmaina. Izveidojiet jaunus noteikumus, mainiet darbības, ievietojiet jaunus vai citus elementus. Nemainiet spēli pilnībā, bet uzlabojiet to.

4A

## DEFINĒJUMS

### NEPATĪK, BET KĀPĒC?

Paņemiet kādu bieži spēlētu spēli, kura jums nepatīk un pārrunājiet, ko šī spēle jums nozīmē.

Kas ir tas, kas tajā nepatīk? Kāpēc?  
Kā šī spēle liek jums justies?

2B

## DEFINĒJUMS

### SPĒLE:

- ▶ tai ir **mērķis**, konkrēts rezultāts, ko spēlētāji vēlas sasniegt; tas dod spēlētājiem mērķa sajūtu
- ▶ tai ir **noteikumi**, ierobežojumi, kas ceļā uz mērķi jāpārvar; tas rosina radošumu un stratēģisko domāšanu
- ▶ tai ir **atgriezeniskās saites sistēma**: parāda spēlētājiem, cik tuvu viņi ir savam mērķim; ir ticība, ka mērķis ir sasniedzams un tas motivē turpināt spēli (lielākoties) **brīvprātīga piedalīšanās**: visi spēlētāji apzināti pieņem noteikumus, mērķus un uzklasa atsauksmes

1B

## UZMETUMS

### UZLABOJIET TO (2)

Izveidojiet savas uzlabotās spēles prototipu. Atrodiet draugus un izspēlējiet abas spēles: vispirms esošo un pēc tam uzlaboto.

Novērojiet spēlētāju uzvedību spēles laikā.

Runājiet ar viņiem par esošo spēli salīdzinājumā ar uzlaboto. Kādas ir viņu domas par abām spēlēm? Vai jūsu iepriekš uzlabojumi darbojas?

4B

## DEFINĒJUMS

### ANALIZĒJIET ŠO (2)

- ▶ **Jautrība**: kāds ir paredzētais spēls izklaides veids? Vai tas strādā?
- ▶ **Darbības**: kāda veida darbības jūs varat veikt spēlē?
- ▶ **Noteikumi**: kādi ir noteikumi? Vai viņi ir godīgi? Jautri?
- ▶ **Spēlētāju uzvedība**: kā spēlētāji uzvedas spēles laikā? Kuras darbības un noteikumi ietekmē šo uzvedību?

3B



## DIZAINS

### IZAICINIET SEVI! (1)

Izveidojiet vienkāršu sacīkšu spēli. Izmantojiet materiālus. Definējiet un noformējiet.  
Noteikumi: maksimāli 4 spēlētāji.  
2 citi noteikumi.

Pārējais ir atkarīgs no jums!  
Padomājiet: kas padara šo spēli jautru un aizraujošu? Vai varbūt pat piedod zināmu stresu?

5A

## DEFINĒJUMS

### NEJAUŠĪBA (1)

Sajauciet kartītes katrā kategorijā.  
Izvēlieties vienu kartīti no katras kategorijas un novietojiet tās u galda.  
Apspriediet kartītes un sāciet attīstīt idejas spēlei.

6A

## DIZAINS / UZMETUMS

### PRIEKŠMETS UN TĒMA! (1)

Vispirms izvēlieties vienu no šiem priekšmetiem un pēc tam pagrieziet kartīti:  
Uzlabot radošumu/ Labāks komandas darbs/  
Muļķīga izklaide ar svešiniekiem/ Senioru iepazīšanās/  
Klimata pārmaiņas/ Bioloģijas apguve/  
Sacīkstes kosmosā/ Tirdzniecība Vidusjūrā/  
Saziņa paaudžu starpā  
Izvēlēts? Pagrieziet kartīti otrādi.

7A

## DEFINĒJUMS

### SMIEŠANĀS (1)

Paņemiet spēlētāja uzvedības kartīti: smieklī.  
Mēģiniet atrast kartītes citās kategorijās, kas palīdz sasniegt šo mērķi. Pārrunājiet ar citiem.  
Kuras kartītes palīdz? Kuras nē?

8A

## DIZAINS / UZMETUMS

### NEJAUŠĪBA (2)

Izveidojiet spēli, izmantojot kartītes.  
Ja kāda kartīte izrādās neiederas, jūs varat  
apmainīt pret jaunu kartīti.

Spēlējiet un pārbaudiet spēli. Veiciet  
izmaiņas, atkal spēlējiet un pārbaudiet  
vēlreiz.

6B

## UZMETUMS

### IZAICINIET SEVI! (2)

Izveidojiet savas sacikšu spēles prototipu pēc  
izveidotā spēles melnraksta.  
Uzaiciniet spēlētājus un ļaujiet viņiem spēlēt.  
Vērojiet viņu uzvedību un pēc tam pārrunājiet  
ar viņiem spēli.  
Vai jums izdevās?  
Vai tas bija tik jautri, kā jūs cerējāt?  
Ja nē, mainiet elementus un mēģiniet vēlreiz!

5B

## DEFINĒJUMS

### DISKUSIJAS (2)

Paņemiet spēlētāja uzvedības kartīti:  
diskusija.

Mēģiniet atrast kartītes citās kategorijās, kas  
palīdz sasniegt šo mērķi. Pārrunājiet ar citiem.  
Kuras kartītes palīdz? Kuras nē?

8B

## DIZAINS / UZMETUMS

### PRIEKŠMETS UN TĒMAS! (2)

Izvēlieties vienu no šīm tēmām un pievienojiet  
to jūsu izvēlētajai tēmu.  
Viduslaiki/ Šausmas/ Komiksi/ Tiesa/  
Noslēpumi/ Supervaroņi/ Fantāzija/ Muzejs/  
Būvniecība  
Tagad veidojiet savu spēli!

7B

## DEFINĒJUMS

### KARTĪTES 1 - 6

1

#### VĒLAMAIS REZULTĀTS

Uzrakstiet, ko vēlaties sasniegt ar savu spēli. Izvēlieties kartītes, kuras to palīdzēs paveikt vai arī izveidojiet savas kartītes.

2

#### OBLIGĀTĀS LIETAS

Uzrakstiet savas spēles obligātās lietas. Izvēlieties atbilstošās kartītes vai izveidojiet tās paši.

3

#### BRĪVĀ IZVĒLE

Pierakstiet visu, ko varat izveidot bez maksas. Izvēlieties kartītes vai izveidojiet tās paši.

## DIZAINS

### KARTĪTES 7 - 11

4

#### JAUTRĪBA

Uzrakstiet, kas padara šo spēli  
jautru spēlētājiem. Izvēlieties  
atbilstošās kartītes vai izveidojiet  
tās paši.

5

#### SPĒLES MĒRĶI UN NOTEIKUMI

Uzrakstiet spēles mērķus un  
mēģiniet tos pārveidot noteikumos.  
Izvēlieties kartītes  
vai izveidojiet tās paši.

6

#### DARBĪBAS UN SASTĀVDAĻAS

Uzrakstiet darbības, kuras var  
veikt saskaņā ar noteikumiem.  
Kādas ir spēles sastāvdaļas?  
Izvēlieties atbilstošās kartītes.

## UZMETUMS

### IZVĒLIETIES KARTĪTES

7

#### VEIDO SPĒLI

Nolieciet visas spēles kartītes (esošās un/vai jaunizveidotās). Rūpīgi pārskatiet. Vai kaut kas netrūkst? Vai ir viss nepieciešamais?

8

#### IZVEIDO PROTOTIPU

Izveidojiet savas spēles prototipu: kartis, pamatni, žetonus, uzrakstiet noteikumus. Izstrādājiet spēles prototipu pēc iespējas detalizētāku.

9

#### PĀRBAUDI PROTOTIPU

Nokomplektējiet testa grupu un izspēlējiet spēli.

10

#### NOVĒRO UN IZDARI SECINĀJUMUS

Novērojiet, kā spēlētāji spēlē spēli: Ko jūs redzat? Ko jūs dzirdat? Kā notiek process?

11

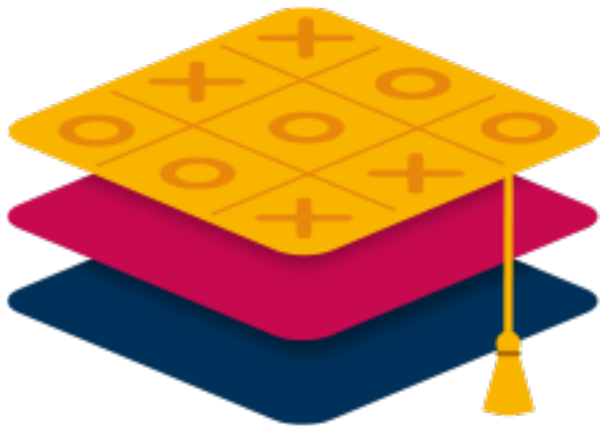
#### IEGŪSTI ATGRIEZENISKO SAITI

Paņemiet katras kategorijas sākuma kartītes. Uzdodiet jautājumus par katru no tām.

12

#### UZLABO SPĒLES PROTOTIPU

Pamatojoties uz spēles testa rezultātiem veiciet izmaiņas. Spēlējiet atkal un atkal, līdz esat apmierināts ar gala rezultātu!

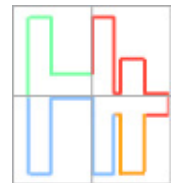


# TEACHING BY GAMING

## Colofon

Šo materiālu izstrādāja:

GAMES & LEARNING



Atsauce:

**Finansē Eiropas Savienība. Tomēr izteiktie viedokļi ir tikai autora(-u) un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) uzskatus. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar būt par tiem atbildīgi.**



Co-funded by  
the European Union

