



FAIRShip

FAIRStart Spēle

Šī spēle ir veidota, lai ļautu tās dalībniekiem piedzīvot un mācīties vienu droša pamata principu bērnu aprūpes organizēšanas pieejai. Spēle mudina dalībniekus rast līdzsvaru starp bērnu aprūpes pamatuzdevumu veikšanu un attiecību veidošanu ar bērniem.

Dalībnieku skaits: 3-6 un 1 spēles vadītājs

Spēles ilgums: 45-60 minūtes + diskusija pēc spēles

Materiāli

- 1 Spēles laukums (kosmosa kuģis visuma bērniem) (izprintējams uz 8 A4 lapām)
- 1 Ikdienas pienākumu tabula (tabula ar pienākumiem dažādos dienas laikos)
- 1 Spēles kauliņš katram dalībniekam (var izmantot monētu vai kādu citu mazu priekšmetu)
- 32 Kārtis ar bērniem, kur vienā pusē ir bērna bilde, bet otrā – bērna vārds un īsa raksturojums.
- 32+ Saspraudes
- 20+ Notikumu un darbību kartiņas
- 1 smilšu pulkstenis vai hronometrs
- 1 zīmulis + punktu skaitīšanas tabula (spēles vadītājam)

Sagatavošanās spēlei

Novietojiet spēles laukumu uz galda, kuram, nepieciešamības gadījumā, dalībnieki var apiet apkārt. Dalībnieki stāvēs apkārt galdam, un viņiem jāvar aizsniegt spēles galds no visām pusēm.

Paņemiet katram spēles dalībniekam 6-8 kārtis ar bērniem (piemēram, ja spēlē 3 dalībnieki būs nepieciešamas 24 kārtis) un izvietojiet tās *FAIRship* kuģa istabās.

Paņemiet visas notikumu kartiņas un novietojiet tās spēles laukuma malā ar notikumu aprakstu uz leju.

Novietojiet ikdienas pienākumu tabulu blakus spēles laukumam.

Paskaidrojiet dalībniekiem, ka: „Šajā spēlē jūs būsit darbinieki uz *FAIRship* kuģa, kas ir pirmais bērnu aprūpes kosmosa kuģis visumā. Uz *FAIRship* kuģa nonākuši bez vecāku gādības palikuši bērni no visas galaktikas plaši apdzīvotajām planētām. Jūsu uzdevums ir parūpēties par viņiem. Bērni jums sagādās daudz darba, un jūs sadarbosities, lai veiktu visus uzdevumus, kas nepieciešami, lai labi rūpētos par viņiem, kā piemēram, apgērbjot viņus, pabarojot viņus, ļaujot viņiem spēlēties un mācīties utt. Bet atcerieties, bērniem ir vajadzīgs daudz vairāk nekā tikai šīs lietas – jums viņiem jāvelta uzmanība un jāveido attiecības, mācoties visu, ko jūs varat, par saviem bērniem.”

Visbeidzot, parādiet dalībniekiem bērnu kārtis (abas puses), un izstāstiet spēles noteikumus par:

- Ikdienas pienākumiem un kā tiek uzņemts un kontrolēts laiks
- Kā paveikt uzdevumus (parādiet viņiem visas kustības)
- Pārvietošanās
- Attiecību jautājumi
- Notikumi (jums nav tie jāizskaidro, bet tikai jāpiemin)

Dalībniekiem var dot laiku, lai saprastu noteikumus un pašorganizētos, bet ne vairāk kā 3 minūtes.

Spēles gaita

Spēles gaita notiek, sekojot 6 dienas sadaļām: pamošanās, rīts, pusdienas, pēcpusdiena, vakariņas, nakts. Katras dienas daļa tiek saukta par *apli*. Katrs aplis ilgst 3 minūtes (spēles vadītājs var pielāgot spēles laiku, ja spēles dalībnieki ir vai nu ātrāki, vai lēnāki). Visa spēle ir pilna diena (6 apli) vai divas dienas (12 apli, 6 apli “lai praktizētos” un 6 apli “augstam sniegunam”).

Katrā aplī dalībniekiem jāizpilda tie uzdevumi, kas norādīti ikdienas pienākumu tabulā. Uzdevumu izpildīšana nozīmē fiziskas darbības, kas norādītas katram uzdevumam. Piemēram, lai no rīta nomazgātu bērnu, dalībniekam 3 reizes jānoglauda katrs. Uzdevumi jāizpilda attiecīgajā istabā (piemēram, ēšana ēdamistabā, gulēšana istabā utt.)

Pārvietošanās

Lai pārvietotos pa spēles laukumu, dalībniekiem jāpārvieta spēles kauliņi. Kauliņi nedrīkst “lidot”, tie “jāslidina” pa spēles laukumu un jāizmanto durvis (tie nevar pārvietoties cauri sienām!).

Lai pārvietotu bērnus pa spēles laukumu, dalībnieku spēles kauliņiem jāatrodas vietā, uz kuru tiks pārvietoti bērni, un tikai pēc tam var pārvietot bērnu kārtis vienu pa vienai. Kārtis pārvieta līdzīgi kā spēles kauliņu: slidinot nevis lidinot un izmantojot durvis. Ņemiet vērā, ka nedrīkst veidot sastrēgumus (bērnu kārtis nedrīkst “iesprūst”!).

Punktu skaitīšana

Spēles vadītājs kontrolē kādi uzdevumi tiek izpildīti katrā aplī, un piefiksē tos punktu skaitīšanas tabulā.

1 PAVEIKTS UZDEVUMS 1 BĒRNAM = 100 punkti (darbu izpildes punkti)

1 NOVĀRTĀ PAMESTS BĒRNS = -100 punkti (darbu izpildes punkti)

Pēc katra apļa spēles vadītājs uzdod dalībniekiem jautājumus par bērniem, sekojot instrukcijām punktu skaitīšanas tabulā. Jautājumi ir saistīti ar specifiskām bērnu iezīmēm, un tie novērtē attiecību kvalitāti: spēlētājiem, pildot uzdevumus, bija jāvelta laiks, lai mācītos par bērniem.

1 PAREIZA ATBILDE	= 500 punkti (attiecību punkti)
1 NEPAREIZA ATBILDE	= -200 punkti (attiecību punkti)

Notikumu kartiņas

Notikumu kartiņas apraksta lietas, kas var notikt dienas laikā, un var tikt izmantotas divos veidos:

1. Spēles vadītājs paņem notikumu kartiņu un izmanto to, lai padarītu spēles apli interesantāku, vai arī lai radītu saspringtāku gaisotni spēlē.
2. Dalībnieki tiek lūgti paņemt vienu kārti no notikumu kartiņu kaudzes, lai to pielietotu to nākamajā aplī (atkarībā no spēles gaitas, tā var būt 1 kartiņa visiem dalībniekiem, vai 1 kartiņa katram dalībniekam).

Iesakām sākt izmantot notikumu kartiņas pēc dažiem apliem, kad dalībnieki ir pieraduši pie spēles pamata noteikumiem un ir gatavi augstākai sarežģītības pakāpei.

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad ir pagājusi diena (6 apli), vai divas dienas (12 apli).

Diskusija pēc spēles

Diskusija ir atslēga, kad mācamies ar spēles palīdzību, jo tas ir refleksijas brīdis, kad spēlēšanās pārtop par jaunām zināšanām.

FAIRship diskusija var sākties ar iegūtajiem punktiem: spēles vadītājs var komentēt, cik augsti vai zemi ir kopējie darbu izpildes un attiecību punkti.

Turpmākai diskusijai var izmantot sekojošas tēmas:

1. Kā tika organizēta bērnu aprūpe (bērnu grupa katram dalībniekam, pēc uzdevumiem utt.)?
2. Vai tika ņemta vērā rutīna (piemēram, vai bērni vienmēr gulēja vienā un tajā pašā istabā)?
3. Saistība starp uzdevumu izpildi un attiecībām (vai dalībnieki veltīja laiku, lai izlasītu kārtis, uzdevumu pildīšanas laikā vai arī pēc to izpildes "brīvajā laikā")?
4. Vai dalībnieki palīdzēja viens otram?
5. Kā tikāt gala ar negaidītajiem notikumiem (notikumu kartiņas)?
6. Kā tika organizēti bērni (piemēram, grupās vai individuāli)?

IKDIENAS PIENĀKUMI

PAMOŠANĀS		RĪTS		PUSDIENAS	
Pamodiniet bērnus *	ISTABA Piespraudiet saspraudi pie kārts	Apģērbieties *	ISTABA Apgrieziet kārti par 360° (ar bildi uz augšu/leju/augšu)	Nomazgājiet rokas *	VANNASISTABA vai TUALETE Noglaudiet kārti 2 reizes
Nomazgājiet bērnus *	VANNASISTABA Noglaudiet kārti 3 reizes	Pārkārtojiet istabu *	ISTABA Salieciet kārtis kaudzē, samaisiet tās	Paēdiet pusdienas *	ĒDAMISTABA Uzsitiet uz kārts 6 reizes
Brokastis *	ĒDAMISTABA Uzsitiet uz kārts 3 reizes	Mācieties ****	ROTAĻISTABA vai ĒDAMISTABA Pastāstiet stāstu	Spēlējieties ****	ROTAĻISTABA vai DĀRZS Nodziediet dziesmu
PĒPUSDIENA		VAKARIŅAS		NAKTS	
Diendusa *	ISTABA Noņemiet saspraudi, aizskaitiet līdz 10, piespraudiet saspraudi	Nomazgājiet rokas *	VANNASISTABA vai TUALETE Noglaudiet kārti 2 reizes	Mazgāšanās *	VANNASISTABA Noglaudiet kārti 5 reizes
Launags *	ĒDAMISTABA Uzsitiet uz kārts 3 reizes	Ēdiet vakariņas *	ĒDAMISTABA Uzsitiet uz kārts 6 reizes	Uzvelciet pidžamu *	ISTABA Paņemiet kārti rokās, uzelpojiet tai
Spēlējieties vai mācieties ****	ROTAĻISTABA vai DĀRZS Pastāstiet stāstu/nodziediet dziesmu	Spēlējieties ****	ĒDAMISTABA vai ROTAĻISTABA Nodziediet dziesmu	Guliet *	ISTABA Noņemiet saspraudi, noglāstiet kārti

* norāda darbības, kas jāveic ar katru bērnu / **** norāda darbības, kas var tikt veiktas bērnu grupā

PUNKTU SKAITĪŠANAS TABULA

PAMOŠANĀS		RĪTS		PUSDIENAS	
DARBU IZPILDE					
Pamodiniet bērnus	Max:	Apģērbieties	Max:	Nomazgājiet rokas	Max:
*	Punkti:	*	Punkti:	*	Punkti:
Nomazgājiet bērnus	Max:	Pārkārtojiet istabu	Max:	Paēdiet pusdienas	Max:
*	Punkti:	*	Punkti:	*	Punkti:
Brokastis	Max:	Mācieties	Max:	Spēlējieties	Max:
*	Punkti:	****	Punkti:	****	Punkti:
Notikumi	_____	Notikumi	_____	Notikumi	_____
ATTIECĪBAS					
1 jautājums katram dalībniekam: norādiet uz bērnu un jautājiet, kā viņu sauc	Pareizi: Nepareizi:	2 jautājumi katram dalībniekam: nosauciet bērna vārdu, un lūdziet dalībniekus atrast bērnu; pēc tam jautājiet dalībniekiem, cik bērnam gadu.	Pareizi: Nepareizi:	2 jautājumi katram dalībniekam: izvēlieties kārti un jautājiet dalībniekam nosaukt bērna vecumu un viņa raksturot	Pareizi: Nepareizi:

TOTAL:

TOTAL:

TOTAL:

SCORING RULES:

1 COMPLETED TASK FOR 1 CHILD = 100 points (performance score) / 1 UNATTENDED CHILD = -100 points (performance score) / 1 CORRECT ANSWER = 500 points (relationship score) / 1 FALSE ANSWER = -200 points (relationship score)

PĒCPUSDIENA		VAKARIŅAS		NAKTS	
PERFORMANCE					
Diendusa	Max:	Nomazgājiet rokas	Max:	Mazgāšanās	Max:
*	Punkti:	*	Punkti:	*	Punkti:
Launags	Max:	Ēdiet vakariņas	Max:	Uzvelciet pidžamu	Max:
*	Punkti:	*	Punkti:	*	Punkti:
Spēlējieties mācieties	vai Max: Punkti:	Spēlējieties	Max: Punkti:	Guliet	Max: Punkti:
****		****		*	
Notikumi	_____	Notikumi	_____	Notikumi	_____

ATTIECĪBAS

2 jautājumi katram dalībniekam: nosauciet bērna vārdu, par kuru parasti rūpējas kāds cits dalībnieks, lūdziet dalībnieku atrast kārti; pēc tam jautājiet dalībniekam, cik bērnam gadu.	Pareizi: Nepareizi:	2 jautājumi katram dalībniekam: lūdziet dalībnieku atrast bērnu, kuram ir 3 gadi, pēc tam raksturojiet kādu bērnu un lūdziet atrast bērnu ar šādu raksturojumu	Pareizi: Nepareizi:	3 jautājumi katram dalībniekam, jautājumus izdomā spēles vadītājs	Pareizi: Nepareizi:
--	--------------------------------------	--	--------------------------------------	---	--------------------------------------

TOTAL:

TOTAL:

TOTAL:

SCORING RULES:

1 COMPLETED TASK FOR 1 CHILD = 100 points (performance score) / 1 UNATTENDED CHILD = -100 points (performance score) / 1 CORRECT ANSWER = 500 points (relationship score) / 1 FALSE ANSWER = -200 points (relationship score)