

Atkritumu tvertne NAV melnais caurums

Tavi izmestie atkritumi nepazūd – tie krājas milzīgos atkritumu kalnos. APZINIES, kādus atkritumus rada tavas ikdienas rīcības! MĒĢINI IEVIEST savā ikdienā kaut vienu videi draudzīgu paradumu, jo katrs mazais solis spēj radīt pozitīvas pārmaiņas!



Spēles noteikumi: Nepieciešams metamais kauliņš un spēlētāju figūriņas. Novietojiet figūras blakus laukumam un izlozējiet, kurš uzsāk spēli. Pēc kārtas metiet kauliņu un katrā gājienā pārvietojiet figūras uz priekšu par tik lauciņiem, cik rāda metamais kauliņš. **Uz spēles laukuma ir attēli, kas simbolizē dažādas rīcības un ikdienas paradumus. Spēles gaitā atšifrējiet tos! Videi draudzīgās rīcības vedīs augšup, bet negatīvās – lejup.** Uz viena lauciņa vienlaikus drīkst atrasties vairākas figūras. Uzvar pirmais, kurš sasniedz dzelteni lauciņu Nr. 100. Pārējie var turpināt spēli, lai sadalītu atlikušās vietas.

- 3. ↑ Ejot dabā, atkritumus neatstāju.
- 6. ↑ Nododu pārstrādei nolietotās elektropreces.
- 13. ↓ Pērku naškus nepārstrādājamā iepakojumā.
- 14. ↑ Sveramos produktus iegādājos savos traukos.
- 19. ↑ Bioloģiskos atkritumus kompostēju.
- 21. ↓ Izmantoju vienreizlietojamus salmiņus.
- 22. ↑ Izmantoju savu ūdens pudeli un termokrūzi.
- 32. ↑ Apģērbus šuju/salāpu.
- 35. ↓ Bieži pērku dzērienus plastmasas pudelēs.

- 38. ↑ Izglītoju tuviniekus par atkritumu tēmu.
- 40. ↑ Vairs nevajadzīgām lietām atrodu citu pielietojumu.
- 44. ↑ Mājās audzēju garšaugus un dārzeņus.
- 48. ↑ Šķiroju atkritumus.
- 52. ↓ Baterijas, spuldzes metu pie sadzīves atkritumiem.
- 54. ↑ Rūpīgi apdomāju pirkuma nepieciešamību.
- 63. ↓ Izmantoju papīra dvieļus auduma lupatiņās vietā.
- 69. ↑ Gatavoju uzkodas / naškus līdzņemšanai, nevis pērku veikalā.

- 71. ↑ Dārzeņu un augļu iegādei lietoju auduma maisiņus.
- 76. ↑ Pērku lietotu apģērbu un mainos ar draugiem.
- 80. ↓ Bojātus apavus izmetu, nevis laboju pie kurpnieka.
- 84. ↓ Bieži pērku mazās sulas/piena paciņas ar salmiņu.
- 87. ↓ Ballītēs/piknikos izmantoju plastmasas traukus.
- 88. ↑ Plānoju maltītes un eju uz veikalu ar iepirkumu sarakstu.
- 99. ↓ Iepērkoties izmantoju vienreizlietojamu maisiņu.

Šo spēli izstrādājis Vidzemes plānošanas reģions Interreg V-A Igaunijas-Latvijas pārrobežu sadarbības programmas 2014.-2020. gadam projektā Nr. Est-Lat 65 "Otrreizēja atkritumu izmantošana, pielietojot mākslu un amatniecību" (WasteArt) ar Eiropas Reģionālās attīstības fonda finansiālu atbalstu. Šī spēle atspoguļo autora viedokli. Programmas vadošā iestāde neatbild par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu.

Šī spēle tapusi, lai rosinātu labo paradumu ieviešanu ikdienā ar mērķi samazināt radīto sadzīves atkritumu daudzumu.

Aiciniet bērnus izdomāt radošas alternatīvas, ja nav metamā kauliņa vai spēlētāju figūriņu, tādējādi mācot, ka pirms jaunu lietu iegādes vienmēr varam apdomāt, vai tās tiešām ir nepieciešamas.

Ir vairākas vienkārši izgatavojamas metamā kauliņa variācijas, lai nebūtu jāpērk jauns, piemēram:

1. No kartona izgriez sešstūri, sadala to 6 trijstūros, katrā ierakstot skaitli, un vidū iesprauž zīmuli vai zobu bakstāmo. Iegriez un gaida, uz kura skaitļa šķautnes tas apstājas.
2. Izgriez papīra apli, ko sadala 6 daļās, katrā ierakstot skaitli. Apļa centrā (uz cietākas pamatnes) iesprauž spraudīti vai kniepadatu, ar kuru piestiprina papīra saspraudi. Iegriez saspraudi un gaida, uz kura skaitļa tā apstājas.

Spēlētāju figūru vietā var izmantot pudeļu korķus, pogas u.tml. Var lūgt bērniem pašiem izgatavot savu spēles personāžu.

Izmantojiet šo spēli kā izglītojošu, ne tikai izklaidējošu materiālu. Rosiniet diskusijas starp spēles dalībniekiem!

Spēles gaitā. Katrs attēls uz spēles laukuma simbolizē dažādas rīcības un ikdienas paradumus. Spēles laukuma apakšā ir doti īsi zīmējumu skaidrojumi, bet aicinām, uzkāpjot uz katra lauciņa, pārrunāt ar bērniem attiecīgo rīcību. Šeit tikai daži jautājumu piemēri: Kāda rīcība redzama attēlā? Vai tā ir pozitīva vai negatīva rīcība? Kāpēc? Vai Tu (Tava ģimene) arī tā darāt? Ja tā ir negatīva rīcība: Kā šo paradumu varētu aizstāt ar pozitīvu? Ja tā ir pozitīva rīcība: Vai tas jau ir Tavs ikdienas paradums? Ja nav – kāpēc? Vai būtu grūti to ieviest?

Pēc spēles. Var pārrunāt, kādas pozitīvās rīcības aizveda spēles uzvarētāju pirmo līdz finišam. Vai tieši otrādi – kādas negatīvās rīcības noveda pie zaudējuma. Kādā mērā katra spēlē attēlotā rīcība ietekmē radīto atkritumu daudzumu skolā, ģimenē, Latvijā? Piemēram, cik daudz atkritumu mēnesī ģimene neradītu, ja katrā pirkumā izmantotu savu iepirkumu maisiņu?

Spēles noteikumu variācijas:

Spēle veidota, iedvesmojoties no galda spēles "Cirks". Zem spēles laukuma ir norādīti pamata noteikumi, bet jūs varat paši vienoties par spēles noteikumu variācijām.

Papildu noteikumu piemēri:

- ja uzmet "6", var mest vēlreiz;
- ja uzmet "6" trīs reizes pēc kārtas, jāatgriežas spēles sākuma lauciņā;
- uzvar tas, kurš šķērso finiša lauciņu;
- uzvar tas, kuram izdodas apstāties uz finiša lauciņa ar precīzu punktu skaitu (ja uzmesto punktu skaits ir lielāks par vajadzīgo, tad atlikušie punkti jānoskaita atpakaļ un jāmēģina vēlreiz).