



Ar finansiālu Eiropas Savienības programmas „Noziedzības novēršana un apkarošana” atbalstu
Eiropas Komisijas Iekšlietu direktorāts

Kā spēle darbojas?

Krīžu/lomu simulācijas spēles tika izgudrotas jau pagājušā gadsimta 50. gados.

Spēle būs par narkotiku apkarošanas, novēršanas situāciju, kurā būs iesaistītas 7 dažādas institūcijas – policija, slimnīca, pašvaldība, robežsardze, skola, NVO un žurnālisti.

Komandām vajadzētu realizēt savas intereses ticamā ceļā, kāds novērojams arī reālajā dzīvē. Būtiskākais, kas jāievēro komandām ir tas, ka **svaīgais spēlē ir sadarboties, nevis tikai cīnīties par savām interesēm.**

Pirms spēles sākuma katrai komandai kopā ar savu ekspertu ir jāaizpilda **mērķu un uzdevumu lapa**, kurai jāatspoguļo komandas galvenās intereses. Mērķiem ir jābūt reāli sasniedzamiem un atbilstoši spēles būtībai tematikai. Lai spēle noritētu efektīvi, pirms tās ir jāveic pētniecības darbs par to, ko konkrētā institūcija, kuras pārstāvji Jūs esat, var veikt narkotiku apkarošanas jomā, un krietni jāpadomā par savas komandas interesēm. Pirms spēles dalībnieki tiek iepazīstināti ar tās galvenajiem noteikumiem.

Pirms spēles visas komandas kopīgi saņems **scenāriju – īsu notikumu izklāstu par to, kas ir noticis pirms visas šīs institūcijas apvienošanās kopīgai cīņai pret narkotikām.** Visas komandas saņems arī citus norādījumus ar informāciju, tomēr esiet uzmanīgi ar šīs informācijas izpaušanu citiem – tas var kaitēt Jūsu komandas interesēm. (piemēram, policijas komandas rīcībā varbūt būs daudz dažādu faktu, tomēr ne visus uzreiz vajadzētu pastāstīt masu medijiem). Tāpat būtiski ir komandā katram iedalīt lomu jeb to, par ko katrs komandas loceklis būs atbildīgs (piemēram viens institūcijas vadītājs, otrs atbildīgs par saziņu ar presi, trešais – par ienākošā pasta pārbaudi utml.)

Kā komandas spēlē?

Spēle ilgs 5 „spēles dienas”. Katra diena ilgst 60 minūtes un tai seko ziņu dienesta raidījums 15 minūšu garumā. Komandas „spēles dienas” laikā var veikt gājienus. Šie gājieni var būt slēpti (tikai viņi un „eksperti” par to zinās), vai arī atklāti (tie tiek paziņoti masu medijiem un izlikti visu apskatei). Pilnīgi visi gājieni ir jāfiksē uz gājienu lapām, kas vispirms jāiesniedz „INFO” centrā, kur tie tiks nokopēti. Oriģinālu spēles dalībnieki līmē pie sienas savas komandas zonā, bet kopijas „INFO” centra vadītājs nodot žurnālistiem. Atklātie gājieni būs uz zaļām lapām, bet slepenie uz sarkanām (tie jāatstāj „INFO” centrā. Komandas ekspertam savas komandas katra gājiena lapa ir jāparaksta. Gājieni var būt dažādi: tās var būt vienošanās, aktīva darbība; paziņojums, vēstule; aicinājums, utt. Tie var būt vienpusēji, divpusēji vai daudzpusēji – tas nozīmē, ka katra komanda var veikt savus gājienus, kā arī sadarbojoties ar citām komandām tās var veikt kopīgus gājienus (arī kopīgie gājieni var būt slepeni, piemēram, robežsardze un policija var savā starpā īpaši sadarboties un veikt slepenus gājienus). Ja tie ir divpusēji vai daudzpusēji, tad gājiena iniciators ekspertam pirms parakstīšanas jāapvelk ar aplīti.

Pirmās 45 minūtes komandas dalībnieki var savā starpā apspriesties un vienoties par veiktajiem gājieniem, nākamajās 10 minūtēs komandas iesniedz gājienus INFO centram. Ja tādi netiek iesniegti, tad tiek uzskatīts, ka komanda šajā dienā neko nav paveikusi, tātad savā ziņā šīs „institūcijas darbinieki” ir noslinkojuši.

Pēc 1. „spēles dienas” sekos nākamā un tā visas 5 „spēles dienas”. Eksperti pēc katras spēles dienas var izlemt, kāds ir bijis gājienu rezultāts, jo ne vienmēr reālajā dzīvē rīcības sekas ir tādas, kādas mēs vēlamies. (piemēram, ja skolas komanda izlems skolā ierīkot video novērošanas iekārtas, tad varbūt nākamajā dienā viņiem būs jātiek galā ar skolēnu streiku, kas protestēs pret savas privātās dzīves tiesību pārkāpšanu.)

Spēles beigās tiks rīkota plenārsēde (jeb „Dombura šovs”), kur katrai komandai būs jāattaisno savas rīcības un darbības spēles laikā un jāizskaidro, kā viņi piepildīja savus uzstādītos mērķus. Kāpēc jūs tā rīkojāties? Vai sasniedzāt savu mērķi? Kas veicināja mērķa sasniegšanu? Kas kavēja? Ko jūs būtu darījuši citādāk?

Kāpēc tā saucas stratēģijas spēle?

Šī spēle saucas stratēģijas spēle tādēļ, ka šajā spēlē nenotiek reāla darbība. Šajā spēlē policijas komanda neķers noziedzniekus, bet ārsti neārstēs slimniekus. Šajā spēlē galvenais ir prast komandām savstarpēji sadarboties un mācēt pārliecināt, pierunāt otru rīkoties sev vēlamajā virzienā. Jūs varat sevi iztēloties kā detektīvromāna lasītājus, tikai šoreiz ar iespēju iejaukties un pašam atrisināt uzdevumu.

Kas ir eksperti? Ko viņi dara?

Viņi ir spēles organizētāji, kas seko līdzī spēlei, pieņem komandu iesniegtos gājienus un dod padomus komandas dalībniekiem, kā labāk spēlēt. Viņi arī paraksta katru gājienu, vada sanāksmes un piedalās uzvarētājkomandas noteikšanā.

Arī eksperti veic gājienus un spēlē tās puses, kas nav spēlē pārstāvētas (piemēram, kāda naktskluba pārstāvji, Saeimas deputāts, prezidente, utt.)

Katras „spēles dienas” beigās eksperti sanāk kopā, lai apspriestos par spēles norisi.

Eksperti var piedalīties arī ziņu raidījumos kā neitrālie eksperti, „iedzīvotāji” vai izspēlēt kādu citu lomu.

Ko dara žurnālisti?

Žurnālistiem ir jāplāno un jāveido ziņu raidījumi katras spēļu dienas beigās. Viņiem ir jābūt lietas kursā par visiem jaunākajiem noteikumiem un jāapkopo notikumu attīstība ziņu raidījumos. Ziņu raidījumi ilgst 15 minūtes un tajos var iekļaut galveno ziņu notikumu virsrakstus, reportāžas no notikumu vietas, intervijas gan ar komandām, gan ekspertiem. Ziņu raidījumam ir jābūt noteiktam formātam (piemēram, sākuma audio džingls, žurnālistu un tēmu pieteikšana, jāizmanto mikrofoni, tiešās reportāžas no notikumu vietas utml.) Visiem spēlētājiem ir jāapmeklē ziņu raidījumi, jo tas dod pārskatu par spēles norisi, kurai citādāk būtu grūti izsekot līdzī. Ziņu raidījumā ir jāparedz arī telefona līnija, pa kuru var zvanīt „iedzīvotāji”.

Žurnālistiem ir jādarbojas komandā un jācenšas atspoguļot ziņas „objektīvi”. Īpaši, mediju komandai ir jācenšas ietekmēt notikumu ātrums, jo komandas varētu vēlēties iekļūt ar savu notikumu „vakara ziņās”.

Kas ir Scenārijs?

Spēle ir balstīta uz notikumiem, tas ir, uz reālā dzīvē līdzīgi notiekošiem notikumiem un tām interesēm, kas varētu būt šādām pusēm īstajā dzīvē. Lai ievirzītu spēli īstajā gultnē pirms mērķu uzstādīšanas ir jāizlasa iepriekšējo notikumu scenārijs. Scenārija beigās notikumu gaita ir tuvu kulminācijai, tādēļ komandām ir jāpieņem ātri rīcības gājieni, lai virzītu spēli sev vēlamā virzienā.

Kas uzvar?

Komandas tiek vērtētas pēc vairākiem kritērijiem:

- vai komanda ir spēlējusi visticamāk un ir vistuvāk savu mērķu sasniegšanai un savu interešu pārstāvēšanai un realizēšanai;
- vai komanda ir bijusi atraktīva un kā tās dalībnieki spējuši atbildēt uz neparedzētiem jautājumiem, iziet no neveiklām situācijām;
- komandas izaugsme.

Divas komandas saņems diplomus un iespēju savu skolu pārstāvēt simulācijas finālspēlē 2011.gada oktobrī. Pārējie spēles dalībnieki saņems sertifikātu par piedalīšanos spēlē.

Seši padomi efektīvākai spēlei:

1. Darbojieties kopā kā komanda un komunicējiet viens ar otru. Sadaliet, kas ko darīs, lai darbi nepārklātos (loma katram komandas pārstāvim).
2. Atcerieties, ka pēc spēles beigām nepienāk pasaules gals. Jūsu komandai ir jāpaliek labās pozīcijās, lai varētu turpināt eksistēt.
3. Pirms spēles veiciet nelielu izpēti. Atcerieties, ka jūsu komandai var būt plašas intereses ne tikai tās, kas tieši attiecas uz spēles tēmu.
4. Esiet elastīgi. Jūsu mērķi un stratēģija spēles laikā var mainīties, ja vien Jūs to varat attaisnot spēles beigās.
5. Atcerieties, cik svarīgi ir popularizēt savas intereses. Izmantojiet medijus savā labā, apmeklējiet visus ziņu „raidījumus” un sadarbojieties ar žurnālistiem.

6. Iejūtaties lomā – spēlējiet no sirds. Jums nav jābūt labiem aktieriem, bet dažkārt tas var kompensēt vājās vietas citās jomās (spēles stratēģijā vai sadarbībā ar citiem).

Ar finansiālu Eiropas Savienības programmas „Noziedzības novēršana un apkarošana” atbalstu. Eiropas Komisijas Iekšlietu direktorāts. Šī publikācija atspoguļo vienīgi tās autora viedokli, un Eiropas Komisija nevar būt atbildīga par jebkādu tās satura izmantošanu.