

Mainās vietām tie...

Dalībnieki sēž aplī, krēslos. Spēles vadītājs stāv apla vidū un sauc teikumus, kas saistās ar bērnu, jauniešu tehnoloģiju, mediju lietošanas paradumiem.

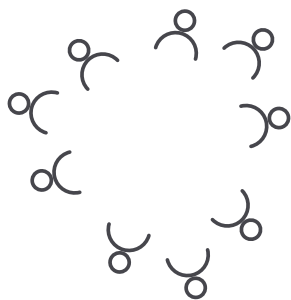


Piemēram, mainās vietām visi tie, kuriem mājās ir portatīvais dators; ... kuriem ir savs e-pasts; ... kuriem ir konts Instagram u.c. Pie katras dalībnieku mainīšanās, spēles vadītājs cenšas apsēsties tukšajā krēslā. Spēlētājs, kurš paliek bez krēsla, kļūst par spēles vadītāju.

Spēles laikā vai pēc spēles tiek pārrunāts spēles laikā novērotais par bērnu, jauniešu tehnoloģiju, mediju lietošanas paradumiem.

Mazs, mazs datorīņš

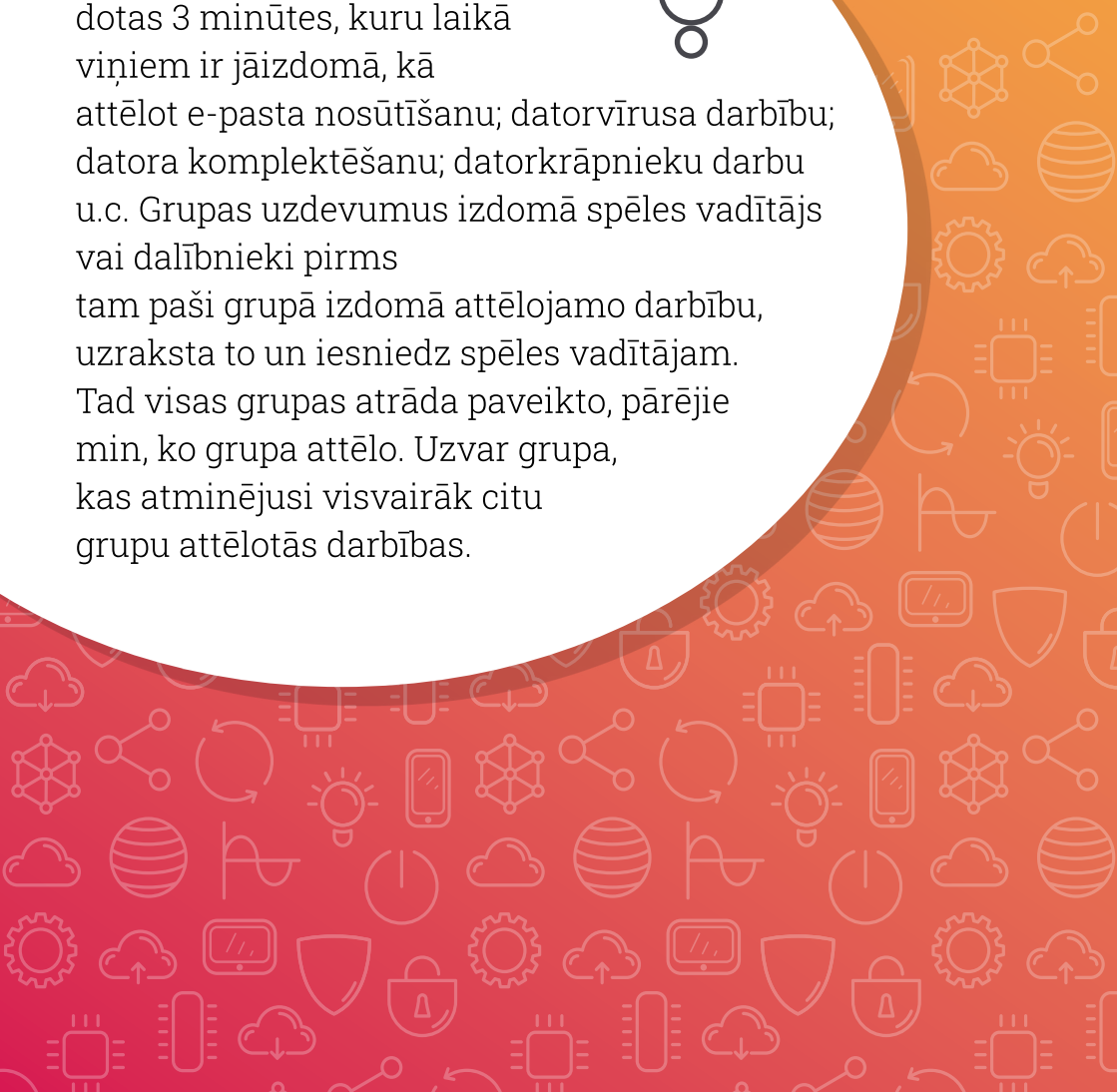
Dalībnieki sastājas aplī un pa trim izveido datoru – labā puse, kreisā puse, klaviatūra (katrs ieņem attiecīgu pozu). Vadītājs stāv apļa vidū un saka: „Mainās visas datora klaviatūras!” Visi dalībnieki, kuri katrā trio attēlo klaviatūras, mainās vietām. Vadītājs cenšas ieņemt kādas klaviatūras vietu. Kurš paliek bez vietas, kļūst par spēles vadītāju.



Pirms vai pēc spēles tiek atkārtotas galvenās datora sastāvdaļas, to nozīme, precīzie nosaukumi.

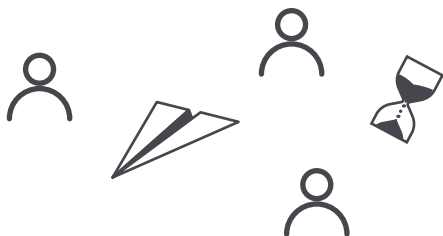
Attēlo nu!

Dalībnieki sadalās grupās pa 4 līdz 6. Grupai tiek dotas 3 minūtes, kuru laikā viņiem ir jāizdomā, kā attēlot e-pasta nosūtīšanu; datorvīrusa darbību; datora komplektēšanu; datorkrāpnieku darbu u.c. Grupas uzdevumus izdomā spēles vadītājs vai dalībnieki pirms tam paši grupā izdomā attēlojamo darbību, uzraksta to un iesniedz spēles vadītājam. Tad visas grupas atrāda paveikto, pārējie min, ko grupa attēlo. Uzvar grupa, kas atminējusi visvairāk citu grupu attēlotās darbības.



Slepenais jautājums

Katrs spēles dalībnieks saloka divas papīra lidmašīnas un izdomā divus sev nozīmīgus jautājumus par internetu, tehnoloģijām, medjiem. Spēlētājs uzraksta vienu jautājumu uz katras lidmašīnas. Pēc starta signāla, visi dalībnieki lidina lidmašīnas – ceļ nokritušās un lidina tās atkal. Aktivitāte var turpināties 2, 3 minūtes. Pēc signāla katrs dalībnieks paņem divas sev tuvākās lidmašīnas, izlasa jautājumus, sagatavo uz tiem atbildes. Tad visi dalībnieki sasēžas aplī un pēc kārtas lasa jautājumus un pārrunā atbildes uz tiem.



Es sūtu e-pastu...

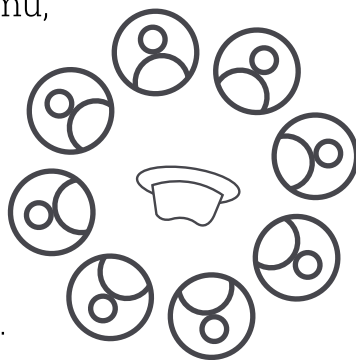
Dalībnieki sastājas aplī, rokās turot diegu uz kura uzvērts gredzens. Vadītājs stāv aplī. Spēlētājs, pie kura ir gredzens, saka: „Es sūtu e-pastu ... (min kāda aplī stāvoša dalībnieka vārdu)”, padodot nemanāmi gredzenu uz labo vai kreiso pusi. Lai padošanas darbība netiktu pamanīta, spēles dalībnieki vienmērīgi kustina rokas pa labi, pa kreisi. Spēles vadītājam ir jāatmin, pie kura no aplī stāvošajiem spēlētājiem atrodas gredzens. Ja spēles vadītājs nepamana pie kura ir gredzens, tas nonāk pie sūtītāja saņēmēja, kurš skaļi saka: „Saņēmu!”. Spēle turpinās, kamēr vadītājs pamana spēlētāju, pie kura tajā brīdī ir gredzens, mainoties ar to vietām.



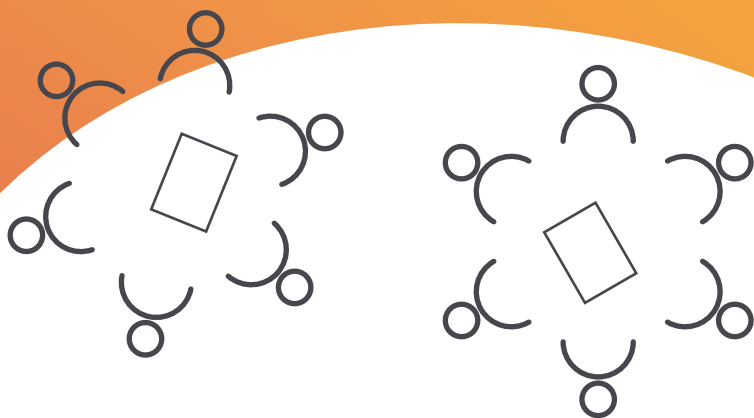
Interneta komentāri

Katrs spēles dalībnieks anonīmi uz lapiņas uzraksta kādu savu netikumu, sliktu paradumu. Spēles vadītājs savāc lapiņas, saliek tās cepurē. Spēles dalībnieki sasēžas aplī, cits pēc cita velk lapiņas, lasa uzrakstīto un sniedz ieteikumus netikumu, slikto paradumu izskaušanai.

Pēc spēles tiek pārrunāta interneta komentāru kultūra.



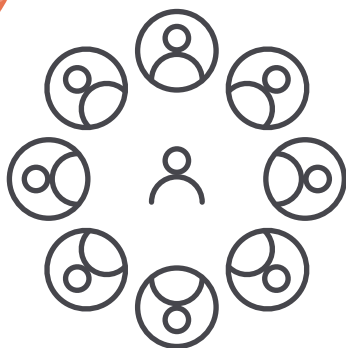
Vai vari izlasīt?



Spēlētāji sadalās grupās. Katra grupa izdomā piecus vai vairāk (vienoju) sakāmvārdus, teicienus un pieraksta tos bez patskaņiem – raksta tikai līdzskaņus. Tad grupas samainās ar uzrakstīto un cenšas atminēt pēc iespējas ātrāk otras grupas rakstīto. Uzvar grupa, kas pirmā atšifrē visus sakāmvārdus, teicienus.

Pēc spēles tiek pārrunāta saziņā lietotā valoda – cik pareizi rakstām tērzētavās, īsziņās u.c.


Jautrā saruna



Katrs spēles dalībnieks uz lapiņas vienu zem otras uzraksta trīs atbildes. Piemēram, Jā, vienmēr; Nē, šodien negribu u.c. Spēles dalībnieki sēž aplī. Spēles vadītājs uzdod kādu jautājumu (tas var būt saistīts gan ar situācijām internetā, gan bērna, jaunieša ikdienas lietām u.c.), dalībnieki pēc kārtas uz to atbild ar vienu no uzrakstītajām atbildēm.

Pēc spēles tiek pārrunāti gadījumi no bērnu, jauniešu dzīves, kad nav saprasts vai ticis pārprasts kāda sarunbiedra teiktais interneta saziņā. Kāpēc šādas situācijas grupu tērzētavās vai īsziņu sarakstē rodas?

Jā vai nē?!



Spēles vadītājs izdomā kādu ar tehnoloģijām, medijiem saistītu lietvārdu, bet pārējiem to nesaka. Pārējie spēles dalībnieki uzdod slēgtos jautājumus, lai atminētu šo vārdu. Spēles vadītājs uz jautājumiem atbild tikai ar vārdiem Jā vai nē. Katra vārda atminēšanai tiek doti ne vairāk kā 10 jautājumi. Dalībnieks, kurš atmin vārdu, kļūst par nākamo spēles vadītāju.

Pēc spēles tiek pārrunāta interneta saziņa – kādus vārdus, zīmes visbiežāk tajā izmantojam, vai savu domu izskaidrojam sarunu biedram? Kāpēc ir situācijas, kad interneta saziņā ir grūti saprast sarunu biedra teikto, emocijas, noskaņojumu?

Kas ir izmainījies?

Viens spēlētājs kļūst par spēles vadītāju, savukārt, dalībnieki sastingst paša izvēlētās pozās. Spēles vadītājs uzmanīgi vēro dalībniekus, tad iziet no telpas.

Pa to laiku viens dalībnieks izmaina savu pozu vai kādu sīkumu savā apģērbā.

Kad ienāk spēles vadītājs, viņš mēģina noteikt izmaiņas. Ja neizdodas, spēles vadītājs dod ķīlu un izvēlas citu spēles vadītāju savā vietā. Ja izdodas noteikt, saņem aplausus no dalībniekiem un izvēlas citu spēles vadītāju savā vietā. Tad spēle turpinās.

Pēc spēles tiek pārrunāta vērīguma nozīme interneta lietošanā. Kas var notikt, ja nepamana kādu paziņojumu, aizmirst vienu simbolu parolē, ja nepievērš uzmanību saitei vai pielikuma failam (dabū vīrusu), ja pārsūta ziņu, to pat neizlasot (izplata melīgu, nepatiesu ziņu), ja nepievērš uzmanību tam, ko saka internetā iepazītais draugs (var kļūt par krāpnieku vai varmāku upuri), u.c.?



Esi uzmanīgs!



Viens dalībnieks kļūst par spēles vadītāju. Pārējie dalībnieki sastājas aplī un aizver acis. Spēles vadītājs klusām iet pa apla ārpusi gar dalībnieku mugurām un apstājas pie kāda dalībnieka. Spēlētāji ar acīm ciet min, pie kura dalībnieka muguras spēles vadītājs apstājies. Dalībnieki drīkst minēt 3 reizes. Kurš uzmin, kļūst par nākamo spēles vadītāju.

Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas no bērnu, jauniešu pieredzes, kurās viss izskatījās savādāk kā bija patiesībā, piemēram, kāds uzdevās par citu personu, tika atsūtīts mānīgs vēstījums, kāds saskārās ar mānīgu reklāmu vai klikšķu virsrakstu u.c.

Klusie telefoni



Dalībnieki sadalās komandās pa 6 līdz 10 dalībniekiem vienā (komandās jābūt vienādam dalībnieku skaitam). Komandas dalībnieki sastājas vienā rindā. Spēles vadītājs grupu pirmajiem dalībniekiem iečukst kādu frāzi, teikumu un dod signālu Sākt! Pēc signāla pirmais dalībnieks iečukst frāzi nākamajam un tā, kamēr tā nonāk kolonnas galā. Uzvar komanda, kura pirmā pareizi nodevusi vēstījumu.

Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas, kad vēstījumu nododot vairākas reizes, tas mainās, jo katrs pieliek savu interpretāciju, kaut ko līdz galam nepasaka.

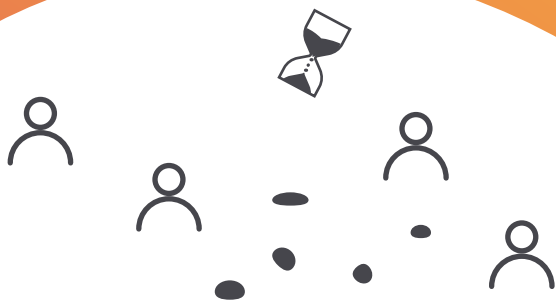
Faktu spēle

Pirms spēles katrs dalībnieks izdomā 5, viņaprāt, vispārzināmus faktus par internetu, tehnoloģijām. Tad dalībnieki sastājas aplī. Vienam no dalībniekiem rokās ir bumba. Tas met kādam no aplī stāvošajiem un saka, piemēram: „Visi zina faktu, ka internets ir datortīkls”. Spēlētājam bumba jānoķer un frāze jāpabeidz. Tad bumbu met nākamajam, atkal sākot frāzi, piemēram:

„Visi zina faktu, ka informāciju mēra bitos”. Pārējie uzmanīgi seko līdzi, lai nosauktās lietas tiešām būtu fakti, nevis viedokļi.



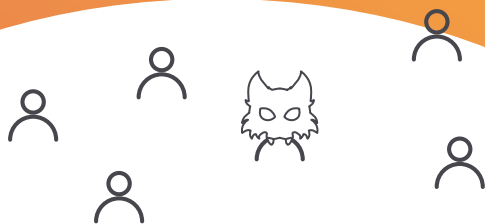
Atceries nu!



Spēles vadītājs noliek uz galda 10–20 sīkus priekšmetus. Spēlētāji tos 30 sekundes apskata, cenšoties iegaumēt. Tad spēles vadītājs priekšmetus apklāj, bet spēlētāji cenšas pierakstīt visus priekšmetus, ko redzēja uz galda. Spēli var spēlēt arī pāros.

Pēc spēles tiek pārrunātas stratēģijas, kā labāk atcerēties paroles, kā tās droši uzglabāt, kā pārbaudīt drošas paroles.


Vilks kādu meklē



Spēles dalībnieki brīvi stāv telpā. Spēles vadītājs kļūst par vilku un saka: „Vilks meklē zēnus ar melnām kurpēm”. Dalībnieki, kuri saklausā sev raksturīgo pazīmi, notupjas. Ja kāds nav pamanījis, ka nosauktā pazīme attiecas uz viņu, kļūst par vilku.

Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas, kad informācijas plūsmā spēles dalībnieki ir palaiduši garām sev svarīgu informāciju.

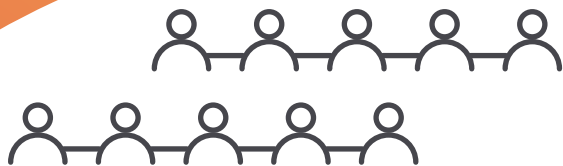
Viltus ziņas



Dalībnieki sastājas aplī. Vienam no dalībniekiem rokās ir bumba. Tas met kādam no aplī stāvošajiem un saka: „Tā nemēdz būt, ka...”. Spēlētajam bumba jānoķer un frāze jāpabeidz. Tad bumbu met nākamajam, atkal sakot frāzi: „Tā nemēdz būt, ka...”. Pārējie uzmanīgi seko līdzi, lai nosauktie piemēri atbilst apgalvojumam: „Tā nemēdz būt...”.

Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas, kurās dalībnieki saskārušies ar viltus ziņām.

5G internets

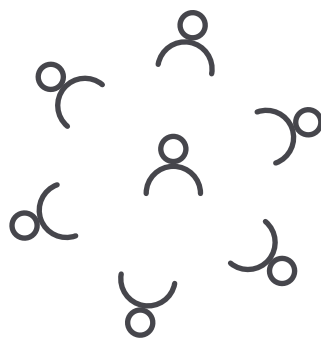


Spēles dalībnieki sadalās vienādās komandās – 10 un vairāk dalībnieki katrā. Dalībnieki nostājas viens otram blakus un sadodas rokās. Katras rindas pirmais dalībnieks sūta vēstījumu pēdējam – vēstījums ceļo ar rokas spiedienu. Vēstījums aiziet līdz rindas galam, pēdējais dalībnieks sūta atbildi pirmajam. Uzvar komanda, kas vēstījumu nosūta un saņem visātrāk. Spēli var atkārtot vairākas reizes.

Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas, kad lēna interneta darbība spēles dalībniekiem ir radījusi problēmas, neērtas situācijas.

Neuzķeries!

Spēles dalībnieki izretojas un nostājas aplī. Spēles vadītājs lūdz visiem aizvērt acis. Kad acis aizvērtas, spēles vadītājs klusām pieiet pie diviem spēles dalībniekiem un samaina tos vietām. Tad dalībnieki atver acis un cenšas atminēt, kas mainījies.



Pēc spēles tiek pārrunātas situācijas, kad uzmanīgi neizlasot informāciju, neizpētot iepakojumu, nevērīgi uzķeroties reklāmai, dalībnieki ir saņēmuši ne to precī, produktu, pakalpojumu, ko vēlējušies.

Tenku vācele

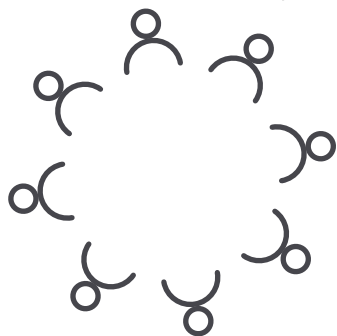


Visi aktivitātes dalībnieki apsēžas aplī. Pirmais dalībnieks, turot rokās, ūdens pudeli, saka: „Mans vārds ir Jānis un es dzirdēju, ka valsts prezidentam (maina uz kādu tēlu vēlas) garšo ūdens”, un nodod pudeli nākamajam dalībniekam. Otrajam dalībniekam jānosauc savs vārds un jāsaka: „Mans vārds ir Kristaps, un Jānis man teica, ka viņš esot dzirdējis, ka valsts prezidentam (vai cits sākumā izvēlētā tēla vārds) garšo ūdens”. Nākamais dalībnieks jau atsaucas uz abiem iepriekšējiem spēles dalībniekiem. Aktivitātes dalībnieki tādā veidā turpina padod pudeli pa apli. Ūdens pudeles vietā var būt arī kāds cits priekšmets.

Pēc spēles tiek pārrunāta dezinformācijas rašanās, tās sekas un mūsu katra atbildība dezinformācijas apturēšanā.

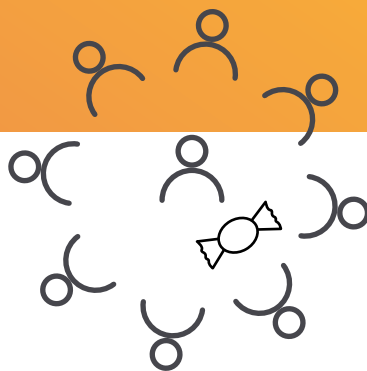
Es daru tā!

Spēles dalībnieki stāv aplī. Pirmais dalībnieks parāda pozu, kustību, mīmiku, emociju, kas visbiežāk rodas lietojot tehnoloģijas, internetu. Nākamais dalībnieks atkārto iepriekšējā dalībnieka rādīto, nākamais – jau abu iepriekšējo. Ja kāds dalībnieks sajauc, dod ķīlu.



Pēc spēles tiek pārrunāts spēles laikā uzzinātais – vai dalībnieki neapdraud savu veselību, lietojot tehnoloģijas (kā sēž, apgaismojums, emocijas u.c.).

Tas ir mans!



Spēles vadītājs iedod katram spēles dalībniekam akmentiņu, ābolu, konfekti vai citu sīku priekšmetu (visiem vienādu). Dalībnieks to kārtīgi apskata, aptausta, izmaina un iegūst tā īpašās pazīmes. Tad visi priekšmeti tiek savākti vienkopus un dalībniekiem ir jāatrod savs priekšmets. Tad dalībnieki pastāsta, ar ko viņa priekšmets atšķiras no pārējiem, kāpēc tas ir īpašs.

Pēc spēles tiek pārrunāti legālpratības jautājumi: ko nozīmē autortiesības, kādiem darbiem tās tiek piemērotas, kā nepārkāpt autortiesības, kā aizsargāt savas autortiesības u.c.

Bzzzzzz

Dalībnieki nostājas aplī cieši viens aiz otra. Viens dalībnieks sāk spēli, pagriežot galvu pa kreisi un izdvešot *Formula-1* skaņu (BZZZZZZZ). Katrs nākamais dara to pašu, tādējādi veidojot „skaņas vilni”. Spēle tiek turpināta vairākas minūtes, paātrinot skaņas vilni.

Pēc spēles tiek pārrunātas sajūtas, kas rodas nemitīgi saņemot jaunu informāciju, kā arī digitālā detoksa nozīmība.



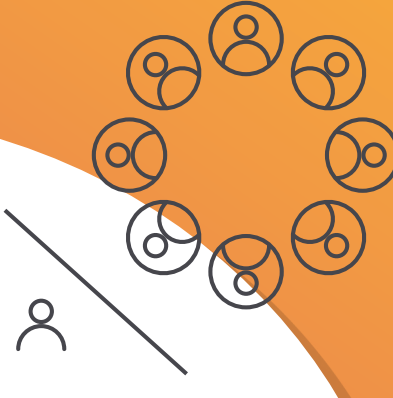
Viena tante teica...



Visi spēles dalībnieki iziet ārā no telpas, paliek tikai viens, kuram spēles vadītājs izstāsta par kādu notikumu, ietverot svarīgu detaļu (telefona numuru, ielas nosaukumu, cilvēka vārdu, cenu, cilvēku īpatnībām utt.). Pēc tam nāk telpā nākamais spēles dalībnieks, apsēžas uz krēsla un uzklausā pirmā jaunieša pārstāstu. Tad telpā nāk trešais dalībnieks, stāsta ceturtajam utt., kamēr pēdējais atstāsta, ko ir sapratis un dzirdējis. Tie, kuri jau ir stāstījuši un klausījušies, paliek telpā, lai redzētu, kā pazūd detaļas no sākotnējā stāstījuma.

Pēc spēles tiek pārrunāts, kā cilvēki no vēstījuma paņēmu to, ko grib dzirdēt, un nodod tālāk, pievienojot interpretāciju, personīgo attieksmi. Tiek izcelta pirmavota nozīmība.

Izslēgtais



Spēli var spēlēt vienu reizi. No grupas viens brīvprātīgais iziet no telpas. Grupa vienojas, par kādu tēmu viņi aizrautīgi runās un izveido cieši noslēgtu apli (var stāvēt vai sēdēt). Vienojas par noteikumu, kurā mirklī viņi atļaus „izslēgtajam” ienākt viņu aplī, piemēram, tad, ja kāds sasiņ plaukstas. „Izslēgtais” tiek iesaukts telpā, kur grupa sarunājas un nepievērš viņam nekādu uzmanību, neielaiž aplī līdz atskan sarunātais signāls. Spēles vadītājs vēro notiekošo un nosaka spēles ilgumu.

Pēc spēles tiek pārrunāts, kā jutās izslēgtais, kā pārējie, velkot paralēles ar mobinga situācijām grupās.

Katram savs viedoklis



Spēles dalībnieki sastājas aplī. Katrs dalībnieks izdomā vienu lietu, kas viņam patīk (ēdiens, hobijs, mūzikas stils, kino u.c.). Viens dalībnieks nostājas apļa vidū un saka: „Man patīk...!”. Pārējie spēles dalībnieki izvērtē teikto un pienāk viņam tik tuvu, cik katram nosauktā lieta patīk. Ja teiktā lieta nepatīk, var atkāpties pat ārpus apļa.

Pēc spēles tiek pārrunāta informācijas burbuļu veidošanās, algoritmu darbības principi.

Dažādas ziņas



Spēles vadītājs izvēlas tēmu, par kuru attiecīgajā grupā būtu interesanti

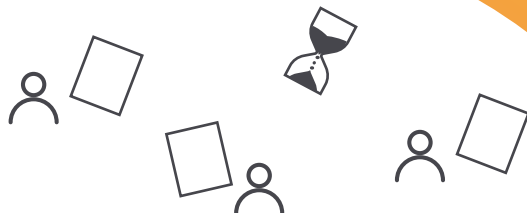
sarunāties. Dalībnieki sasēžas aplī. Spēles vadītājs iesāk stāstu, piesakot tēmu.

Nākamais dalībnieks saka: „Labā ziņa ir tā, ka...”, nākamais: „Bet sliktā ziņa ir tā, ka...”.

Tā dalībnieki stāstu turpina, katrs vēstot labu vai sliktu ziņu tēmas ietvaros. Stāstu noslēdz ar labo ziņu.

Pēc spēles tiek pārrunāta vēstījumu, komentāru veidošana internetā, dažādi skatupunkti, interpretācijas un to paušanas kultūra.

Veikals



Katrs spēles dalībnieks uzraksta uz lapiņām trīs rakstura īpašības, kuras viņam piemīt (katru uz savas lapiņas). Katra rakstura īpašība kļūst par veikala precī. Katrs dalībnieks spēles laikā gan pārdod citiem savas īpašības, gan pērk tās īpašības, kuras viņam nepiemīt, bet viņš tās vēlētos. Spēle ilgst 10–15 minūtes.

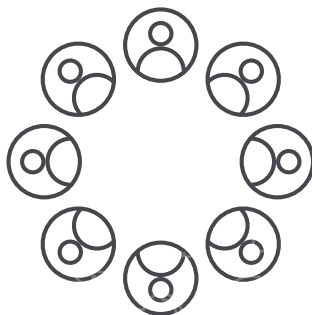
Pēc spēles tiek pārrunāts, vai un kā interneta saziņā izpaužas rakstura īpašības, vai cilvēku, ar kuru sazinās tikai internetā, var saukt par draugu.

Asociāciju ķēdes

Spēles dalībnieki sasēžas aplī.

Pirmais dalībnieks nosauc jebkuru vārdu, nākamais sauc asociāciju, kas rodas ar šo vārdu. Tā dalībnieki turpina asociāciju ķēdi. Suktos vārdus var pierakstīt, lai pēc spēles pārrunātu interesantākās asociācijas.

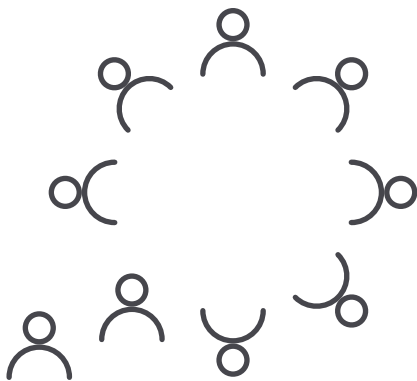
Pēc spēles var pārrunāt dalībnieku interneta lietošanas paradumus – sērfošanu internetā, kas no vienas ziņas ved pie citas, hipersaišu lomu, informācijas apjomu un struktūru internetā.



Labdien, kaimiņ!

Spēles dalībnieki izveido apli un sastājas cieši cits citam blakus. Tiek izvēlēts viens vadītājs. Uzsākot rotaļu vadītājs skrien apkārt aplim (pa ārpusi) un kādā brīdī pieskaras vienam no dalībniekiem. Tas, kuram pieskāries vadītājs, ātri atstāj savu vietu un skrien apkārt, bet uz pretējo pusi. Kad abi dalībnieki satiekas viņiem jāapstājas, jāsarokojas un jāsasveicinās, sakot: „Labdien, kaimiņ!” Tikai pēc tam, dalībnieki drīkst turpināt skriet. Dalībnieku uzdevums ir nokļūt pirmajam līdz brīvajai vietai. Tas spēlētājs, kurš nokavē, skrien apkārt aplim un izvēlas citu dalībnieku, ar kuru sacensties.

Pēc spēles tiek pārrunāti pieklājīgas interneta saziņas elementi.



Lāstekas



Spēles dalībnieki tiek sadalīti divās grupās – saldētājos (mazāks skaits) un lāstekās. Uz piecām lāstekām parasti ir viens saldētājs. Tātad 18 dalībnieku grupā, trīs ir saldētāji un 15 – lāstekas.

Lāsteku galvenais uzdevums ir skraidīt pa spēles laukumu un izvairīties no saldētāju pieskārieniem. Ja saldētājs ar roku pieskaras lāstekai – tā uz līdzenas vietas sastingst – pārtrauc skriešanu un gaida atkusni. Ja cita lāstekka izlien sasaldētajai lāstekai caur kājām/pieskaras plecam u.c. (dalībnieki pirms spēles vienojas), tad sasaldētā lāstekka ir atkususi un var turpināt skrējieni, cenšoties izvairīties no turpmākas sasalšanas.

Saldētāju galvenais uzdevums ir sasaldēt pēc iespējas lielāku lāsteku skaitu. Saldētāji ir uzvarējuši, ja viņiem izdodas sasaldēt pilnīgi visas lāstekas. Lāstekas uzvar, ja piemēram, piecu minūšu laikā saldētājiem tā arī nav izdevies sasaldēt visas lāstekas.

Pēc spēles tiek pārrunāta drošība internetā, fokusējoties uz datorvīrusiem (saldētāji tiek pielīdzināti apdraudējumiem).



DROSS
INTERNETS.LV