| Pamatinformācija | | |
| --- | --- | --- |
| Moduļa nosaukums | MonoMazi slepkavības spēle | |
| Autors (org. + izglītības iestāde) | VO De Vallei Chris van Walraven | |
| Iekļaušanas tēma | vientulība | |
| Izlaušanās piedzīvojuma veids | mape | |
| Mērķauditorija | Vecums: 14+  Tēma ir nopietna un piedzīvojums diezgan reāls. Papildus slepkavībām un vientulībai tiek aizskartas tādas tēmas kā diskriminācija, karš, narkotikas un sazvērestības. Piedzīvojums ir tikpat sarežģīts kā tipiska slepkavības lieta, taču, ja par kādu no šīm tēmām nejūtaties ērti, jūs, iespējams, nevēlaties spēlēt šo izlaušanās piedzīvojumu. Nav vajadzīgas nekādas īpašas prasmes, taču mīklu sarežģītības dēļ dalībniekiem jābūt vismaz 14 gadus. Ikviens šajā vecumā, kas spēj spēlēt galda spēli divas stundas, varēs to izspēlēt. Lai samazinātu sarežģītību, spēles laikā var būt klāt izglītotājs, kas var nedaudz vadīt spēlētājus, dodot mājienus, uzdodot pareizos jautājumus vai pievēršot spēlētāju uzmanību atsevišķām niansēm. | |
| Spēlētāju skaits | 2-5 | |
| Plānotais laiks/ilgums | Sagatavošanas laiks: | no pus stundas līdz vienai stundai (atkarīgs no jūsu printera ātruma) |
| Vietas sagatavošanas laiks | 5 min |
| Ievads: | piecas minūtes |
| Spēles laiks: | apmēram 2 stundas |
| Izvērtēšanas laiks: | desmit minūtes vai vairāk (atkarīgs cik daudz vēlaties izrunāt) |
| Piedzīvojuma mērķis | Izlaušanās piedzīvojums var būt interesants izglītotājiem, kuri vēlas likt saviem skolēniem domāt par tādām tēmām kā “iekļaušana”, “vientulība” vai “tiesu ekspertīze”. Piedzīvojumu var izmantot, lai uzzinātu vairāk par iekļaušanu, kognitīvajām prasmēm, sociālajām prasmēm vai informācijas apstrādi. To, protams, var spēlēt arī prieka pēc. Spēlējot var pielietot arī savas angļu valodas zināšanas. | |
| Mācīšanās mērķi | Iespējamie mācību rezultāti var būt kognitīvi (loģikas prasmes, problēmu risināšanas prasmes, matemātiskās prasmes, piemēram, loģika vai kriptogrāfija, bioloģiskās zināšanas, piemēram, par dzīvnieku spalvām, zināšanas par kriminālistikas izpēti, lasīšanas praktizēšana). Tie var būt sociāli (kopīgs darbs, informācijas organizēšana). Tās var būt tādas prasmes kā informācijas atrašana un organizēšana. Tās var būt zināšanas par iekļaujošām tēmām, piemēram, vientulību vai diskrimināciju. | |
| General Overview of the adventure | Spēlētāji saņem mapi un aploksni un noklausās vadītāja instrukciju. Spēlētāji izpēta mapi un risina mīklas.  Pieci dažādi cilvēki (Isiahs, Kala, Liseli, Meili un Pauls), kuri jutās vientuļi, pievienojās pašpalīdzības programmai MonoMazi. Isiahs ir vientuļš savas traumas dēļ, kas padara viņu kašķīgu. Kala ir vientuļa savas narkotiku atkarības dēļ, kas liek viņai manipulēt ar citiem. Liseli ir vientuļa dēļ sava satraukuma un neirozēm. Meili ir vientuļa, jo viņa domā savādāk (augsts IQ un tic sazvērestības teorijām) un tas atstumj citus. Pauls ir vientuļš, jo viņš ir bijušais ieslodzītais. Šo piecu cilvēku grupa reizi nedēļā kopā spēlē slepkavības noslēpumu spēli, bet kādu nakti Liseli patiešām tiek noslepkavota. Neviens nezina, kas to izdarīja, bet tas noteikti ir viens no pārējiem četriem. Izmeklētāji ir izskatījuši nozieguma lietu, taču, lai nepieļautu, ka cietumā nonāk nepareizā persona, lietas materiāli tagad ir to spēlētāju rokās, kuriem jāatrisina šis slepkavības noslēpums.  Visa informācija ir mapē. Vienīgais nepieciešamais ievads ir tas, ka spēlētāji kopīgi risina slepkavības noslēpumu un, kad viņiem šķiet, ka zina, kurš to izdarījis, viņi var atvērt aploksni, kurā ir atbilde. Galvenais uzdevums ir vajadzīgās informācijas atrašana mapē, tās sakārtošana un pēc tam izspriešana, kurš ir slepkava, bet, lai iegūtu visu nepieciešamo informāciju, ir piecas mazākas mīklas, kuras jāatrisina.  Spēle beidzas tad, kad spēlētāji ir izvēlējušies savu aizdomās turamo un atver aploksni. Tajā ir ietverta tās personas atzīšanās, kura to izdarīja. Pēc tam notiek spēles pārrunāšana. | |
| Procesa vadīšana | Koordinatoram ir jāinstruē spēlētāji īsi pirms spēles sākuma un, kad spēle ir pabeigta, viss ir jāpārrunā. Lai mazinātu sarežģītības līmeni, spēles laikā var būt klāt skolotājs/gids ar zināšanām par spēles gaitu un iznākumu, kas var nedaudz vadīt spēlētājus, dodot mājienus, uzdodot pareizos jautājumus vai virzot spēlētājus. | |
| Iekļaušanas līmenis | Nespiediet studentus spēlēt spēli. Pajautājiet viņiem, vai viņi grib spēlēt. Centieties pārāk daudz neiejaukties spēles gaitā. Ļaujiet dalībniekiem darboties pašiem. Palīdziet, ja nepieciešams, bet nekad parāk daudz, un atcerieties, ka tā ir spēlētāju, nevis vadītāja spēle. | |
| Atstumšanas līmenis | Esiet iekļaujoši un, ja nepieciešams, virziet spēlētājus uz iekļaujošo spēles tēmu vai pašu spēlētāju iekļaušanu. Palīdziet spēlētājiem darboties kopā, ja kaut kas noiet greizi. | |

| Sagatavošana | |
| --- | --- |
| Vietas uzstādīšana un noskaņas radīšana | Telpa ar gladu un tik daudz krēsliem cik dalībnieku. |
| Nepieciešamie materiāli | * Mape ar spēlei pielāgotu dizainu; * Aploksne (sagatavota atbilstoši instrukcijām) * zīmuļi * Papīra lapas * Ierīce ar interneta pieslēgumu |
| Papildu sagatavošanās | Skatīt pilnu mapes un aploksnes sagatavošanas aprakstu šī dokumenta beigās. |

| Pilns moduļa apraksts | | |
| --- | --- | --- |
| Ievads un naratīvs | Iepazīstiniet spēlētājus, pastāstot, kas viņiem jādara (kopīgi jāatrisina slepkavības noslēpums, izmantojot mapē atrodamo informāciju) un kad viņi var atvērt aploksni (kad viņi visi ir vienojušies, kurš ir slepkava).  Spēle var tik tikai ar šo nelielo informāciju. Tad tā būs vēl izaicinošāka. Jūs varat pastāstīt vairāk par spēli vai norādēm. Varat spēlētājiem pastāstīt nelielu daļu no stāsta, iepazīstināt ar tēliem, lai spēlētājiem jau rodas priekšstāsts par spēles naratīvu. Jūs varat dalīties ar šo informāciju:  “Pieci dažādi cilvēki (Isiahs, Kala, Liseli, Meili un Pauls), kuri jutās vientuļi, pievienojās pašpalīdzības programmai MonoMazi. Isiahs ir vientuļš savas traumas dēļ, kas padara viņu kašķīgu. Kala ir vientuļa savas narkotiku atkarības dēļ, kas liek viņai manipulēt ar citiem. Liseli ir vientuļa dēļ sava satraukuma un neirozēm. Meili ir vientuļa, jo viņa domā savādāk (augsts IQ un tic sazvērestības teorijām) un tas atstumj citus. Pauls ir vientuļš, jo viņš ir bijušais ieslodzītais. Šo piecu cilvēku grupa reizi nedēļā kopā spēlē slepkavības noslēpumu spēli, bet kādu nakti Liseli patiešām tiek noslepkavota. Neviens nezina, kas to izdarīja, bet tas noteikti ir viens no pārējiem četriem. Izmeklētāji ir izskatījuši nozieguma lietu, taču, lai nepieļautu, ka cietumā nonāk nepareizā persona, lietas materiāli tagad ir jūsu rokās.”  Jūs varat teikt arī to, ka spēles uzdevums ir uzzināt, kurš ir sarkanais spēlētājs. Tā var būt papildus norāde. Jūs varat arī norādīt, kuri dokumenti var aizvest līdz pareizai atbildei. Jūs varat teikt:  “Mīkas, kas ved pie atbildes ir saplēstā zīmīte, izdrukātais epasts, šalles raksts, kurstvārdu mīkla, augsnes un mata paraugs.”  Ja laika ir pavisam maz un dalībnieki ir apjukuši jūs varat dod vēl papildu informāciju:  “Saplēstā zīmīte jāsaliek kā puzle, Izdrukātais epasts jāpārraksta no koda, kurā tas paslēpts. Tāpat jāatrisina arī šalles raksta mīkla, bet pēc tam šis raksts jāuzzīmē. Krustvārdu mīklas risināšanā vara izmantot Google meklētāju, savukārt matu un augsnes paraugam jāizmanto sniegto paraugu attēli. “  Bet esiet uzmanīgi un nedodiet pārāk daudz informācijas. Iedodot tik daudz informācijas kā pēdējā rindkopā var ietaupīt laiku, bet tas var atņemt lielu daļu jautrības. Runājot par jautrību, tās līmeni var palielināt pirms spēles prezentējot dažus no spēles nozieguma materiāliem nevis pažu mapi.  Šis prezentācijas veids sniedz spēlētājiem plašāku pārskatu par izlaušanās spēli un palīdz viņiem vieglāk dalīties ar atrasto informāciju. Jūs pat varētu saspraust dažus dokumentus ar sarkanu saspraudi, lai spēlētājiem atvieglotu darbu. Piemēram, jūs varat saspraust katru reģistrācijas veidlapu ar katru interviju vai saspraust vienu vai vairākas reģistrācijas veidlapas ar katru atbilstošo mīklu (Isiaham ar krustvārdu mīklu, Pāvilam ar paraugiem, Kalai ar saplēsto vēstuli, Meili ar izdrukātu e-pastu un Liseli ar šūšanas mīklu). | |
| Piedzīvojuma plūsma | Spēlētāji saņem mapi un aploksni, un viņus instruē koordinators. Spēlētāji izpēta mapi un risina mīklas. Viņi apgūst un piedzīvo visas iepriekš minētās lietas. Spēlētāji saliek spēles detaļas un nonāk pie secinājuma. Arī tā var būt daļa no mācīšanās pieredzes.  Piecas mazākās mīklas ir saplēsta zīmīte, izdrukāts e-pasts, izšūts raksts, krustvārdu mīkla un matu un augsnes paraugs. Saplēstā zīmīte ir jāsaliek kopā kā puzle. Izdrukātajā e-pastā ir kods, kas ir jāatšifrē. Arī izšūtais raksts ir jāatšifrē, bet pēc tam arī jāizmanto raksta izvilkšanai. Krustvārdu mīkla ir jāatrisina. Gan matu paraugs, gan augsnes paraugs ir jāidentificē, izmantojot dotos attēlus. Visas mīklas ir saistītas ar reālās dzīves problēmām, lielākā daļa no tām attiecas uz tiesu ekspertīzēm.  Intervijās var atrast daudz informācijas par pieciem galvenajiem aizdomās turamajiem. Tas arī virza spēlētājus uz galveno jautājumu: kurš ir sarkanais? Paskatoties uzmanīgāk, jūs atklāsiet, ka katrs aizdomās turamais stāsta par slepkavības nakti atšķirīgu versiju. Ja viņu stāsti ir pretrunīgi, kāds noteikti melo. (Kā izrādās, viņi visi meloja, jo viņi visi bija iesaistīti.)  Viņi arī liek sev izskatīties nevainīgiem, viedojot alibi un norādot ar pirkstu uz kādu citu.  Iziasa alibi var pārbaudīt, atrisinot viņa krustvārdu mīklu un izslēdzot viņu kā galveno aizdomās turamo.  Pols no slepkavības vietas paņēmis augsnes un matu paraugus. Izmantojot paraugu sarakstus, tos var identificēt kā augsni no Sentfilipa tilta un žurkas matu. Pols arī norāda, ka Kala ir strādājusi par laboratorijas asistenti, tāpēc viņai ir nedaudz lielāka iespēja iegūt mājdzīvnieku - žurku.  Kala ir saplēsusi vēstuli. Saliekot vēstuli var izlasīt, ka tajā tiek lūgts satikties pie Sentfilipa tilta tieši pirms tikšanās kafejnīcā. Tas veido saikni augsnes un matu paraugiem ar slepkavu: tas ir sarkanais.  Meili ir uzlauzusi Lisas e-pastu. Izrādās, ka e-pasts ir kodēts. Pēc koda uzlaušanas vēstule ziņo, ka Pols ir violētais, izslēdzot viņu kā galveno aizdomās turamo. Meilija pastāsta Bārnsam, kā kodā atrast burtu “I”, sniedzot spēlētājiem norādes par e-pasta atkodēšanu.  Vienīgā mīkla, kas intervijās nav minēta, ir šūšanas puzle. Atrisinot to, spēlētāji atklāj, ka Meili mājdzīvnieks ir trusis, nevis žurka. Tādējādi Kala ir vienīgā persona, kas varēja nogalināt Lisu.  Spēlētāji atver aploksni un nolasa atzīšanos. Viņi pārdomā spēli un savu spēlē gūto pieredzi. Tagad ir īstais laiks, lai runātu par tēmām, kurām koordinators vēlas pievērst uzmanību. | |
| Ko vērot, kam pievērst uzmanību? | Piezīmējiet tās lietas, par kurām vēlaties runāt ar spēlētājiem pēc spēles beigām, piemēram, spēles plūsmu, mīklu risināšanu, to, kā spēlētāji strādāja kopā, utt. | |
| Refleksija | Pārrunāšana ir saruna ar spēlētājiem pēc spēles beigām, par viņu pieredzi, kā viņi risināja mīklas, kā viņi sastrādājās, ko viņi ir iemācījušies, un pārrunā tēmas, kuras vēlaties risināt (iekļautība, vientulība, kriminālistikas pētījumi).   * Kā tu jūties piedzīvojuma laikā? * Kas notika? Kā jūs palīdzējāt nokļūt līdz risinājumam? * Ko jūs atklājāt? Ko jūs atklājāt par sevi? * Ko jūs atklājāt par vientulību? * Kā jūs varat atbalstīt citus, kuri ir vientuļi? * Ko tu vari darīt, kad pats jūties vientuļš?   Ja spēlētāji galu galā izvēlēsies nepareizo varoni, viņi atklās, ka ir kļūdījušies, atverot aploksni. Taču kļūdīšanās nav liela problēma. Jūs nedusmojaties, ja izrādās, ka slepkavību izdarījis kāds cits, nevis tā persona, par kuru jums bija aizdomas. Jums tāpat šī ir iespēja izbaudīt spēles procesu un apgūt zināšanas. Spēlētāji var arī iemācīties pārdzīvot savas kļūdas (visi tās pieļauj, pat īsti izmeklētāji, un spēle nav vienkārša) un pārdomāt, kur viņi ir kļūdījušies, lai mācītos no tām. | |
| Papildu informācija | Cilvēkiem, kuri nekad nav veikuši tekstu atkodēšanu:  Izprintētais e-pasts.pdf satur kodu, kas spēlētājiem ir jāuzlauž. Tas ir viens no vienkāršākajiem koda veidiem, ko uzlauzt: aizstāšanas kods. Šis šifrs kodē ziņojumu, aizstājot katru alfabēta burtu ar citu simbolu ( “wingdings”). Šeit izmantotā aizstāšana ignorē lielos burtus ,pieturzīmes un garumzīmes. Atstarpes starp vārdiem tiek saglabātas. Parasti ir divi veidi, kā uzlauzt aizstāšanas kodu, un tos var izmantot abus vienlaikus. Pirmais ir atkārtošanās analīze. Tas nozīmē, ka jāskatās uz simbola biežumu kodā. Daži burti latviešu alfabētā ir biežāk nekā citi.  Jūs, iespējams, nepamanīsit biežuma atšķirību par 1%. Tāpēc atšķirt N vai R var būt ļoti sarežģīti. Bet šī metode ir patiešām noderīga, piemēram, burtam E, kas izceļas ar biežumu. Sākumā, meklējot simbolu, kas ir izplatītāks par visiem citiem, gandrīz vienmēr tiks parādīts burts E. Šis palīdz turpināt risināšanu ar otro metodi: modeļu meklēšanu. Aplūkojot burtus, no kuriem sastāv vārdi, var saskatīt konkrētus rakstus. Vārdi ar diviem burtiem gandrīz vienmēr ir patskanis un līdzskanis (“ES” vai “TU”). Aplūkojot kodu, piemēram, ⛉◐◓◓◐✪, tajā var būt tikai tik daudz vārdu. Tas, piemēram, var būt “KANNAS” vai “CELLES”, bet nevar būt “RŪGTAS”. Pie noteikta biežāko butru un vārdu sliekšņa jūs principā var aizpildīt nepilnības. Pirms jūs paši to saprotat, jūs jau esat uzlauzuši kodu. Par kodu priekš izprintētā e-pasta.pdf ir arī paslēpts mājiens.  Šie padomi var būt noderīgi spēlētājiem, kuriem ir maza pieredze izlaušanās spēlēs vai (slepkavības) noslēpumu risināšanas spēlēs:   * Strādājiet kā komanda. Ja iepriekš esat strādājuši kopā, tas var notikt dabiski, pretējā gadījumā jūs varētu vēlēties organizēt darbus, sadalīt uzdevumus, plānot, kad un kā dalīties ar atrasto informāciju, plānot, kā un kad izmantot norādes utt. * Sakārtojiet mapē atrastos dokumentus/objektus, pirms sākat tos sīkāk izpētīt. Pārliecinieties, ka visi zina, kādi dokumenti/mīklas ir tur. Izveidojiet sarakstu vai vienlīdzīgi tos sadaliet. Izlemiet, kurš ko risinās un kā pēc tam dalīsieties ar atklāto informāciju. * Izpētot dokumentus/objektus, esiet rūpīgi. Bieži vien ar labā izlaušanās spēlē viss ir veidots ar nodomu. Dažas lietas būs mīklas, dažas būs pavedieni, citas būs sīkāki mājieni, dažreiz lietas būs tikai tur, lai būtu odziņa. * Varat atkārtoti apskatīt dokumentus/objektus. Ne viss būs acīmredzams no pirmā acu uzmetiena. Dažus dokumentus/objektus varat atpazīt kā pavedienu tikai tad, kad esat atradis citu informāciju. * Nepadodies ātri. Galu galā jums ir darīšana ar noslēpumu, un noslēpumi ir jāapdomā, pirms tie tiek atrisināti. Dažas mīklas var atrisināt tikai tad, kad esat atradis noteiktu pavedienu. Tāpēc nepadodieties, kamēr neesat patiešām izmēģinājis visas iespējas. Ja nevarat atrisināt mīklu, atstājiet to vēlākam laikam. Varbūt jūs atradīsiet pavedienu vai gūsiet izcilu ideju, kā to atrisināt. Varbūt kādam citam spēlētājam ir atšķirīgs domāšanas veids, tāpēc ļaujiet viņam mēģināt atrisināt problēmu. Sāciet ar vienkāršām mīklām un pārejiet uz grūtākajām. * Izmantojiet loģiku. Neviena laba mīkla nav paredzēta, lai to nejauši atminētu. Izlaušanās spēles ir kā lielas Sudoku mīklas: tās tiek atrisinātas pa vienai, un katrs solis izriet no iepriekšējā, izmantojot loģisku argumentāciju. Varat domāt cēloņsakarībās: “ja A, tad B” vai izslēgšanas metodes: “ja A, B, C ir vienīgās iespējas un tā nav B vai C, tai jābūt A”. * Sakārtojiet līdz šim atrasto informāciju, jo īpaši to, kas izsecināta no mīklām (šī informācija tika paslēpta kāda iemesla dēļ). Izveidojiet atbilžu apkopojumu. Dažas izlaušanās spēles un noslēpumu spēles tiek veidotas kā došanās uz grandiozu finālu: lai atrisinātu pēdējo mīklu ir nepieciešama visa spēles laikā savāktā informācija. Citās spēlēs ir mīklas, kuras var atrisināt, tikai iegūstot iepriekš iegūtu informāciju. Šie abi ir labi iemesli, lai jūsu informācija būtu sakārtota. * Mīklu risināšana var būt sarežģīta. Sajūta, ka nespējat to atrsisināt ir gandrīz neizbēgama. Tāpēc nejūtieties slikti par to. Vienkārši mēģiniet vēlreiz. Izmēģiniet citu mīklu vai paņemiet pārtraukumu. Izbaudiet mācīšanās procesu un atklāsmes mirkļus. Lūk, kā profesionāli mīklu risinātāji (matemātiķi) to risina (un jā, arī viņiem puse no mēģinājumiem neizdodas):   + Savākt kopā to, kas ir dots, un mēģināt pilnībā saprast to, kas ir prasīt, sastādīt risināšanas plānu   + padarīt to vizuālu: uzrakstīt, uzzīmēt   + padomāt par līdzīgām mīklām un to, kā jūs tās atrisinātu   + sadalīt mīklu mazākās “apakšmīklās” un mēģiniet tās atrisināt   + Apkopot visu jums zināmo informāciju par tēmu   + ja esat kaut ko izmēģinājis un tas neizdevās, vai tas ir tāpēc, ka metode bija nepareiza, vai arī tāpēc, ka izpildes laikā pieļāvāt kļūdu? pārbaudiet savu argumentāciju, lai pārliecinātos   + ja jūsu metode nedarbojās, mācieties no savām kļūdām: kāpēc tā nedarbojās? vai varat to mainīt vai piedāvāt citu pieeju, kas var risināt šo nestrādāšanas iemeslu?   (un tas viss der arī matemātikai ;) ) | |
|  |  | |

| **Piedzīvojuma sagatavošana** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Materiāli spēles sagatavošanai | atbildes;  printeris;  šķēres;  pildspalvas;  Papīra saspraudes;  Tukša mape;  Tukša aploksne. | | |
| ‘Soli pa solim’ detalizēts apraksts | <https://drive.google.com/drive/folders/1hjTfxYmMi57t128_O_nPMWT9IZtIdK85>  paņemiet tīru, brūnu mapi uz kuras var rakstīt un uzrakstiet sekojošo ar zilu vai melnu pildspalvu:  NOZIEGUMA VIETAS IZMEKLĒŠANAS FAILS  NOSAUKUMS: MonoMazi slepkavības spēle  LIETA NR: 2549B  UPURIS: Liselia Fišere  SATURS:  nozieguma vietas izmeklēšanas atskaite  crime scene investigation report  divas spēles noetikumu grāmatiņas (pierādījumi)  saplēsta zīmīte (pierādījumi)  izprintēts epasts  auduma gabals (pierādījumi)  piecas Monomazi reģistrācijas lapiņas  krustvārdu mīkla  matu paraugs + laboratorijas secinājumi par matiem  augsnes paraugs + laboratorijas secinājumi par augsni  kadri no filmas “Es darītu visu mīlestības dēļ”  četras intervijas ar aizdomās turētajiem  Secība, kādā mapē salikti dokumenti, ir svarīga. To var nedaudz mainīt, bet pareizi salikti dokumenti var palīdzēt spēles norisei. No augšas uz leju šādā secībā ievietojami dokumenti:  - Spēles grāmata-vāks ”cluedyclues”.pdf izprintēts, izgriezts un salocīts) - Spēles grāmata-vidus ”cluedyclues”.pdf (izprintēts, izgriezts un salocīts) - atzīšanās atšifrējums word. (izprintēts un izgriezts ievietots nslēguma aploksnē) - Nozieguma vietas izmeklēšanas ziņojums. Word. (izprintēts un sasprausts) - krustvārdu mīkla .pdf (izprintēts) - Dzīvnieku mati-1.pdf ( izprintēts un izgriezts)  - Dzīvnieku mati-2.pdf (izprintēts un izgriezts) - Dzīvnieka mata paraugs .pdf (izprintēts) - Es to visu darītu mīlestības dēļ S17, E12 fināls. Pdf.(izprintēts) - Isiaha Wooda intervijas transkripts.word. (izprintēts un sasprausts) - Kalas Brinas intervijas transkripts. word. (izprintēts un sasprausts) - Meili Pārkeres intervijas transkripts. word. (izprintēts un sasprausts) - Paula Foresta intervijas transkripts. word (izprintēts un sasprausts) - MMI Reģistrācijas anketa\_Isiah.pdf (izprintēts) - MMI\_Reģistrācijas anketa\_Kala.pdf (izprintēts) - MMI\_Reģistrācijas anketa\_Liseli.pdf (izprintēts) - MMI\_Reģistrācijas anketa\_Meili.pdf (izprintēts) - MMI\_Reģistrācijas anketa\_Paul.pdf (izprintēts) - E-pasts\_1.pdf (izprintēts)  - E-pasts\_2.pdf (izprintēts)  - Alfabēta\_tulkojums\_epasta atšifrēšanai.pdf (izprintēts) -Vēstule “Sarkanajam”.word (izprintēts, izgriezts, saplēsts un sasprausts) - Zemes\_paraugi (izprintēts un izgriezts) - Paraugs\_zeme.pdf (izprintēts) - Šalles raksts.pdf (izprintēts)  -Atbildes.word. (neprintēt)  Paņemiet tukšu aploksni uz kuras ar pildspalvu var uzrakstīt:  NOSLĒGUMS  UZMANĪBU:  Neatvērt, kamēr neesat pilnībā pārliecināti par to, kurš ir slepkava. Ja kļūdīsieties, Toms Bārness notiesās savu pirmo aizdomās turamo. (Un būsim godīgi, viņš noteikti kļūdīsies.)  Aploksne ir aizzīmogota un satur atzīšanos:  - atzīšanās.pdf (izprintēts un izgriezts)  Atsevišķi no mapes un aploksnes, vadītājam jābūt atbilžu lapai, kur ir visu mīklu atbildes. Fails saucas “atbildes”. Pdf. Tā var būt ļoti noderīga spēles laikā pārbaudot atbildes un jau laikus novēršot iespējamās kļūdas, piemēram burtu kļūdas krustvārdu mīklā. | | |

Paldies ☺ ☺ ☺ !!!