| **Galvenā informācija** | | |
| --- | --- | --- |
| Moduļa nosaukums | “Pazudis mežā” | |
| Izstrādāja | Gunta Gruņiere, Jana Keibeniece, Tirzas pamatskola, Jauniešu iniciatīvu centrs “B.u.M.s.”, Latvija | |
| Iekļaušanas tēma | Piederība, kopējā atbildība par iekļaujošas sabiedrības veidošanu | |
| Izlaušanās piedzīvojuma forma | Telpas sadalītājs | |
| Mērķa grupa | Jaunieši vecumā no 12 - 17 gadiem | |
| Spēlētāju skaits | 4 grupas (katrā no grupā 5 - 6 dalībnieki) | |
| Paredzamais laiks/ilgums | *Preparation of the materials:* | *120 min* |
| *Setting up the space before the adventure:* | *15 min* |
| *Intro time:* | *10 min* |
| *Play time:* | *25 min* |
| *Debrief/ evaluation time:* | *10 min* |
| Piedzīvojuma mērķis | Spēles mērķis ir izglābt mežā pazudušus jauniešus. Šis piedzīvojums skolēniem ļaus saprast, kur apgūtās zināšanas var noderēt reālajā dzīvē.  Spēle veidota, lai pilnveidotu sadarbības prasmes, veicinātu motivāciju, uzlabotu komunikācijas prasmes un loģisko domāšanu. Šajā aktivitātē skolēniem tiek dota iespēja darboties dažādās grupās, uzņemoties atbildību un meklējot risinājumus kopā.  Spēli var intergrēt dažādās formālās un neformālās izglītojošās nodarbībās gan skolās, gan jauniešu centros. | |
| Mācību mērķi | Skolēni   * uzlabos pašvadītās mācīšanās prasmes un kritisko domāšanu; * pilnveidos sadarbības prasmes; * novērtēs grupas dažādību un mācīsies pieņemt visus grupas biedrus; * pilnveidos zināšanas ģeogrāfijā (ģeogrāfiskās koordinātas, orientēšanos dabā un izdzīvošanas prasmes). | |
| Vispārīgs piedzīvojuma pārskats | Galvenais stāsts ir par to, ka mežā ir pazuduši draugi. Pasaules slavenais izdzīvošanas eksperts Bērs Grils palīdzēs pazudušo meklēšanā, sniedzot pavedienus un uzvedinošus uzdevumus.  Spēlētāju komandu svarīgālais uzdevums ir noteikt pazudušo cilvēku atrašanās vietu. Viņi neapdomīgi devās mežā meklēt piedzīvojumus, taču nebija tam pienācīgi sagatavojušies. Viņu ģimenes ir ļoti uztraukušās, jo jau 12 stundas nespēj ar viņiem sazināties. Pazudušie neatstāja nevienu norādi par virzienu, kurā ir devušies. Zināms ir vienīgi tas, ka viņi devušies mežā. Ģimenes ir sazinājušās ar policiju, kura meklēšanu uzsāks tikai pēc 24 stundām, kopš pazušanas brīža. Tuvinieki ir ārkārtīgi uztraukušies.  Viens no ģimenes locekļiem sazinājās ar pasaules slaveno izdzīvošanas ekspertu Bēru Grilsu. Diemžēl viņš nevar pievienoties meklēšanā, bet var sniegt stratēģiskus ieteikumus mistērijas atrisināšanai.  Skolēni tiek sadalīti 4 grupās un katra saņem vēstuli un dažādus veicamos uzdevumus, ko ir sagatavojis BG. Laiks ir limitēts, jo pazudušajiem draud briesmas un ir ļoti svarīgi to paveikt pēc iespējas ātrāk. Pēc uzdevumu izpildes, skolēni saņem noslēdzošo vēstuli, kurā tiek noskaidrots, vai visi uzdevumi paveikti korekti un pazudušie ir atrasti, vai tomēr uzdevums šiem skolēniem ir bijis par sarežģītu. | |
| Procesa vadīšana | Visu aktivitātes laiku pedagogs/vadītājs seko līdzi kā tiek veikti uzdevumi, motivē, palīdz un atbalsta, ja tas ir nepieciešams, sniedzot iespēju skolēniem pašiem vadīt savus izziņas procesus un uzņemties atbildību par pieņemtajiem lēmumiem. | |
| Iesaistes līmenis | Spēle veidota tā, lai 4 grupas uzdevumus veic paralēli ar iespēju doties palīgā citām grupām, jo noslēdzošais uzdevums veicams visai skolēnu grupai kopā. Darbs mazākās grupās skolēniem ļauj justies pamanītiem un nozīmīgiem komandas biedriem, ko dažkārt grūti panākt strādājot lielās grupās. | |
| Iekļaušanas līmenis | Izmantojot šo spēli, visi skolēni tiek iekļauti procesā, jo mazās grupās katram ir iespēja izteikt savas domas, piedāvāt savu risinājumu un piedalīties diskusijās. Telpas sadalītājs neierobežo piedalīšanos arī skolēniem ar kustību traucējumie.  Zinātkāre ir viena no motivācijas veicinātājām. | |

| **Piedzīvojuma izveide** | |
| --- | --- |
| *Lokācija vai atrašanās vieta/atmosfēra* | Aktivitātei nepieciešama vismaz neliela klase. Baneru un uzdevumu uzglabāšana neaizņem daudz vietas.  To var uzstādīt jebkur. Svarīgākais, lai apkārt esošai nenovērš uzmanību no uzdevumu veikšanas.  Spēles tēma ir ģeogrāfija, izdzīvošana, daba un vienota izpratne par domāšanas stratēģijām, zināšanām, kompetencēm un vidi, kurā atrodas skolēni. |
| Piedzīvojumam nepieciešamie materiāli | * 4 kastītes; * 4 slēdzenes ar drošības kodu; * 1 izprintēta puzle sagriezta četrās daļās (daļas paslēptas kastītēs katrā no stūriem); * 6 izprintētas BG vēstules * 6x4 izprintētas GB kartiņas grupu sadalīšanai; * 12 izprintētas tūrisma ekipējuma kartiņas; * 1 pildspalva vai zīmulis; * balta papīra lapa (pēdējai vēstulei); * kancelejas bastika (pašlīmējošā masa) * mazas papīra lapiņas (pierakstiem); * 1 galds; * 4 baneri (telpas sadalītāja sienas) 2m x 1,20 m. Ja tie nav pieejami, uzdevumus var izvietot klases stūros un noslēdzošo uzdevumu visi pilda klases vidū. * izgriezti 20 aplīši (diametrs 3,5 cm) un 19 domu zīmes ( 3,5 cm x 10 cm); * 3 ģeogrāfiskās kartes; (pievienotas pielikumā); * 1 kalendārs;(pievienots pielikumā); * 1 krustvārdu mīkla; (pievienota pielikumā) * QR kods;   Ja vadītājs jūt, ka vēlas, lai šī metode tiktu izmantota daudzkārt, un vēlas būt pārliecināts, ka visi izdrukātie materiāli kalpos ilgāku laiku, materiālus var ielaminēt.   * Laminātors; |
| Papildus sagatavošanās | Pilna spēles gaitas instrukcija un materiāli būs atrodami šī dokumenta beigās |

| **Pilnais moduļa apraksts** | |
| --- | --- |
| *Ievads un stāstījums* | Skolotājs/spēles vadītājs sagaida skolēnus klases telpā un stāsta stāsu:  ”*Esam saņēmuši satraucošu ziņu no Pētersonu ģimenes par pazudušiem ģimenes locekļiem, kas ir jūsu skolas biedri. Jau 12 stundas nevaram ar viņiem sazināties. Vienīgais ko Pētersoni zina ir tas, ka jaunieši bija plānojuši doties pārgājienā mežā. Par pazudušu personu ziņošanu policijā ir jāgaida 24 stundas, bet Pētersoni nespēj būt mierīgi un lūdz steidzamu palīdzību. Jūs visi esiet šo pazudušo jauniešu vienaudži un draugi, tādēļ iespējams, ka jums izdosies palīdzēt Pētersoniem vislabāk.*  *Man Jums ir arī labas ziņas. Pētersoni ir ļoti tuvs draugs ir pasaules slavenais izdzīvošanas eksperts Bērs Grils, pie kura vērsās pēc palīdzības. Diemžēl Bērs šobrīd atrodas pasaules otrā malā, filmējot jaunos piedzīvojumus un nevar ierasties palīdzēt. Tomēr vēlās kaut ko darīt lietas labā, jo apzinās, ka katra minūte ir svarīga un kavēties nedrīkst. Tādēļ viņš ir sagatavojis Jums uzdevumus un norādes, kas var palīdzēt atrast un izglābt draugus. Viņš Jums ir atsūtījis vēstuli.”*  Pegadogs/spēles vadītājs pasniedz skolēniem Bēra Grila vēstuli.  Skolēni lasa vēstuli:  *“Sveiki jaunieši. Es esmu Bērs Grils. Varbūt esat par mani dzirdējuši vai pat redzējuši TV ekrānos. Man ir 20 gadu pieredze izdzīvošanas un glābšanas jautājumos, ko pats aktīvi piekopju gandrīz katru dienu. Esmu saņēmis bēdīgu ziņu no sava drauga Ivara Pētersona, kurš ir satraukts par pazudušajiem jauniešiem. Lai kā es vēlētos sēsties pirmajā lidmašīnā un doties palīdzēt, es, diemžēl, to nevaru, jo atrodos ļoti tālu. Kavēties nedrīks. Jums būs tikai 25 minūtes, lai izpildīdu piecus manis sagatavotus uzdevumus.*  *Jūs esat ļoti liela grupa, tāpēc aicinu Jūs ātri sadalīties četrās līdzīga izmēra grupās. Atcerieties, ka laika ir pavisam maz, tāpēc nevelkam to garumā. Vēlos redzēt, cik veikli spējat pašorganizēties un sadalīties grupās. Es zinu, ka jūs to varat! Laiks ir ierobežots un papildus to neviens nepiešķirs. Uz spēles var būt cilvēku dzīvības !*  *Klases telpā ir redzamas krustveida sienas, telpas sadalītājs. Atrodiet katras grupas darbības zonu un veiciet uzdevumus.*  *Atcerieties JŪS visi esat viena komanda, kas sadalīta mazākās. Atrisiniet savus uzdevumus, atbalstiet un palīdziet tiem, kas netiek galā. Kopā mums ir jāatrod pazudušie jaunieši!*  Pegadogs/spēles vadītājs:  “*Jums jāsadalās četrās grupās*.”  (ja nepieciešams, studenti izvēlas BG kartītes, kas palīdz sadalīties 4 grupās. Ja skolēni ir pašorganizēti un paši spēj ātri sadalīties vienāda skaita četrās grupās, tad pārstāvis no katras grupas izvēlas vienu BG kartīti, kas parādīs, kurā telpas sadalītāja stūrī jādodas, lai sāktu veikt uzdevumus).  Kad viņi ir sadalījušies: “*Jums ir 25 minūtes, lai atrisinātu dotos uzdevumus un mīklas*. *Es atradīšos klasē ar Jums, un vērošu procesu. Ja būs neskaidrības, es palīdzēšu ar nelielu mājienu. Laika atskaite sāksies kad visi būsiet savos stūros. Pirmais norādījums no manis - pēc laika atskaites sākuma jāatver vēstule, kuru atradīsi savā stūrī.”*  Skolēni telpas sadalītāja stūros atrod vēstuli no Bēra Grila un veicamos uzdevumus.  Telpas sadalītāja četru stūru vēstules:   * **1.grupas vēstule.**   ŠĶĒRŠĻU PĀRVARĒŠANA UN KOORDINĀŠU NOTEIKŠANA - prasmes, kas ir jāattīsta un jāzin.  Jums ir jāprot noteikt koordinātas kartēs, lai spētu orientēties un precīzi noteikt savu lokāciju. Ir pieejamas dažādās telefona aplikācijās un ierīcēs, kas jums atvieglo vietas noteikšanu dabā, bet ko darīt ja viedierīces izlādējas? Starp citu, tieši tas ir noticis ar pazudušajiem jauniešiem.  *Lai precīzi noteiktu kāda objekta atrašanās vietu uz Zemes, ir izveidots grādu tīkls. Tas ir iedomātu līniju tīkls. Uz globusa ziemeļu–dienvidu virzienā ir novilktas līnijas — meridiāni, kas savieno Zemes ģeogrāfiskos polus — Ziemeļpolu un Dienvidpolu. Pēc meridiāniem nosaka koordinātu, kuru sauc par ģeogrāfisko garumu.*  *To nosaka gan austrumu virzienā (A g.), gan rietumu virzienā (R g.) no 0 līdz 180 grādiem.*  ***Ekvators*** *ir iedomāta riņķa līnija, kas atrodas (vai novilkta uz globusa) vienādā attālumā no Ziemeļpola un Dienvidpola. Ekvators sadala zemeslodi ziemeļu un dienvidu puslodē. Paralēli ekvatoram uz globusa ir novilktas riņķa līnijas, kuras sauc par paralēlēm. Tās nav vienāda garuma un savstarpēji nekrustojas. Visgarākā paralēle ir ekvators. Jo tuvāk poliem, jo paralēles kļūst īsākas. Pēc paralēlēm nosaka koordinātu, kuru sauc par ģeogrāfisko platumu. Ģeogrāfisko platumu gan ziemeļu virzienā no ekvatora (Z p.), gan dienvidu virzienā (D p.) nosaka no 0 līdz 90 grādiem.*  *( sāk risināt uzdevumus)*   * **2.grupas vēstule**   Viena no pamatprasmēm, lai izdzīvotu dabā, ir atrast pārtiku un iekurt uguni. Tas ir pamatu pamats.  Vienmēr pjābūt sagatavotam dažādām dzīves situācijām.  Plānojot un dodoties piedzīvojumus, veltiet tam laiku, lai izpētītu un uzzinātu pēc iespējas vairāk par teritoriju, kurā plānojat doties. Šīs zināšanas ļaus ne tikai orientēties konkrētā teritorijā, bet palīdzēs arī no viņas izkļūt drošībā.  Cik labi tu pārzini savu teritoriju, valsti, klimata joslu…?  *( sāk risināt uzdevumus)*   * **3.grupas vēstule**   Apzināti vai apstākļu sakritības dēļ esi nokļuvis situācijā, kura ir ārpus Tavas ierastās vides? Saglabā mieru un nekrīti panikā.  Šī prasme ir jāapgūst, lai krīzes brīžos neradītu papildus sarežģījumus.  Nevēlos Jūs biedēt, tikai informēju. Šoreiz es runāšu par apzinātu izdzīvošanu. Atceries, ka ir četri galvenie elementi - **A**IZSARDZĪBA-**D**ROŠĪBA-**Ū**DENS-**Ē**DIENS. Gatavojoties piedzīvojumam dabā atceries, ka liekas mantas līdzi NEŅEM.  *(sāk risināt uzdevumus)*   * **4.grupas vēstule**   Nonākot neierastā vidē, atceries saglabāt mieru. Novērtē situāciju un sagatavo drošu patvērumumu. Esi vērīgs - varbūt daba tev piedāvā kādu alu vai koku saaugumu, kas var kalpot kā slpēnis no laiksapstākļiem un meža zvēriem. Izvērtē un iepazīsti vidi, kurā esi - kādi iespējamie draudi varētu pastāvēt un no kā sevi vajadzētu pasargāt. Tik pat svarīgi ir ziņot par savu atrašanās vietu ar pasaulē pieņemtiem signālie.  Ir pieņemti dažādi signalizēšanas veidi - dūmi, atstarojoši elementi, skaņa… Kādus signālus vēl Tu zini?  *( sāk risināt uzdevumus)*  Stingri pieturēties pie dotā spēles laikas, **25 minūtes**. Spēles sākumā, sadalot grupas četrās mazākās, viņiem ir jāpilda uzdevumi katram savā noteiktajā telpas sadalītāja stūrī. Kad grupa savu stūri ir pabeigusi, viņiem ir ļauts doties un palīdzēt pārējiem. Telpas sadalītāja stūris skaitās pabeigts, kad ir atvērta aizslēgtā kastīte un izņemts puzles gabals. Pēc četru puzles gabalu atrašanas, skolēni kopīgi risina pēdējo mīklu.  Pēdējā mīkla ir koordinātes, kas norādīs pazudušo jauniešu atrašanās vietu. Šī ir tā informācija, kas jauniešiem būs jānodot Pētersonu ģimenei.  Ņemot vērā to, vai skolēniem ir izdevies visus uzdevumus atrisināt norādītajā laikā vai tomēr uzdevumus paveikt nebija pa spēkam, viņi saņems vienu no Bēra Grila vēstulē.   * Vēstule( ja grupa neizpilda spēles uzdevumus 25 minūtēs)   *“Paldies par Jūsu enerģiju un entuziasmu! No sirds esmu pateicīgs par jūsu ieguldīto laiku pazudušo draugu meklēšanā. Pietrūka pavisam nedaudz. Kā jau iepriekš teicu- laikam ir liela nozīme, ja no tā ir atkarīga kāda cilvēka veselība vai pat dzīvība. Kaut nenoteicāt precīzu pazudušo atrašanās vietu, aktivitātes laikā Jūs uzzinājāt daudz svarīgas informācijas, kas var palīdzēt Pētersonu ģimenei. Kā pēdējo vēlos palūgt, lai Jūs uzrakstiet šos ieteikumus viņiem vēstulē, kuru pēc tam nododiet savam skolotājam/spēles vadītājam, kas tālāk to nodos Pētersoniem. Atcerieties, ka zināšanas ir stiprākais instruments, kas jums nekad netiks atņemtas.*  *Sargiet sevi un savus mīļos.*  *Ar mīlestību: Bērs Grils”*   * Vēstule (ja grupa pilnībā ir izpildījusi visus spēles uzdevumus 25 minūtēs.)   “Fantastiski, caur visām piedzīvotajām emocijām šajā procesā, pratāt sevi kontrolēt, motivēt un sniegt atbalstu citiem komandas biedriem. Uzrakstiet noteiktās koordinātas un ieteikumus Pētersoniem, dodoties meklēt pazudušos. Vēstuli nododiet skolotājam.  Saku Jums lielu paldies savā un Pētersonu ģimenes vārdā! Jums ir pareizā enerģija un labas prasmes strādāt komandā.  Draugu un ģimenes veselība un drošība mums visiem ir svarīga.  Zināšanas un prasmes - vislabākais rīks, lai būtu gatavs dažādām dzīves situācijām.  Paldies vēlreiz par ieguldīto laiku.  Ar mīlestību: Bērs Grils”  Katrā pēdējā vēstulē ir pievienots QR kods, kas atver piedzīvojumu motivācijas video fragmentu. |
| *Ko novērot piedzīvojuma laikā?* | Skolotājam/spēles vadītājam ir jānovēro atmosfēra klasē, tas, kā viņi savā starpā sazinās, sadarbojās, kā un vai palīdz viens otram, kāda ir skolēnu mijiedarbība savā starpā.  Skolotājs/ spēles vadītājs var palīdzēt ar norādēm par kāda uzdevuma veikšanu vai QR koda nolasīšanu.    Galvenā tēma ir piederība un kopējā atbildība par iekļaujošas sabiedrības veidošanu, tāpēc svarīgi ir motivēt skolēnus iesaistīties, sadalīt atbildību savā starpā un plānot risināšanas stratēģijas. |
| Refleksija | Ir svarīgi, lai skolotājs sāktu ar pozitīvu atgriezenisko saiti, kas ir iekļaujoša un vērsta uz visiem skolēniem.  Piemērs:  — Es priecājos un apbrīnoju lielisku komandas darbu. Uzzināju un ievēroju, ka visi spējāt atrast savu lomu komandas darbā, lai veiksmīgi tiktu galā ar uzdevumiem un ļāvāt visiem izteikties. Es augstu vērtēju jūsu “komandas garu” un attieksmi!  Pēc visu mīklu atrisināšanas, skolotājam un skolniekiem notiek saruna:  ● kā jutāties spēles laikā?  ● Vai spēles laikā jutāties droši un pieņemti?  ● Ko tu iemācījies?  ● Cik grūti vai viegli bija sev atrast uzdevumus spēles laikā?  ● Cik grūti vai viegli bija strādāt kopā ar citiem?  ● Vai jums bija viegli pieņemt citu komandas biedru viedokli? Kāpēc?  ● Vai jūs piedāvājāt kādu risinājumu? Cik lielu atbildību jūs uzņēmāties par notikumu gaitu un stāstu?  ● Vai jūsu viedoklis tika uzklausīts? vai jūs uzklausījāt citu cilvēku viedokli?  ● Ko jūs varētu darīt, lai iekļautu citus vai labāk iesaistītu citus komandas darbā?  ● Ko JŪS varat darīt, lai cilvēki justos piederīgi kādā kolektīvā, komandā, vietējā sabiedrībā ?  Ja ir laiks var uzdot konkrētākus jautājumus:  ● Kādi ir ārkārtas izsaukumu veidi?  ● Kādas ir visnepieciešamākās lietas, ko ņemt līdzi, plānojot piedzīvojumu dabā?  ● Kā jūs varat izmantot šīs spēles laikā iegūtās prasmes ikdienas dzīvē?  ● Kā sagatavoties,lai dotos un uzturētos dabā?  ● Kas jāatceras par atrašanos dabā?  ● Vai tu kādreiz esi apmaldījies, un kā tu tiki ārā no šīs situācijas? Kas tev palīdzēja? |
| Piezīmes | Grupas sadalījums ir atkarīgs no klases lieluma. Mēs iesakām sadalīt klasi četrās grupās. Jūs ziniet savus skolēnus vislabāk, tāpēc varat piedāvāt dažādus sadalīšanās veidus.   * Sadalīt pēc saviem ieskatiem; * izmantot BG kartes (skolēni izlozē savas komandas); * skolēni sadalās paši, un kāds pārstāvis izlozē vienu BG kartiņu, kas norāda telpas sadalītāja stūri;   Centieties iedrošināt skolēnus atbalstīt vienam otru, jo sadarbība un komunikācijas prasmes ir nozīmīgas šajā aktivitātē.  Spēlei var veidot dažādu vizuālo un emocionālo noformējumu, tas ir atkarīgs no vēlmēm un idejām. Gan atskaņojot fona mūziku, gan izspēlējot kādu lomu, kā piemēram pedagods/vadītājs var būt pats Pētersons, kas var būt arī kā spēles novērotājs. |

| **Piedzīvojuma sagatavošana** | |
| --- | --- |
| Nepieciešamie materiāli, lai sagtavotu spēles materiālus | * Baltas papīra lapas, A4; * Baltas papīra lapas, A2; * Krāsainais printeris; * Šķēres; * Lineāls; * Cirkulis; * Līme; * Melns marķieris; * 1 pildspalva vai zīmulis; * laminators (nav obligāti. Izmantojams, ja spēles vadītājs vēlas printētos materiālus lietot vairākkārtīgi). |
| Soli pa solim instrukcija kā izveidot izlaušanās piedzīvojumu | Spēles uzstādīšana aizņem 15 minūtes. Vajadzīga brīva telpa.  Dotais laiks ir precīzi 25 min. Tas nevar būt garāks. Katra grupa sākumā atrisinās savas telpas sadalītāja stūra mīklas. Kad to pabeigs, ir atļauts iet un palīdzēt citiem. Kad katra grupa ir atrisinājusi visus dotos uzdevumus un atvērusi katra stūra kastes, kopīgi risina medējās puzles mīklu.  Pēdējā puzle ir koordinātās, kas ļaus skolniekiem noskaidrot, kur atrodas un kur ir pazuduši viņu draugi. Ar šīm koordinātēm studenti pabeidz spēli. ( Atbildi un ieteikumus Pētersoniem uzraksta uz papīra, ko var atrast uz galda, un nodot skolotājam).  Telpas sadalītāja stūru izkārtojums:   * Atbrīvot klases centru no galdiem un soliem. * Uzstādīt telpas sadalītāju-banerus krustveidā- tādā veidā iegūstot četrus stūrus spēles iekārtošanai. * Telpas vidū telpas sadalītāja tuvumā atstāj vienu galdu. * Sagatavo telpas sadalītāja spēles stūrus.      1. stūris.  * Kaste ar 4 ciparu drošības slēdzeni. * Kastes apakšējā malā pielīmēts uzraksts “Platums”. * Uz elpas sadalītāja sienas pielīmēts uzraksts “GROBIŅA”. * Latvijas koordināšu karte. * BG vēstule. * Puzles gabals, kas atrodas ieslēgtā kastē. * 4 ciparu drošības slēdzene( slēdzenes atslēgšanas kods:5621)   Skolēniem ir jābūt uzmanīgiem un jaizmanto loģiskā domāšana, lai atrastu pareizos skaitļus drošības slēdzenes atslēgšanai.  Latvijas koordinātes kartē skolēniem ir jāatrod pilsētas nosaukums “Grobiņa” un jānosaka koordinātes- kas ir pareizā ciparu kombinācija slēdzenes atslēgšanai.    2.stūris.   * kaste ar trīs ciparu drošības atslēgu. * pildspalva un pierakstu lapiņas, novietotas uz koka kastes. * printēta krustvārdu mīkla pievienota pie telpas sadalītāja sienas. * Burtu un ciparu puzle piestiprināta pie telpas sadalītāja sienas. * Krāsu skala pievienota BG vēstulē, kas norāda secībā, kādā jāievada atšifrētie cipari drošības slēdzenē. * BG vēstule. * Puzles gabals, kas atrodas ieslēgtā kastē. * 3 ciparu drošības slēdzene (slēdzenes pareizā ciparu kombinācija 390). Pareizās atbildes krustvārdu mīklai Ekvatoriālā zona, Tropiskā zona, Mērenā zona.   Skolēniem ir jāatbild uz krustvārdu mīklas jautājumiem un jāpieraksta pareizā atbilde dotajā lapiņā. Iekrāsoto lauciņu burtam var atrast ciparu pievienotajā burtu un ciparu skalā. Izmantojot vēstulē atrasto krāsu skalu, atslēdziet drošības slēdzeni.    3.stūris   * Kaste ar trīs ciparu drošības slēdzeni. * Gan uz telpas sadalītāja sienām, gan uz grīdas ir piestiprinātas bildes kartiņas, uz kurām ir attēloti dažādi priekšmeti. Uz dažām no kartiņām ir attēloti skaitļi. * BG vēstules tekstā dažiem vārdiem pirmie burti ir tumšākā krāsā. Tādus pašus burtus var ieraudzīt pie telpas sadalītāja sienas pievienotajā kalendārā, kas sastādīti matemātiskā foemulā. (A x D x Ū xĒ=?). * Pie telpas sadalītāja sienas pievienots kalendārs ar jūnija mēneša atvērumu ( var izmantot reālu kalendru vai arī izprintēt internetā atrodamu)). Kalendārs ir tikai kā norāde, kurā mēnesī norisinās notikumi. * Puzles gabals, kas atrodas ieslēgtajā kastē. * Pareizais drošības slēdzenes kods -120.     4.stūris.   * Kaste ar trīs ciparu drošības slēdzeni. * Izgriezti apļi un taisnstūti tādā daudzumā, kas atbilst morzes burtu un ciparu kombinācijas skaitam. * Ciparu kombinācija, kas morzes koda apzīmējumā ir uzrakstīta vārdiski, piestiprināta pie telpas sadalītāja apakšējās malas, bet kombinācija, kas ir uzrakstīta skaitliskajā vērtībā - pie augšējās malas. * Morzes koda atšifrējuma lapa ir sadalīta četrās vienībās, kas ir jauktā secībā izvietota pa telpas sadalītāja sienām un grīdu. * Puzles gabals, kas atrodas ieslēgtā kastē. * Pareizā drošības slēdzenes kombinācija-251     Pēdējā puzle.  Pēdējā puzle, ko skolēni saliek kopā, ir no atrastajiem puzles gabaliem slēgtajās kastēs. Pareizi savienojot, ir jāierauga koordinātas. Uz galda, kas iatrodas telpas sadalītāja tuvumā, ir novietota pasaules karte. Kartei otrā pusē ir pielīmēts QR kods, kuru izmantojot atveras aplikācija. Aplikācijā jāievada pareizās koordinātas. Tās parādīs vietu, kurā ir apmaldījušies un pazuduši stāsta varoņi.  Spēles ilgums ir 25 min. Šis laiks nevar būt mazāks vai ilgāks. Katra grupa sāk risināt sava telpas sadalītāja stūra mīklas, kuras beidzot, drīkst doties palīgā citiem. Jo galvenā ideja ir kopīga sadarbošanās. Kad visas mīklas ir atrisinātas, katrai grupai ir jāatver kaste un jāsaņem puzzles gabals, tos savienojot veidojas spēles atrisinājums.  Pēdējā mīkla ir koordinātās, kas ļaus jums uzzināt, kur pazuduši draugi..    Materiāli printēšani: <https://drive.google.com/drive/folders/17hOFdxvxVcsO_mEB2qYIAHCEJS9xZlyy> |

Paldies ☺ ☺ ☺ !!!