

# Spēle "Pazīsti savu zemi?\*"

## APRAKSTS

### **Aktīva erudīcijas spēle dabā (vidē).**

\***Spēles nosaukums** var gan ietvert vārdu "Pazīsti", gan neietvert; vārdkopa "savu zemi" var būt ar dažādu nosaukumu, kas raksturo teritoriālu vienību, piem. Latviju, Kandavu, Vāciju, Tukuma novadu, Āfriku un tml.; nosaukums var ietvert arī jautājuma zīmi, izsaukuma zīmi, punktu vai būt bez pieturas zīmes.

### **Spēles laukums:**

Dabā (vidē) izveidots Teritoriālas vienības (piem. Latvijas, Vācijas, Kandavas, Tukuma novada, Āfrikas, pasaules un tml.) plāns (kontūra). Mērogs: pēc spēles veidotāju izvēles (piem. 1:5000; 1:5750; 1:100 000; 1:300 000 un tml.) atkarībā no Spēles veidotāju rīcībā esošas platības (stadions, pļava, laukums un tml.)

Kontūras ārpusē var tikt identificētas robežjošas valstis, apgabali, jūras, okeāni un tml., kas palīdz identificēt teritoriju, kas attēlota spēles laukumā.

Kontūras iekšpusē var tikt izveidotas Teritoriālas vienības lielākās upes (mazākās teritoriālas vienībās- ielas), nozīmīgākie dabas objekti, rakstnieku, politiķu dzimšanas vietas, nozīmīgu vēstures notikumu norises vietas, un jebkādi citi ar konkrētu atrašanās vietu saistīti objekti, kā arī izvietoti dažādu (piem. lielāko un interesantāko apdzīvoto vietu) pilsētu, novadu centru, pagastu, valstu galvaspilsētu, valstu nosaukumi (karodziņu, stabiņu, plāksnīšu u.c. veidos). Kopējo izvietoto objektu (piem. apdzīvoto vietu) skaits- neierobežots.

### **Spēles uzdevums:**

- 1) Dalībniekam tiek izsniegts rakstisks uzdevums - apmeklēt spēles laukumā iezīmētos objektus (piem. apdzīvotās vietas, dabas objektus vai ar noteiktiem parametriem (piem. jautājuma formā- kas ir Latvijas galvaspilsēta vai Kur atrodas Baltijā vienīgais delfinārijs vai šifrētā veidā sastādītu uzdevumu) saistītus objektus) uzdevumā noteiktā secībā.
- 2) Sacensību gadījumā- spēles uzdevumu jāveic iespējami ātrā laikā vai ar iespējami mazāk kļūdām,

### **Dalībniekiem nepieciešamās prasmes:**

- 1) Labāku rezultātu sasniedz dalībnieki, kuriem ir zināšanas objektu ģeogrāfiskā izvietojumā,

### **Pirms spēles uzsākšanas:**

- 1) Tiek izveidotas dažāda garuma un sarežģītības uzdevumi ar spēles laukumā izvietoto objektu nosaukumiem (piem. apdzīvoto vietu nosaukumiem un tml.) Piedāvāto uzdevumu garumi- dažādi. Var veidot iepazīšanās uzdevumus (piem. 5 objekti) un sacensību uzdevumus dažādās grūtības pakāpēs.
- 2) Blakus objektu nosaukumiem tiek izvietoti atzīmēšanās (arī laika kontroles) ierīces (elektroniskas, kompostieri, zīmuļi u.c. pēc Spēles veidotāja izvēles),
- 3) Katram dalībniekam tiek izsniegts individuālās atzīmēšanās (laika kontroles) čips vai cita atzīmēšanās ierīce, ja tāda nav izvietota pie objekta nosaukuma kā kopēji lietojama.

### **Spēles gaitā:**

- 1) Dalībniekam tiek piedāvāts veikt vairākus spēles uzdevumus (dažāda garuma un sarežģītības),
- 2) Pēc katra spēles uzdevuma veikšanas tiek nokontrolēts vai tas ir veikts pareizā secībā, vai ir atrasti uzdevumā dotie a objekti, kā arī tiek fiksēts Dalībnieka spēles uzdevuma veikšanas laiks (ja tiek lietotas laika kontroles iekārtas).

### **Spēles veikšana sacensību režīmā:**

- 1) Dalībnieki sacenšas sacensību distancēs, veicot speciālus spēles uzdevumus,
- 2) Dalībnieka rezultāts tiek novērtēts sekojošās kategorijās:
  - Vai veikta atzīmēšanās visos spēles uzdevumā minētajos objektos,
  - Vai veikta atzīmēšanās pareizajos spēles uzdevumā minētajos objektos,
  - Kāds ir pareizi veikta spēles uzdevuma laiks,
- 3) Uzvarētājs ir dalībnieks, kurš pareizi un visātrāk ir veicis spēles uzdevumu.