

# Dārgumu meklētāji

Pilsētas spēles plāns  
Instrukcijas organizatoriem





## Svarīgākā informācija

Šī spēle ir paredzēta vismaz 16 dalībniekiem. Var piedalīties arī vairāk dalībnieku.

Katrā komandā jābūt ne vairāk kā 4 dalībniekiem.

Spēlei nevajadzētu ilgt vairāk par 4–5 stundām, ieskaitot nobeigumu un refleksiju utt.

Noslēgumā būtu jāaskaita katras komandas punkti un jāapbalvo uzvarētāju komanda.

Zemāk atradīsiet noteikumus un norādījumus, kā organizēt Eko dārgumu medības, taču jūs varat visu pielāgot savām vietējām vajadzībām.



# Uzdevumi

## 1. “Ekodetektīva misija”

- Uzdevums: Dalībnieki saņem sarakstu ar ekoloģiskajiem “dārgumiem”, kas jāatrod šajā teritorijā. Katrs “dārgums” ir priekšmets, ko var pārstrādāt vai izmantot citam mērķim (*upcycling*). Komandu uzdevums ir atrast šos priekšmetus.
- Laiks: 60 minūtes
- Punkti: 1 punkts par katru atrasto priekšmetu

## 2. “Ekokompozīcijas izveidošana”

- Uzdevums: Komandas saņem dažādu materiālu komplektu, piemēram, plastmasas pudeles, skārdenes, avīzes, kartona kastes utt. Komandu uzdevums ir no šiem materiāliem izveidot māksliniecisku kompozīciju vai skulptūru. Šī aktivitāte veicina priekšmetu otrreizēju izmantošanu (*upcycling*).
- Laiks: 45 minūtes
- Punkti: 10 punkti (maksimums)



# Uzdevumi

## 3. “Krustvārdu mīkla”

- Uzdevums: Komandas saņem ar ekoloģiju un otrreizējo pārstrādi saistītu krustvārdu mīklu. Komandām jāatrisina krustvārdu mīkla.
- Laiks: 15 minūtes
- Punkti: 10 punkti (maksimums)

## 4. “Radoši par ekoloģiju”

- Uzdevums: Komandas piedalās ekoloģiskā pasākumā. Viņu uzdevums ir sagatavot grafisku manifestu.
- Laiks: 45 minūtes
- Punkti: 10 punkti (maksimums)



## 1. daļa

### Pirmās misijas “Ekodetektīva misija” plāns

#### 1. Sagatavošanās

- Sagatavojiet ekoloģisko “dārgumu” sarakstu, kurā iekļauti priekšmeti, kas dalībniekiem būs jāatrod. Izvēlieties ne mazāk kā 5 priekšmetus.
- Atzīmējiet priekšmetus, kas tiks paslēpti norādītajā spēles teritorijā. Marķējumiem jābūt tādiem, lai tie nebūtu viegli pamanāmi.

#### 2. Uzdevuma prezentēšana

- Sapulciniet visus dalībniekus sākuma punktā un izskaidrojiet viņiem uzdevumu “Ekodetektīva misija”.
- Izklāstiet noteikumus, tostarp drošības noteikumus un laika ierobežojumus (piemēram, 30 minūtes).
- Paskaidrojiet, ka mērķis ir atrast un savākt pēc iespējas vairāk ekoloģisko “dārgumu”.

#### 3. “Dārgumu” saraksta izsniegšana

- Izsniedziet katrai komandai (vai dalībniekam) “dārgumu” sarakstu, kurā iekļauti to priekšmetu nosaukumi, kas viņiem jāatrod.
- Varat arī iedot karti ar norādēm, kur atrodas šie priekšmeti.

#### 4. Misijas uzsākšana

- Sāciet spēli un ļaujiet komandām doties “dārgumu” meklējumos.
- Pārliedzinieties, ka komandām ir pieejami grozi vai maisiņi, kur likt atrastos priekšmetus.



## 1. daļa

# Pirmās misijas “Ekodetektīva misija” plāns

### 5. Uzraudzība un palīdzība

- Spēles laikā nodrošiniet, ka ir pieejams kāds no organizatoriem, kurš uzraudzīs pasākumu un nepieciešamības gadījumā sniegs palīdzību.
- Organizatori var sniegt norādes vai informāciju par “dārgumu” atrašanās vietu.

### 6. Noslēgums

- Pēc spēles laika beigām sapulcējiet visus dalībniekus noslēguma punktā.
- Veiciet īsu noslēguma ceremoniju, kuras laikā katra komanda parādīs, kādus “dārgumus” tā ir atradusi.
- Pārbaudiet, cik priekšmetu ir atradusi katra grupa, un ierakstiet punktus komandu kartītēs.

### 7. Pārskats

- Organizējiet īsu sarunu ar dalībniekiem par spēles ekoloģiskajiem aspektiem.
- Uzsveriet otrreizējās pārstrādes un atkārtotas izmantošanas nozīmi vides aizsardzībā.
- Mudiniet dalībniekus dalīties savās izjūtās un secinājumos, kas radušies šajā spēles daļā.



## 1. daļa

# Pirmās misijas “Ekodetektīva misija” plāns

Sīkāka informācija:

Priekšmetu marķējumi var būt neuzkrītoši, piemēram, nelielas uzlīmes vai lentes gabaliņi, lai dalībniekiem nāktos uzmanīgi ieskatīties, pirms tos atrast.

Priekšmetu piemēri:

1. plastmasas pudele
2. alumīnija bundža
3. vakardienas avīze
4. sulas iepakojums
5. veca lampa
6. tukšs jogurta trauks
7. salauzts spogulis
8. garšvielas, kurām beidzies derīguma termiņš
9. apavi, kas vairs nav valkājami
10. nolietoti džinsi
11. bojāts auduma maisiņš
12. vecas velosipēda riepas
13. sarūsējusi atslēga
14. nolietots pulkstenis
15. plastmasas pārtikas trauks





## 1. daļa

# Pirmās misijas “Ekodetektīva misija” plāns

Sīkāka informācija:

Priekšmetus spēles teritorijā var izvietot tā, lai tie nebūtu uzreiz pamanāmi, piemēram:

- Uzlīmes zāles krāsā uz plastmasas pudeļu apakšdaļas.
- Lapas formas uzlīmes uz alumīnija bundžu apakšdaļas.
- Nelieli brūnas lentes gabaliņi uz avīzēm.
- Atkritumu formas uzlīmes uz sulas iepakojuma.

Marķējumiem jābūt pietiekami nepamanāmiem, lai dalībniekiem būtu rūpīgi jāaplūko priekšmeti, pirms viņi saprot, ka ir atraduši “dārgumu”. Tas palielina grūtības pakāpi un padara spēli aizraujošāku.

Šī uzdevuma mērķis ir veicināt ekoloģisko apziņu un mudināt aktīvi iesaistīties vides aizsardzībā.

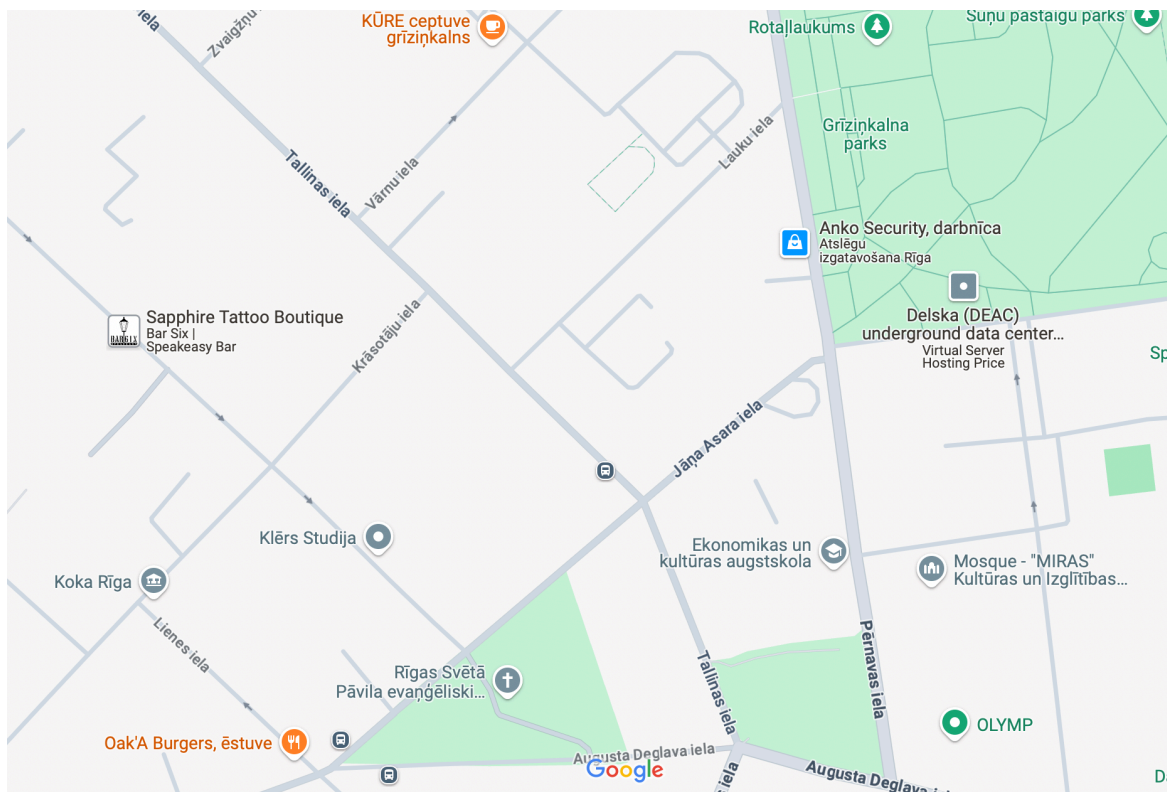
Izaicinot dalībniekus atrast ekoloģiskos “dārgumus”, spēle mudina viņus meklēt un atpazīt priekšmetus, kurus var izmantot atkārtoti vai pārstrādāt.



# 1. daļa

## Pirmās misijas “Ekodetektīva misija” plāns

### Teritorijas karte ar paslēptajiem priekšmetiem



## **Galvenā tēma: Pieminekļi pilsētā**

“Ekodetektīva misijas” plānošanas un īstenošanas laikā organizatoriem ir jāizveido vēsturiskais konteksts, kas tiks ieausts spēles sižetā. Organizatoru uzdevums ir izvietot "dārgumus" pie nozīmīgiem pieminekļiem pilsētā, kurā notiks spēle.

**Mērķis ir gan godināt šīs vietas bagāto vēsturi, gan veicināt dalībnieku ekoloģisko apziņu, integrējot ekoloģisko izpēti ar vietējo kultūras mantojumu.**

Organizatori sagatavos pieminekļu aprakstus mīklu veidā, kas dalībniekiem būs jāatšifrē, lai saprastu, kur tieši atrodas katrs dārgums. Šajās mīklās būs ietverta informācija par konkrētiem pieminekļiem, kas ļaus dalībniekiem atpazīt to atrašanās vietas un atrast ekoloģiskos dārgumus.

**Spēles gaita: Dalībnieki saņems sarakstu ar ekoloģiskajiem "dārgumiem", kas jāatrod šajā teritorijā. Katrs dārgums būs priekšmets, ko var pārstrādāt vai otrreizēji izmantot. Komandām būs uzdevums atrast šos priekšmetus noteiktā teritorijā, apvienojot "dārgumu" meklēšanu ar vēstures pieminekļu izpēti. Šīs mijiedarbības starp kultūras mantojumu un rūpēm par vidi mērķis ir veicināt ilgtspējīgu attīstību un radošu vides izglītību.**

## Galvenā tēma: pieminēkļi pilsētā

### 1. priekšmets – plastmasas pudele

“Zaļā oāze pilsētas sirdī, kur vēsture un daba satiekas, stāsta par revolūcijas laiku, un mūsdienās bērni spēlējas. Mani atradīsi blakus Lutausim.”

### 2. priekšmets – alumīnija bundža

“Metāla ēnas stāv, vēsturi stāstot, grāmatas lappuses dzīvē pārvēršot. Rakstnieks un viņa varoņi kopā Rīgas stāstus atdzīvina šeit, skvērā. Ieskaties, kas zem kājām.”

### 3. priekšmets – auduma gabals

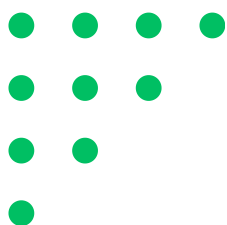
“Mani cēla pirms vairāk nekā simts gadiem, lai ārstētu, mācītu un palīdzētu. Pirmā žēlsirdīgo māsu skola manī sāka darboties, un vēlāk par Rīgas 4. slimnīcu kļuva. Mani atradīsi pie ziediem.”

### 4. priekšmets – tukšs jogurta trauciņš

“Pagalmā, kur dzīvo daudzas ģimenes, ūdenszirgs uz postamenta sēž mierīgi. Skulptūra, kas reiz strūklaka bija, tagad vēsturi stāsta klusumā. Ieskaties un mani atradīsi.”

### 5. priekšmets – kartona gabals

“Es esmu vieta, kur koks un pilsēta satiekas, kur vēsture un nākotne kopā dzied. Manā sirdī mājo meistari un studenti, kur mācās, atjauno un saglabā. Ieskaties un tur es esmu!”



## 2. daļa

# Rīcības plāns ekokompozīcijas izveidošanai

### 1. Materiālu sagatavošana

- Sagatavojiet papildu materiālu komplektus, ko katra komanda saņems, piemēram, komplektus ar plastmasas pudelēm, alumīnija skārdenēm, avīzēm. Komandas izmantos arī tos priekšmetus, ko tās būs atradušas, pildot 1. uzdevumu.
- Pārliecinieties, ka materiāli ir daudzveidīgi, videi draudzīgi un pārstrādājami.

### 2. Uzdevuma skaidrojums

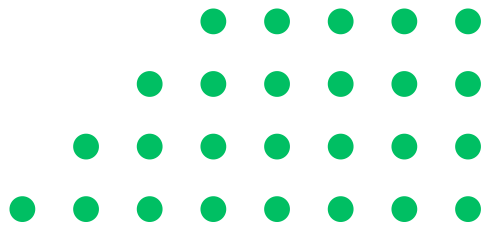
- Sapulcējiet visas komandas noteiktā vietā.
- Paskaidrojiet uzdevumu: Komandām no dotajiem materiāliem jāizveido mākslinieciska kompozīcija vai skulptūra, tādējādi veicinot otrreizējo pārstrādi.
- Paskaidrojiet noteikumus, piemēram, uzdevuma ilgumu (piemēram, 45 minūtes), kā arī vērtēšanas kritērijus (radošums un ekoloģiskums).

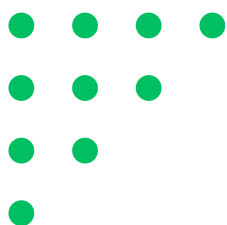
### 3. Materiālu sadale

- Katrai komandai izdaliet materiālu komplektus. Uzvarētāja komanda izvēlas pirmie.
- Pārliecinieties, ka komandām ir pieejami tādi piederumi kā šķēres, līme, līmlente utt.

### 4. Sāciet veidot

- Pēc materiālu izdalīšanas un uzdevumu izskaidrošanas ļaujiet komandām sākt darbu pie kompozīciju veidošanas.
- Mudiniet dalībniekus sadarboties un būt radošiem.





## 2. daļa

# Rīcības plāns ekokompozīcijas izveidošanai

### 5. Uzraudzība un palīdzība

- Uzdevuma laikā nodrošiniet, ka ir pieejams kāds no organizatoriem, kurš uzraudzīs komandu darbu un nepieciešamības gadījumā sniegs palīdzību.

### 6. Uzdevuma izpilde

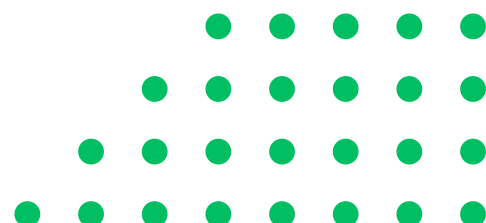
- Pēc 45 minūtēm sapulcējiet visas komandas un lūdziet tām pabeigt kompozīcijas.
- Katra komanda prezentē savu kompozīciju.

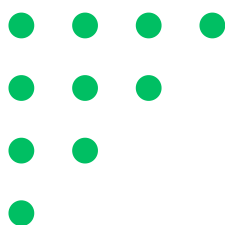
### 7. Vērtēšana un apbalvošana

- Tiesneši novērtē kompozīcijas pēc radošuma un draudzīguma videi, kā arī pēc atrasto otrreiz pārstrādāto priekšmetu izmantošanas.
- Komandu kartītēs norāda iegūto punktu skaitu.

### 8. Kopsavilkums

- Organizējiet īsu sarunu ar dalībniekiem par otrreizējās pārstrādes un ekoloģijas nozīmi kompozīciju veidošanas procesā.
- Aiciniet dalībniekus dalīties savās pārdomās un secinājumos.





## 2. daļa

# Rīcības plāns ekokompozīcijas izveidošanai

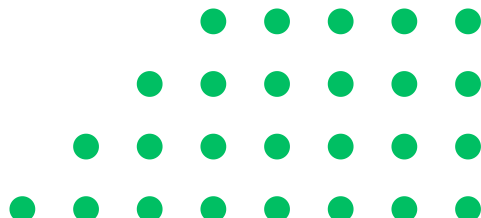
Sīkāka informācija:

Materiāli, ko komandas var saņemt uzdevumam “Ekokompozīcijas izveidošana”:

1. plastmasas pudeles (tukšas),
2. alumīnija bundžas (tukšas),
3. avīzes vai reklāmas bukleti,
4. apavu kastes,
5. olu kastes,
6. auduma gabali,
7. stikla gabali (piemēram, no vecām pudelēm),
8. veci dēļi,
9. veci marķieri, izgaismotāji,
10. visu veidu uzlīmes un rotājumi.

Dalībnieku uzdevums būs izveidot māksliniecisku kompozīciju vai skulptūru, izmantojot šos materiālus. Šim sarakstam jābūt daudzveidīgam, lai komandas varētu parādīt savu radošumu un mākslinieciskās prasmes, veidojot ekokompozīcijas. Galīgie darbi var būt ne tikai ekoloģiski, bet arī estētiski un iedvesmojoši.

**Šī uzdevuma mērķis ir veicināt otrreizēju izmantošanu un radošu pieeju ekoloģiskai domāšanai.**



## Galvenā tēma: Vēstures atdzīvināšana

Spēles otrajā daļā organizatori ievieš spēles elementu ar nosaukumu "Vēstures iedzīvināšana". Šīs tēmas mērķis ir iepazīstināt dalībniekus ar valsts vēsturi caur mākslu un radošumu. Iedvesmojoties no bagātā kultūras mantojuma un vēsturiskajiem notikumiem, organizatori aicina izveidot ekokompozīcijas.

Šī tēma var attiekties uz kultūras tradīcijām, vēsturiskiem notikumiem vai pagājušo laikmetu modes stiliem.

Plānojot un īstenojot šo uzdevumu, komandas saņems dažādu materiālu komplektu, piemēram, plastmasas pudeles, skārdenes, avīzes, kartona kastes utt. Viņu uzdevums būs no šiem materiāliem izveidot māksliniecisku kompozīciju vai skulptūru, vienlaikus iedvesmojoties no valsts vēstures.

Spēles gaita: Dalībnieku uzdevums ir izmantot organizatora nodrošinātos materiālus un izveidot kompozīciju, ko iedvesmojusi tēma "Vēstures iedzīvināšana". Caur šo aktivitāti dalībnieki varēs labāk izprast un paust valsts kultūras bagātību un vēsturisko mantojumu, vienlaikus iesaistoties vides aizsardzību veicinošās aktivitātēs – materiālu otrreizējā pārstrādē un atkārtotā izmantošanā.



## Galvenā tēma: Vēstures iedzīvināšana [piemērs]

Latvijā vides aizsardzības kustība piedzīvoja ievērojamu attīstību 1980. gadu beigās, kad sabiedrība sāka aktīvāk pievērsties dabas aizsardzības jautājumiem. Šī kustība bija cieši saistīta ar valsts neatkarības atgūšanu un tautas apziņas celšanos.

Viens no ievērojamākajiem notikumiem bija 1986. gada protesti pret Daugavas 4. hidroelektrostacijas būvniecību, kas iedvesmoja vides aktivistus veidot organizāciju "Vides aizsardzības klubs" (VAK). Šī organizācija kļuva par nozīmīgu spēku, kas ne tikai aizstāvēja dabas vērtības, bet arī veicināja sabiedrības līdzdalību politiskajos procesos. VAK organizēja plašas kampaņas, pievēršot uzmanību tādiem jautājumiem kā mežu izciršana, Baltijas jūras piesārņojums un bioloģiskā daudzveidība. Viņi arī popularizēja zaļo dzīvesveidu, uzsverot atbildīgu resursu izmantošanu un ilgtspējīgu attīstību.

Šī kustība ne tikai veicināja vides aizsardzību, bet arī kalpoja par platformu politiskās apziņas celšanai un tautas vienotības stiprināšanai ceļā uz neatkarību.

Lai uzzinātu vairāk par šo kustību, apmeklējiet Zaļās atmodas muzeju Dubultos, Jūrmalā, kas piedāvā izsmeļošu pārskatu par Latvijas vides aizsardzības vēsturi un tās ietekmi uz valsts attīstību.



### 3. daļa

## Rīcības plāns krustvārdu mīklai

### 1. Materiālu sagatavošana

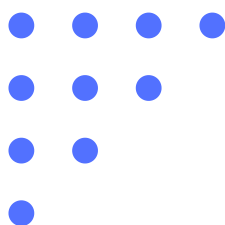
- Sagatavojiet jautājumus, kas saistīti ar ekoloģiju un otrreizējo pārstrādi (vismaz 10). Jautājumiem jābūt daudzveidīgiem un tie jāpielāgo dalībnieku grūtības pakāpei.
- Sagatavojiet zīmuļus un atbilžu kartītes, uz kurām komandas atzīmēs savas atbildes.

### 2. Uzdevuma skaidrojums

- Sapulcējiet visas komandas sākuma punktā.
- Izskaidrojiet uzdevumu: komandām tiek dota krustvārdu mīkla par ekoloģiju un otrreizējo pārstrādi. Komandu uzdevums ir aizpildīt krustvārdu mīklu, lai atklātu paroli.
- Paskaidrojiet noteikumus, piemēram, uzdevuma ilgumu (piemēram, 15 minūtes) un vērtēšanas kritērijus (pareizo atbilžu skaits).

### 3. Materiālu sadale

- Izdaliet krustvārdu mīklas lapas, zīmuļus.
- Pārliecinieties, ka komandām ir pieejamas pildspalvas vai zīmuļi.



### 3. daļa

## Rīcības plāns krustvārdu mīklai

#### 4. Spēles sākšana

- Pēc materiālu izdalīšanas un uzdevumu izskaidrošanas ļaujiet komandām sākt spēlēt.
- Mudiniet dalībniekus sadarboties un sarunāties, lai rastu atbildes uz jautājumiem.

#### 5. Uzraudzība un palīdzība

- Nodrošiniet, ka organizatori ir tuvumā, lai uzraudzītu aktivitāti un nepieciešamības gadījumā sniegtu palīdzību.

#### 6. Uzdevuma izpilde

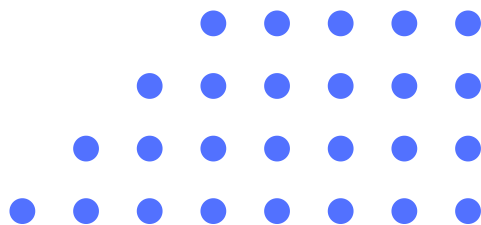
- Pēc 15 minūtēm sapulcējiet visas komandas beigu punktā.
- Pārbaudiet komandu atbildes un nosakiet, kura no komandām atminēja paroli.

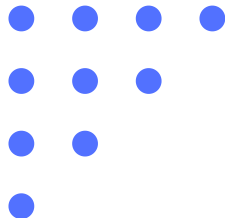
#### 7. Vērtēšana un apbalvošana

- Piešķiriet komandām punktus atkarībā no pareizo atbilžu skaita un pareizi sastādītā saukļa.
- Norādiet punktus uz komandu kartītēm.

#### 8. Pārskats

- Novadiet īsu sarunu ar dalībniekiem par ekoloģiju un otrreizējo pārstrādi, uzsverot šo darbību nozīmi vides aizsardzībā.
- Mudiniet dalībniekus dalīties savās izjūtās un secinājumos.





## 3. daļa

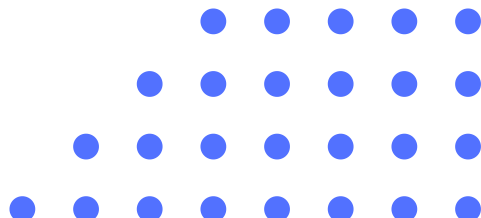
# Rīcības plāns krustvārdu mīklai

**Sīkāka informācija**

**Jautājumu paraugi**

Nosauciet 3 piesārņotājus, kas saistīti ar pārtikas pārstrādi.

Kādas ir trīs galvenās atkritumu kategorijas, ko var pārstrādāt?





## Prasības: Pieturieties pie tēmas!

Krustvārdu mīklas tēmu piemēri:

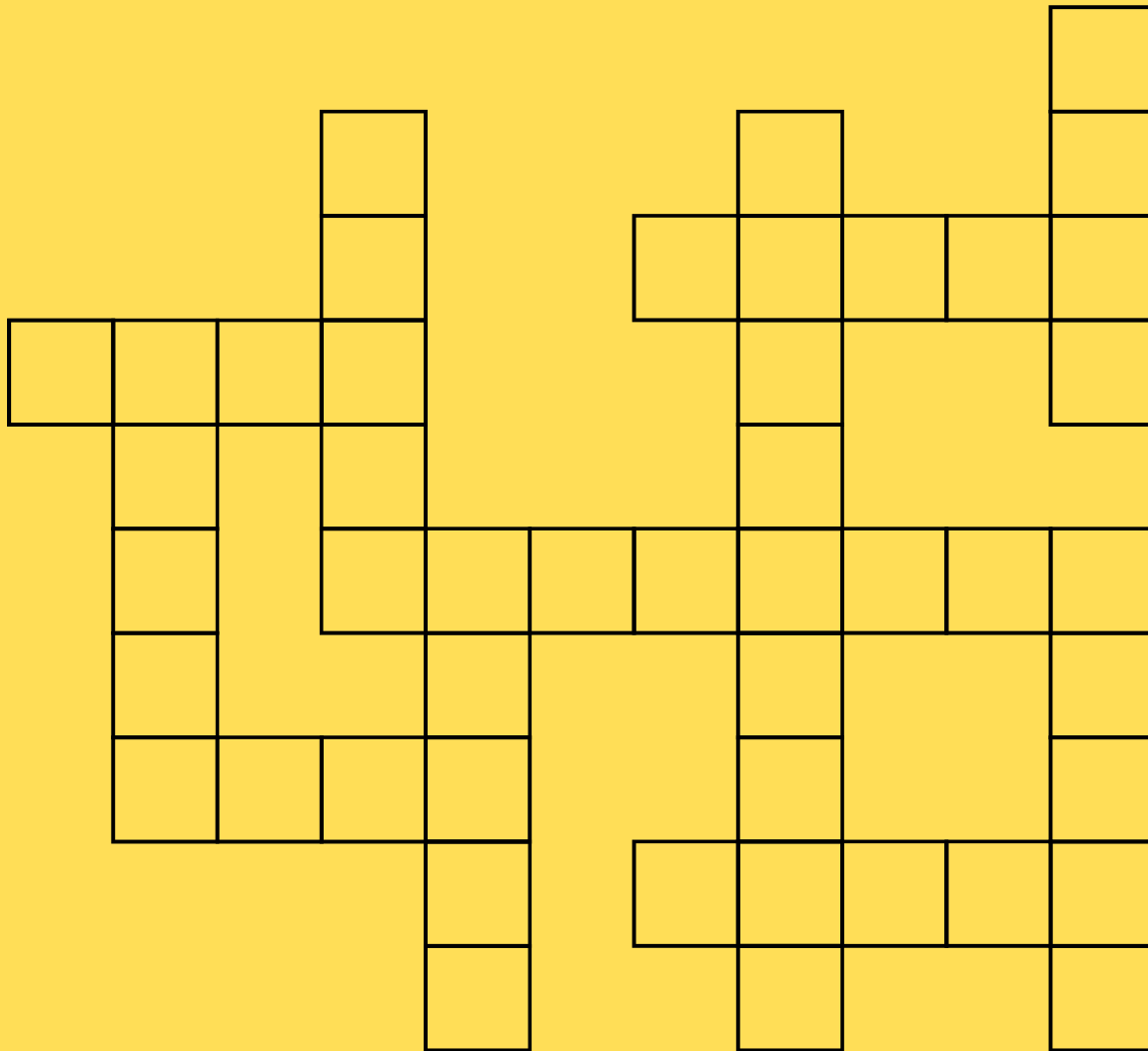
1. atjaunīgā enerģija
2. lauksaimniecība un pārtika
3. atkritumu pārstrāde
4. fauna un flora

Spēles gaita: Dalībnieki tiek sadalīti grupās. Katra grupa saņem krustvārdu mīklu par tēmu, kas piešķirta konkrētajam organizatoram. Pirmā tēma ir jautājumi par dažādiem atjaunīgās enerģijas avotiem, Otrā tēma ir jautājumi par ilgtspējīgu lauksaimniecību un pārtikas ražošanas ietekmi uz vidi. Trešā tēma ir jautājumi par dažādiem pārstrādātiem materiāliem un pārstrādes procesu. Ceturtā tēma ir par faunu un floru. Varat izvēlēties vienu vai apvienot visas tēmas.

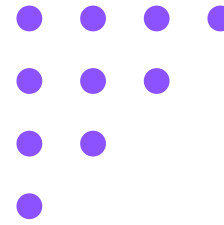
Pēc tam dalībnieki/komandas atbild uz sagatavotajiem jautājumiem, ieraksta krustvārdu mīklā atbildes, organizatori pārbauda to pareizību. Katra pareizā atbilde palīdz aizpildīt krustvārdu mīklu, kas saistīta ar konkrēto tēmu. Pēc visu atbilžu ierakstīšanas un saukļa izveides komandas nosauc paroli, un organizatori pārbauda, vai tā ir pareiza.

Šī aktivitāte ne tikai palīdz dalībniekiem iegūt zināšanas par ekoloģiju un otrreizējo pārstrādi, bet arī veicina grupas sadarbību un aktīvu informācijas meklēšanu spēles laukumā.

TÊMA!



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10.



## 4. daļa

# Rīcības plāns aktivitātei “Radoši par ekoloģiju”

**Apraksts: Komandas piedalās ekoloģiskā pasākumā. Viņu uzdevums ir sagatavot grafisku manifestu.**

Kā organizēt:

1. Organizatori nosaka galvenos mērķus un spēles tēmu.
2. Spēles tēma aptver vides kustības vēsturi un pagātnes ekoloģisko pasākumu nozīmi vides aizsardzībā.
3. Dalībnieki saņem liela izmēra materiālus, piemēram, vecas lapas vai galdautu, kā arī rakstāmpiederumus, kancelejas piederumus un citus materiālus, ko var izmantot, gatavojot lielus grafiskos attēlus.
4. Spēle ilgst noteiktu laiku, piemēram, 45 minūtes.
5. Pēc laika beigām dalībnieki prezentē savus darbus un stāsta par to motivāciju un vēstījumu.
6. Organizatori novērtē izveidotos manifestus pēc atbilstības tēmai un ekoloģiskā vēstījuma skaidrības.
7. Organizatori apkopo uzdevumu un uzsver tā nozīmi, lai paustu apņemšanos cīnīties par vides aizsardzību.



## **Tēma: Pagātnes pēdas**

Organizatori iepazīstina dalībniekus ar ekoloģiskās kustības vēsturi un pagātnes ekoloģisko aktivitāšu nozīmi, kas ietekmēja vides aizsardzību viņu valstī. Saskarsmē ar vēsturiskajiem notikumiem dalībniekiem būs iespēja saprast, kādas ekoloģiskās problēmas bija aktuālas pagātnē un kādi pasākumi tika veikti, lai tās risinātu.

Pilsētas spēles uzdevuma apkopojuma laikā dalībnieki iejutīsies vides aktīvistu lomās, piedaloties simulētos protestos un notikumos.

**Spēles gaita: Radošajā aktivitātē dalībnieki sagatavo vizuālu materiālu uz, piemēram, vecas lapas, izmantojot jebkuru māksliniecisko tehniku. Viņu mākslas darbi paudīs viņu apņēmību cīnīties par vides aizsardzību un cīnīties pret piesārņojumu.**

Iedvesmojoties no vēsturiskiem notikumiem, jauniešiem būs iespēja saprast, kādas ekoloģiskās problēmas bija aktuālas pagātnē un kādi pasākumi tika veikti, lai tās risinātu. Iesaistoties spēles zaļajās aktivitātēs, dalībnieki tiks iedvesmoti rīkoties, lai aizsargātu mūsu planētu un radītu labāku vidi nākamajām paaudzēm.



Prasības: Izmantojiet pieredzi!

## Tēma: Pagātnes pēdas

Ekoloģiskās kustības vēsture

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

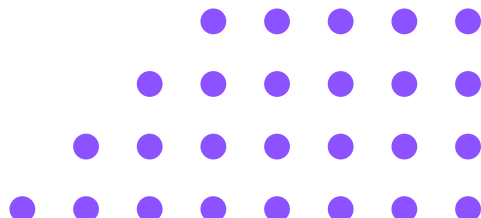
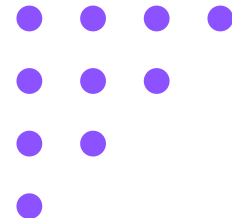
.....

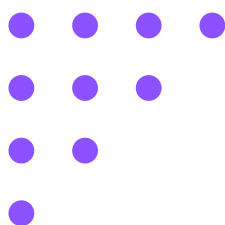
.....



## Padomi organizatoriem

- Rūpīgi padomājiet, kur noslēpt priekšmetus, kas dalībniekiem būs jāatrod – vieglāk būs tos paslēpt tuvu jūsu birojam, skolai utt.
- Pārliecinieties, ka, minot krustvārdu mīklu, jaunieši neizmanto internetu.
- Grafisko manifestu var veidot uz papīra vai sienas – tā ir jūsu izvēle.
- Sagatavojiet visus materiālus spēlei pirms pasākuma.
- Pirms spēles izmēģiniet to.
- Padomājiet par videi draudzīgu balvu, ko pasniegt uzvarētājiem.





Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autora(-u) viedokļi un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūras (*EACEA*) uzskatus un viedokļus. Par tiem nav atbildīga ne Eiropas Savienība, ne *EACEA*.

BEZ MAKSAS

