

GALAMĒRĶIS: EIROPA

NOTEIKUMI



*PĀRRUNĀJIET MIGRĀCIJAS POLITIKU
UN PĀRLIECINIETIES, KĀDAS SEKAS
RADA JŪSU LĒMUMI.*

SPĒLES GAITA

“Galamērķis: Eiropa” ir izglītojoša lomu spēle, kas paredzēta 4 līdz 6 spēlētājiem un **tajā nav viena uzvarētāja**. Uzvaras vietā jūs nosakāt savas grupas panākumus, pamatojoties uz šādiem kritērijiem:

- kādu jūs izveidojāt trīs migrantu – Ahmeda, Jūlijas un Sunila dzīvi;
- kā mainījās sabiedrības attieksme pret migrāciju jūsu valstī (vai citā ES valstī pēc jūsu izvēles).

Jūs izspēlēsiet **trīs kārtas**, katrā no tām pārstāvēt dažāda līmeņa lēmumu pieņēmēju grupu:

1. dažādu ES valstu **ministru** grupu, kas tiekas ar **ES komisāru**;
2. jūsu valsts **valdības pārstāvju tikšanās**;
3. jūsu valsts **galvaspilsētas** (vai citas lielas pilsētas) domes sanāksme.

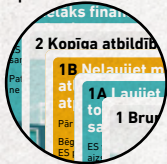
Katrā spēles kārtā jūs uzņematies konkrētas personas vai grupas lomu, kurai ir jāpieņem lēmumi, risinot **divas ar migrāciju saistītas problēmas**.

Izspēlējot savas lomas, jūs **veicat pārrunas** un, visbeidzot, **balsojat** par iespējamiem problēmas risinājumiem.

Jūsu lēmumi veidos jūsu pašu unikālo Eiropas Savienības, jūsu valsts un trīs migrantu nākotni.

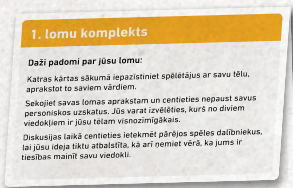
SAGATAVOŠANĀS

Izvēlieties dalībnieku, kurš sekos līdzi visiem notikumiem, un uzticiet šim spēlētājam **Notikumu kāršu komplektu** (kurā ietilpst Notikumu kārtis, iespēju un Nākotnes kārtis). Spēles laikā spēlētājs, kurš atbild par komplekta izdalīšanu, pārvieto visas noliktās vai izlaistās Notikumu, iespēju un Nākotnes kārtis uz komplekta apakšu.



Tikko no kārbas izņemtā komplektā kārtis Notikumu komplektā būs sakārtotas pareizā secībā (pēc numuriem). Nākamajās spēlēs jums tās būs jāsakārto pašiem (sākot ar numuru 1, pēc tam 1A un 1B, tad 2, 2A, 2B utt.).

Izvēlieties spēlētāju, kurš uzņems laiku. Šim spēlētājam vajadzētu izmantot pulksteni.



Iedodiet katram spēlētājam **Lomu komplekta kārtis**. Ja spēlē piedalās pieci spēlētāji, atstājiet neizmantotu sesto lomas komplektu. Ja spēlē piedalās 4 spēlētāji, atstājiet neizmantotu 5. un 6. lomas komplektu.

Sagatavojiet migrantus un ES sabiedrību: paņemiet vienu neizmantotu komplektu no 3 Migrantu kārtīm un 1 ES sabiedrības kārti, bet visas pārējās Migrantu un ES kārtis atstājiēt kastē.

Migrantu kārtis: izlasiet katrā kārtī sniegto pamatinformāciju, pēc tam īsi pārrunājiēt to, kādi, jūsuprāt, ir katra migranta sapņi un cerības, ierodoties Eiropā. Pierakstiet tos kāršu priekšpusē.

ES sabiedrības kārts: pierakstiet uz šīs kārts to, ko jūs zināt par sabiedrības attieksmi pret migrāciju jūsu izvēlētajā ES valstī. Cik tā ir atvērta migrācijai vai cik ļoti cilvēki pretojas šādu jaunpienācēju uzņemšanai? Ļsi pārrunājiēt šos jautājumus un tad ielieciet ES sabiedrības žetonu vienā no 3 kārts vidū esošajiem pelēkajiem lauciņiem. Ja nevarat pieņemt konkrētu lēmumu, lieciet žetonu uz vidējā lauciņa.

Tagad jūsu Migrantu kārtīm un ES sabiedrības kārtij būtu jāizskatās aptuveni šādi:





Turiet gatavībā **smaidiņu žetonus** un **balsošanas žetonus**.

Nolieciet uz galda **karti**. Tā kalpo kā atgādinājums tam, no kurienes migranti ir ieradušies un kurp viņi dodas.

SPĒLES KĀRTAS

Katras spēles kārtas sākumā (kopā ir 3 kārtas) katram spēlētājam ir jābūt **10 balsošanas žetoniem**.

Katrā spēles kārtā jūs darbojaties kā cita persona vai grupa (informācija par šo spēles kārtu ir sniegta jūsu **Lomu komplekta kārtīs**).



1. kārtā – dažādu ES valstu **ministru** sanāksme ar **ES** migrācijas lietu komisāru.



2. kārtā – tikšanās ar jūsu izvēlētais valsts **valdību**.



3. kārtā – tikšanās ar šīs valsts **galvaspilsētas** vai citas lielas pilsētas domi.

Kad visi spēlētāji ir iepazinušies ar savām lomām, spēlētājs ar Notikumu komplektu sāk pirmās kārtas izspēli. Katrā kārtā tiek pārrunāti 2 notikumi, par kuriem pēc tam tiek balsots atbilstoši balsošanas noteikumiem (sk. 7. lpp.).

NOTIKUMI UN IESPĒJAS



Spēlētājs, kuram ir Lomu komplekta kārts ar **mikrofona simbolu**, rīkojas šādi:

- Apgriež otrādi Notikuma nr. 1 kārti, nolasa to skaļi un noliek uz galda ar priekšpusi uz augšu.
- Paņem 2 lespēju kārtis, kas paredzētas šim notikumam (tām ir jābūt apzīmētām ar tādiem pašiem numuriem kā notikumam un burtiem A un B).
- Skaļi nolasa tekstu, kas redzams katras kārts priekšpusē (krāsainajā pusē), un pēc tam noliek tās zem Notikuma kārts.

Šajā spēles posmā **neskatieties** uz lespēju kāršu otro pusi.

Notikuma nr. 1 izspēlē jūsu kārtīm ir jābūt izkārtotām tā, kā ir norādīts nākamajā lappusē.

DISKUSIJA (PIEDALĀS VISI SPĒLĒTĀJI)

Tagad jums ir dotas **7 minūtes** laika, lai pārrunātu konkrēto notikumu un tā atrisināšanas iespējas. Ievērojiet **norādījumus** par jūsu lomas izspēli, kas sniegti jūsu Lomu komplekta kārts sākumā.

Debates uzsāk spēlētājs, kuram ir Lomu komplekta kārts ar **mikrofona simbolu**.

Uzņemiet laiku un dodiet signālu, kad laiks ir beidzies un ir jāsāk balsošana.

Bruņots konflikts kaimiņvalstīs.

Lielākā daļa migrantu ierodas ES likumīgi, lai strādātu, mācītos vai pievienotos savām ģimenēm. Taču kaimiņu reģionos austrumos notiek bruņots konflikts, un bezvīzu režīms no konflikta skartajām valstīm uz ES ir atcelts.

Simtiem cilvēku katru dienu cenšas šķērsot ES robežas, meklējot drošību un labākus dzīves apstākļus. Ahmeds jau labu laiku ir ārpus ES un mēģina vēlreiz šķērsot robežu. Jūlija arī nolēmj pamest savu valsti. Sunils joprojām ir mājās, gatavojoties pārcelties uz ES, kur viņam piedāvā darbu.

1A

Kas būtu jādara?

1B

1A Ļaujiet migrantiem ieceļot un tos, kam nepieciešama aizsardzība, sadaliet ES valstu starpā!

ES valstis daļa atbildību; bēgļi saņem aizsardzību.

Dažas valstis var tikt pārslogotas, ja visas ES valstis nepieņem vismaz noteiktu skaitu bēgļu.

1B Neļaujiet migrantiem ieceļot: atlīdziniet valstīm, kas veic atpakaļuzņemšanu!

Pār ES austrumu robežu ierodas mazāk cilvēku.

Bēgļu un migrantu dzīve ir grūtāka nekā Eiropā; ES pilsoņi neatbalsta kompensāciju maksāšanu valstīm, kuras uzņem migrantus atpakaļ.

BALSOŠANA

Katrs spēlētājs tagad balso par 2 iespējām, izmantojot savus balsošanas žetonus un ievērojot šādu kārtību:

- Lai balsotu, uzlieciet vienu vai vairākus žetonus uz iespēju kārts.
- Jūs varat balsot par abām iespējām, uzliekot žetonus uz abām kārtīm.
- Katras kārtas 1. notikumā jūs varat izmantot ne vairāk kā 9 žetonus – vismaz 1 žetons jums ir jāatstāj 2. notikumam.
- Kad balsošanas žetoni ir uzlikti uz iespējas kārts, jūs tos vairs nevarat noņemt, bet jūs varat pielikt klāt vairāk savu žetonu, reaģējot uz pārējo spēlētāju balsojumu.



- Ja nevarat pieņemt lēmumu, jūs varat atturēties no balsošanas.

Kad visi dalībnieki ir nodevuši savas balsis, **uzvar** iespēja, par kuru ir atdots vislielākais skaits žetonu.

Ja uz abām lespēju kārtīm ir uzlikts vienāds balsošanas žetonu skaits, **gala lēmumu pieņem** spēlētājs, kuram ir Lomu komplekta kārts ar **mikrofona simbolu**.

Nākamajā spēles kārtā nav atļauts izmantot iepriekšējā kārtā **neizlietotos balsošanas žetonus**.

REZULTĀTI

Noņemiet visus balsošanas žetonus no abām lespēju kārtīm un nolieciet tos malā izmantošanai nākamajā spēles kārtā.

Nolieciet zaudējušo lespēju kārti komplekta apakšā.

Apgrieziet otrādi uzvarējušo spēles kārti un skaļi nolasiet tās otrā pusē uzrakstīto rezultātu.

Lai parādītu, kāda ir jūsu lēmuma **ietekme** uz migrantu un sabiedrības dzīvi un laimi:

- Uzlieciet uz katra Migranta kārts **smaidiņa žetonu** (zaļu vai sarkanu – atbilstoši norādītajam).
- Pārvietojiet ES sabiedrības žetonu par vienu vietu norādītajā virzienā.

Atstājiet uzvarējušo lespēju kārti uz galda.



Iespēju kārts piemērs:

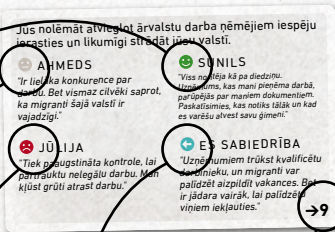
Nolieciet zaļu žetonu (ar smaidīgo sejiņu) uz Sunila Migranta kārts.

Uz Ahmeda kārts nav jāliek neviens žetons.

Nolieciet sarkanu žetonu (ar bēdīgo sejiņu) uz Jūlijas kārts.

Pārvietojiet ES sabiedrības žetonu vienu soli pa kreisi "Atvērtā" virzienā.

Tagad nolasiet kārti nr. 9.



Kārts apakšējā labajā stūrī ir skaitlis, kas norāda uz to, kura Notikuma vai Nākotnes kārts ir jāizvēlas kā nākamā:

- Ja šis bija šīs spēles kārtas pirmais notikums, turpiniet spēli ar nākamo notikumu un rīkojieties tāpat, kā izspēlējot Notikumu Nr. 1.
- Ja šis bija šīs spēles kārtas otrais notikums:
 - Izvēlieties zilo **Nākotnes scenārija kārti** ar tādu pašu numuru, kāds ir redzams pēdējās uzvarējušās iespēju kārts labajā apakšējā stūrī.
 - Skaļi nolasiet kārti un atstājiet to uz galda.
 - Turpiniet spēli ar **otro spēles kārtu** (Notikums nr. 8): nolasiet jūsu jaunajai lomai paredzētās instrukcijas un izdali katram spēlētājam pa 10 balsošanas žetoniem. Tāpat izspēlējiet arī **trešo spēles kārtu** (sāciet ar 15. notikumu).

DISKUSIJA UN SPĒLES NOSLĒGUMS

Pēc tam, kad esat izspēlējuši visas trīs spēles kārtas:

- Skaļi nolasiēt Diskusiju kārti (Nr. 22).
- Jums vairs nav jāspēlē savas lomas un jūs varat turpināt diskusiju, izsakot savu personīgo viedokli.

Mēs ceram, ka **“Galamērķis: Eiropa”** palīdzēja jums palūkoties uz migrācijas un integrācijas jautājumiem no cita skatupunkta.

SPĒLES KOMPLEKTĀ IETILPST:

- 6 salocīti Lomu komplekti ar kārtīm
- 53 kārtis: 11 Notikumu kārtis, 18 iespēju kārtis, 12 Nākotnes rezultātu kārtis, 3 komplekti ar 3 Migrantu kārtīm, kur katrā ietilpst arī 1 ES Sabiedrības kārts
- 60 balsošanas žetoni, 16 divpusēji smaidiņu žetoni, 1 ES sabiedrības žetons (plus 1 rezerves žetons katram žetonu veidam)
- 1 divpusēja karte
- Spēles noteikumi.

PATEICĪBAS



Spēles dizains: Dr. Alice Szczepanikova, piedaloties Gamesandlearning.nl

Grafiskais dizains un mākslas darbi: Heiko Günther

Izdevējs: Eiropas migrācijas tīkls, 2021. gads

ĪSI PAR NOTEIKUMIEM

Izdaliet visiem spēlētājiem Lomu komplektus, iepazīstiniet viens otru ar 3 migrantiem un ES sabiedrību. Pārliecinieties, ka Notikumu komplekts ir sakārtots pareizā secībā, un iedodiet to vienam spēlētājam.

Izspēlējiet trīs spēles kārtas. Pabeidzot pēdējo kārtu, pārrunājiet un salīdziniet rezultātus ar citām spēlētāju grupām.

KATRĀ SPĒLES KĀRTĀ

- Izpētiet savu lomu un pozīciju spēles kārtā un atjaunojiet balsošanas žetonu krājumus (katram ir nepieciešami 10 balsošanas žetoni).
- Pārrunājiet 2 notikumus un nobalsojiet par tiem.
- Izlasiet Nākotnes scenārija kārti.

KATRĀ NOTIKUMĀ

- Izlasiet notikumu un tā izvēles iespējas A un B.
- Pārrunājiet notikumu 7 minūtes un pēc tam balsojiet.
- Izlasiet rezultātu, kas rakstīts uz uzvarējušās iespējas kārts, nolieciet malā otru iespējas kārti.
- Uzlieciet smaidiņus uz migrantu kārtīm un pārvietojiet ES žetonu.

ATGĀDINĀJUMI PAR BALSOŠANAS KĀRTĪBU

- Jūs varat balsot par abām izvēles iespējām.
- Jūs varat atturēties no balsošanas.
- Jūs nevarat paņemt atpakaļ uz kārts uzliktos balsošanas žetonus.
- Vienas spēles kārtas pirmajā balsojumā jūs varat izmantot ne vairāk kā 9 balsošanas žetonus (jums ir jāpatur vismaz viens žetons otrajam notikumam).