



"Turīgie jaunieši"

kāršu spēles noteikumi



Co-funded by
the European Union



Jaunatnes starptautisko
programmu aģentūra



Spēles mērķis

Mācīt pamata prasmes personīgā budžeta pārvaldībā – budžeta plānošana, krāšanu, ieguldīšana, aizdevumi – aizraujošā un iesaistošā veidā. Spēlētāja galvenais uzdevums ir pabeigt spēli ar lielāko neto vērtību (summu, kas palikusi "uz rokas").

Spēlei nepieciešams:

1. Spēlētāji: Jaunieši (ieteicamais vecums: 16–19 gadi)
2. Gājienu skaits: 10 apļi (vai vairāk, ja spēlē līmeņos. Līmeņi aprakstīti tālāk).
3. Nepieciešamie materiāli:
 - **Metamais kauliņš**
 - **7 kāršu kavas:**
 - Pastāvīgs darbs (ienākošā nauda)
 - Papilddarbs (neregulāra piestrādāšana papilddienākumu gūšanai)
 - Regulāri izdevumi (rēķini un citi regulāri veicami maksājumi)
 - Neregulāri izdevumi (neparedzēti tēriņi, kas ietekmē budžetu)
 - Ieguldījumi (iespējas, kā vairo ienākumus ilgtermiņā)
 - Aizdevumi (naudas aizņemšanās ārkārtas situācijās)
 - Dzīves notikumi (nejauši pārsteigumi – gan labi, gan finansiāli izaicinoši)
 - **Personīgā budžeta plānošanas lapa** : Ienākumu, izdevumu un parādu izsekošanai. (paraugu atradīsi 6.–7.lpp.)

Kādēļ šī spēle ir efektīva?

- **Reālo situāciju izpratne:** Pieņemot ikdienas finanšu lēmumus spēlē, spēlētāji iepazīst reālas naudas pārvaldības situācijas.
- **Iesaistoši un stratēģiski paņēmieni:** Paredzamu ienākumu/izdevumu apvienojums ar neparedzamiem dzīves notikumiem un ekonomikas cikliem māca stratēģisko plānošanu un risku pārvaldību.
- **Vienkārši nosacījumi:** Fokusējoties uz 2 kāršu izvilkšanu katrā gājienā un atjaunojot informāciju personīgajā finanšu lapā, ir vieglāk sekot spēles gaitai un uzturēt aktīvu spēles tempu.



Spēles nosacījumi:

Spēles sākums:

Spēlē piedalās 2-6 spēlētāji.

Katram spēlētājam sākumā tiek izdalīta 1 pastāvīgā darba, viena regulāro izdevumu kārts un 1 dzīves notikumu kārts.

Spēlē ir divi ekonomiskie cikli (pēc izvēles): augšupeja un lejupslīde. Spēle vienmēr sākas ar augšupejas ciklu. Pēc katriem pieciem apliem cikls mainās VAI kad uzņemto kauliņu summa sasniedz 30 punktus. Ekonomiskais cikls ietekmē investīciju kārtis.

- Augšupeja = Lielāki ieguvumi no ieguldījumiem;
- Lejupslīde = Zemākie ieguvumi un dārgākas izmaksas

Uzsākot jaunu apli, katrs spēlētājs **saņem garantētos apla ienākumus 100** un pieraksta tos sava budžeta lapā sadaļā "ienākumi".

Atceries, ka vienlaikus vienam spēlētājam rokās nedrīkst būt vairāk par vienu kārti no katras kavas! Izņēmumi: dažādi izglītības līmeņi (tie jāiegādājas secīgi pēc kārtas) VAI, ja kārti teikts, ka to drīkst paturēt visu spēles laiku, VAI dažāda veida ieguldījumu kārtis.

Piemērs:

spēlētājam rokās jau ir pastāvīgā darba kārts, tomēr gājienā izvēlas izvilkt citu. Tad pēc jaunās kārts izvilšanas ir jāizvēlas, kuru no abām pastāvīgā darba kārtīm paturēt, bet kuru – iejaukt atpakaļ kavā.



Spēles nosacījumi:

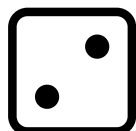
Gājieni

Spēlētājs katrā gājienā izvēlas kādu no iespējām:

1. **Izvilkt 2 kārtis** no kavas. **VAI**
2. **Iegādāties izglītības kārti** (tās jāiegādājas secīgi: pamata>profesionālā>augstākā) **VAI**
3. **Mest metamo kauliņu**. Uzmetot metamo kauliņu, katram ciparam ir sava vērtība:



Zaudē pastāvīgā darba ienākumus šajā gājienā.
Izvelc no kavas 1 kārti!



Ienākumi nemainās.
Izvelc no kavas 1 kārti!



Aplis bez izmaiņām.
Izvelc no kavas 2 kārtis!



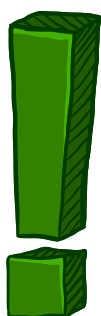
Lieliska izdevība!
Izvelc no kavas 3 kārtis!



Tev veicas!
Izvelc no kavas 3 kārtis un pieskaiti ienākumiem +20!



Lielais laimests!
Izvelc no kavas 4 kārtis un pieskaiti ienākumiem +30!



Atceries KATRĀ GĀJIENĀ sekot līdz ne tikai ienākumiem, bet arī izdevumiem un parādiem!
Izmanto personīgo finanšu lapu, lai atzīmētu izmaiņas Tava spēles budžetā katrā spēles aplī!

Spēles nosacījumi:

Spēles līmeņi (pēc izvēles)

Spēli var spēlēt vairākos veidos sarežģītības līmeņos:

- **PAMATA:** bez ekonomisko ciklu maiņas (vienkārša pamatversija bez investīciju kārtīm, 10 spēles apli);
- **LIETPRATĒJS:** ar ekonomisko ciklu maiņu (spēle vienmēr sākas augšupejas ciklā, pēc 5 apliem cikls mainās uz lejupslīdi. Tas tiešā veidā ietekmē ienākumus no investīcijām).
- **EKSPERTS:** iekļaujot tirgošanos un/vai bartera (maiņas) iespējas, lai veicinātu kritiskās domāšanas un sadarbības prasmes, kā arī finanšu situāciju spēlē. (Mainies vai tirgojies ar spēles kārtīm ar citiem spēlētājiem. Viens barteris gājienā.)

!!! **Laiemes punkti:** Dažas kārtis (piem., brīvdienas) var dot papildpunktus, pievienojot izklaidi, kas atalgo spēlētāja lomu ar sabalansētu darba ikdienu.

Spēles ilgums

Spēle ilgst apmēram 30 min, atkarībā no spēlētāju skaita. Var spēlēt arī ilgāk, ja skaita metamo kauliņu summas un maina ekonomiskos ciklus. Metamo kauliņu summu skaita viens dalībnieks vai skolotājs uz tāfeles vai savas darba lapas.

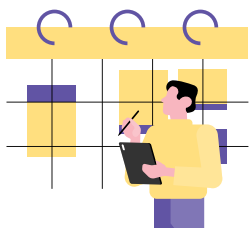
Punktu skaitīšana

- Ja netiek mainīti cikli, tad spēle tiek pabeigta pēc 10 apliem.
- Ja spēle tiek spēlēta līmeņos, tad ieteicams spēlēt vismaz 15 aplis.

Spēles beigās katrs spēlētājs aprēķina savu neto vērtību, izmantojot šo formulu:

$$\text{Neto vērtība} = (\text{Ienākumi} + \text{Ieguldījumi}) - (\text{parādi, izdevumi, aizdevumi}).$$

Spēlētājs ar augstāko neto vērtību ir uzvarētājs.



PERSONĪGĀ BUDŽETA PLĀNOŠANA*

Garantētie apla ienākumi	Ienākumi	Izdevumi
100		
100		
100		
100		
100		
100		
100		

*Katrs aplis = 1 rinda

PERSONĪGĀ BUDŽETA PLĀNOŠANA*

Garantētie apla ienākumi	Ienākumi	Izdevumi
100		
100		
100		
100		
100		
100		
100		

*Katrs aplis = 1 rinda



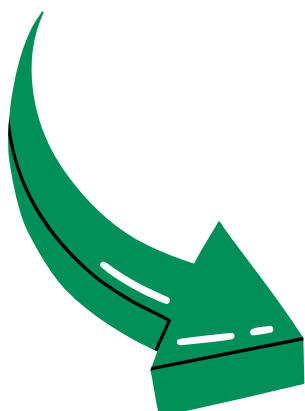
Projektu izstrādāja:

- SIA Valodu Mape (Latvija)
- EduCompass (Bulgārija)
- Tú eres un genio (Spānija)

Uzzini vairāk par projektu un tā rezultātiem:

www.valodumape.lv/prosper-youth/

vai **skenē QR kodu:**



ATRUNA:

Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autoru personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildāģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.