

PAŠVALDĪBA 16+

PILSONISKĀS LĪDZDALĪBAS TRENAŽIERIS



SPĒLĒ! | MĀCIES! | UZLABO!

Sabiedrību veido cilvēki. Ikvienā valstī dzīvo bērni, jaunieši, pieaugušie un vecāka gadagājuma cilvēki – katram ir savas intereses, sapņi un domas par to, kā dzīvot labāk. Kas aizstāv šo cilvēku intereses? Pirmā atbilde, kas nāk prātā – deputāti. Bet vai tiešām pietiek ar to, ka mēs dodamies vēlēt reizi četros gados? Demokrātiskā sabiedrībā vara pieder tautai un tautai ir jāizturas pret to atbildīgi.

Sabiedrības līdzdalības procesus nodrošina daudzveidīgi līdzdalības mehānismi, taču zināšanas un prasmes tos jēgpilni izmantot, nerodas pašas par sevi.

Ikvienam ir nepieciešams pilnveidot pilsonisko kompetenci – spēju būt atbildīgam pilsonim, motivēti iesaistīties pilsoniskajā un sabiedriskajā dzīvē, lai risinātu sabiedrībā pastāvošus izaicinājumus.

Projektā “PAŠVALDĪBA 16+” ir izstrādāta pilsoniskajā izglītībā noderīga materiālu kopa:



-
- Demokrātijas un pilsoniskās līdzdalības pašnovērtējuma rīks jauniešiem – LĪDZDALĪBAS INDEKSS
-
- Materiāls “Vadlīnijas jaunatnes jomā strādājošajiem”
-
- Materiāls “Vārdnīca ar pilsonisko kompetenci saistītiem jēdzieniem”
-
- Galda spēle PAŠVALDĪBA 16+, kas mudina iepazīt nozīmīgus pilsoniskās līdzdalības mehānismus
-

PAR SPĒLI

Galda spēle PAŠVALDĪBA 16+ māca spēlētājus aktīvi rīkoties, lai uzlabotu dzīvi pašvaldībā, sabalansējot kopienas vajadzības.

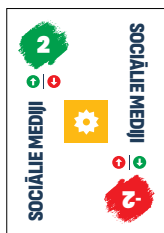
Uzzini vairāk un pārbaudi savas zināšanas!

SPĒLĒ IETVERTIE PILSONISKĀS LĪDZDALĪBAS MEHĀNISMI



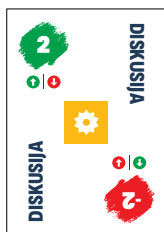
Kā panākt, lai Tavu ideju sadzird un izdodas to veiksmīgi īstenot? Definē savu mērķi, izvērtē pieejamos resursus (laiku, cilvēkresursus, tehniskos resursus) un savas stiprās/vājās puses – tā sapratīsi, kurš pilsoniskās līdzdalības mehānisms ir piemērotākais konkrētās idejas īstenošanai.

AKTIVITĀTES SOCIĀLAJOS MEDIJOS



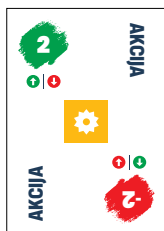
Sociālie mediji ļauj piesaistīt plašu uzmanību, ieinteresēt, reklamēt un popularizēt idejas, uzsākt diskusijas, informēt un organizēt iniciatīvas vai pasākumus. To vēstījumi ietekmē sabiedrības viedokli un uzskatus, kā arī var kalpot par spēcīgu instrumentu spiediena radīšanai uz lēmumu pieņēmējiem pašvaldību, nacionālajā un Eiropas Savienības līmenī.

DISKUSIJAS



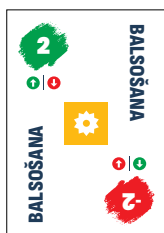
Diskusija ir klātienes vai tiešsaistes saruna, kurā vairākas personas izsaka un uzklausa viedokļus, idejas un argumentus par konkrētu tēmu. Tās mērķis ir atrisināt problēmu, nonākt pie secinājuma, gūt dziļāku izpratni vai dalīties pieredzē. Diskusijas ir būtisks demokrātiskas sabiedrības elements, kas mazina polarizāciju. Tām līdzīgas metodes ir debates, sarunu apli u.c.

AKCIJAS, DEMONSTRĀCIJAS, PIKETI



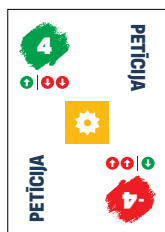
Akciju, demonstrāciju, piketu, zibakciju mērķis ir vērst sabiedrības uzmanību uz konkrētu problēmu – atbalstīt vai protestēt. Tas ir veids kā publiski paust savu viedokli, cenšoties ietekmēt sabiedrisko domu vai valdības politiku. Dalībnieki var veikt arī tiešas darbības, paši īstenojot vēlamās pārmaiņas (piemēram, talka, koku stādīšana).

BALSOŠANA



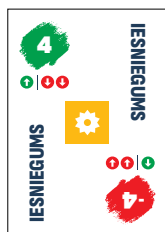
Demokrātijā vara pieder tautai, kas ievēlē savus pārstāvjus pašvaldībās, Saeimā ik pēc četriem un Eiropas Parlamentā – ik pēc pieciem gadiem. Latvijā dalība vēlēšanās nav obligāta, balsstiesības ir no 18 gadu vecuma. Vēlētāju aktivitāte ir zema, jo pastāv neuzticība politiskajiem spēkiem, intereses trūkums par politiskajiem procesiem un grūtības izvēlēties, par ko balsot. Informācija par vēlēšanām pieejama Centrālās vēlēšanu komisijas tīmekļvietnē www.cvk.lv. Balsošana kā līdzdalības forma tiek izmantota arī referendumos.

PETĪCIJA (LŪGUMRAKSTS)



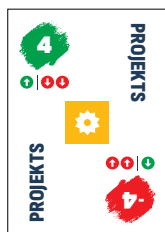
Petīcija jeb lūgumraksts ir oficiāls dokuments, kas pauž kolektīvu atbalstu vai nosodījumu konkrētam jautājumam vai mērķim. Tas ir viens no vienkāršākajiem un izplatītākajiem līdzdalības instrumentiem, kas ļauj cilvēkiem paust savu viedokli un pieprasīt rīcību no lēmumu pieņēmējiem vietējā vai Eiropas līmenī.

KOLEKTĪVAIS IESNIEGUMS



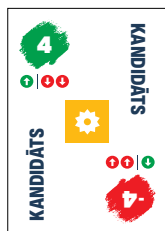
Kolektīvais iesniegums ir tiešās demokrātijas forma – cilvēku vai organizāciju grupas elektroniski vai papīrā sagatavots un parakstīts priekšlikums politisko lēmumu vai noteikumu ietekmēšanai. Iesniegšanai Saeimā nepieciešami vismaz 10 000 pilsoņu (no 16 gadu vecuma) paraksti. Arī pašvaldībās iedzīvotāji var iesniegt kolektīvos iesniegumus; nepieciešamo parakstu skaits atšķiras – līdz 15 000 iedzīvotāju pietiek ar 100 parakstiem, Rīgā – 2000. Ērtākais veids iesnieguma sagatavošanai ir pilsoniskās līdzdalības platforma “ManaBalss.lv”.

LĪDZDALĪBAS BUDŽETS



Līdzdalības budžets ir demokrātisks process, kurā pilsoņi tieši lemj, kādu ideju realizācijai novirzīt daļu pašvaldības budžeta. Latvijā līdzdalības budžets ir pieejams no 16 gadu vecuma un no 2025. gada tas ir obligāts visās pašvaldībās. Iedzīvotāji var iesniegt idejas, balsot par tām, un pašvaldībai jāīsteno visvairāk atbalstītie projekti. Līdzdalības budžetu īsteno vienotā sistēmā, projektus var iesniegt un balsot portāla www.geolativija.lv sadaļā "Līdzdalības budžets".

KANDIDĒŠANA VĒLĒŠANĀS



Kandidēšana vēlēšanās ir līdzdalības mehānisms, kas ļauj indivīdam kļūt par lēmumu pieņēmēju, pārstāvēt savu kopienu un tieši ietekmēt politiskos procesus. Lai kļūtu par deputātu ir jābūt kādas politiskās partijas vai apvienības deputātu kandidātu sarakstā. Latvijā par pašvaldības deputātu var kandidēt no 18 gadu vecuma, Saeimā un Eiropas Parlamentā – no 21 gada vecuma. Jo vairāk personu kandidē uz konkrētu amatu, jo vēlētajiem ir plašākas izvēles iespējas. Šāda politiskā konkurence stiprina demokrātiju.

SPĒLES NOTEIKUMI

- Spēlē piedalās 3 līdz 6 spēlētāji, pāri vai grupas.
- Spēle piemērota no 16 gadu vecuma.
- Spēles ilgums 60 – 80 minūtes.

SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis ir panākt harmonisku pašvaldības attīstību, īstenojot daudzveidīgas idejas un atbalstot to realizāciju ar piemērotiem līdzdalības mehānismiem.

SPĒLES ELEMENTI UN TO NOZĪME



: Statužas ikona norāda konkrētā spēlētāja iegūtos vai zaudētos punktus.



: šie foni tiek izmantoti, lai uzsvērtu atbalsta vērtību – pozitīvs atbalsts idejai / negatīvs atbalsts idejai.

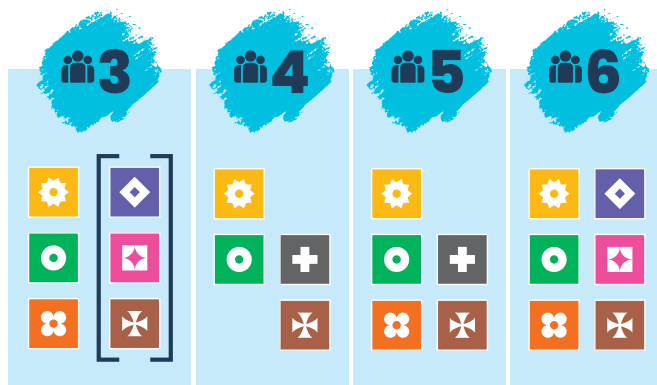
- 1 spēles laukums
- 2 spēles karte
- 3 6 jomas žetoni
- 4 12 publisko ideju kartītes
- 5 6 punktu kauliņš
- 6 6 spēles kopsavilkuma kartītes
- 7 gājienu kauliņš
- 8 7 spēlētāju (lomas) komplekti
- 9 noteikumu brošūra
- 10 punktu skaitīšanas žetoni



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

1. Novietojiet spēles laukumu **1** un spēles karti **2** uz galda.
2. Novietojiet jomu žetonus **3** to pozīcijās spēles laukumā, atbilstoši spēlētāju skaitam (6  = 0. rinda; 5  = 1. rinda; 4  = 2. rinda; 3  = 3. rinda).
3. Sajauciet 12 publisko ideju kartītes **4** (bez lomas simbola augšējā labajā stūrī). 4 augšējās kartītes ar attēliem uz leju nolieciet blakus spēles laukumam.
4. Novietojiet tik daudz punktu kauliņu **5** blakus spēles laukumam, cik spēlē ir spēlētāju.
5. Izdaliet lomu komplektus **8**, ievērojot spēlētāju skaitu spēlē. 3 spēlētāju spēlē ir 2 iespējamās lomu kombinācijas.

Lomas, kas jāizmanto norādītajam spēlētāju skaitam.



Lomas komplekta saturs:

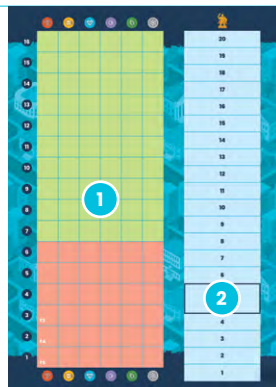


- Novietojiet sev priekšā lomas kartīti **8A** (ja vēlaties, ierakstiet prasīto informāciju, ja nevēlaties – atstājiet kartīti tādu, kāda tā ir.) Apskatiet lomas interešu jomas un neatbalstāmo jomu. Norādītās jomas nosaka projekta ideju izvēli un balsojumu spēles gaitā.
- Izvietojiet punktu skaitīšanas žetonus **8B** spēles laukuma punktu skaitīšanas joslas iezīmētajā pozīcijā **5**.
- Izvietojiet ideju kartītes **8C** un līdzdalības veicināšanas kartītes **8D** sev priekšā. Nerādiet citiem uz ideju kartītēm redzamās ietekmes vērtības.
- Izvēlieties atbalsta kartītes **8E** atbilstoši spēlētāju skaitam; atmetiet visas kārtis ar lielāku skaitli (piemēram, 4 spēlētāju spēlē atmetiet visas kārtis ar  5+ un  6).
- Atstājiet maisiņā 3 lomas žetonus **8F**.
- Gājiena kauliņš  tiek piešķirts personai (sekretāram) – izvēlieties to pēc saviem ieskatiem.

KOMPONENTU APRAKSTS

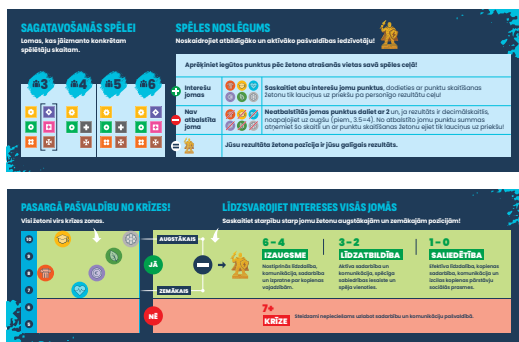
SPĒLES LAUKUMS

- Interesešu izsekošana:** seko līdzī vērtībām 1, 2 sešās jomās:
 kultūra,  izglītība,  veselības aprūpe,  ekonomika (t.i., ekonomiskā izaugsme),
 dabas aizsardzība un  sports.



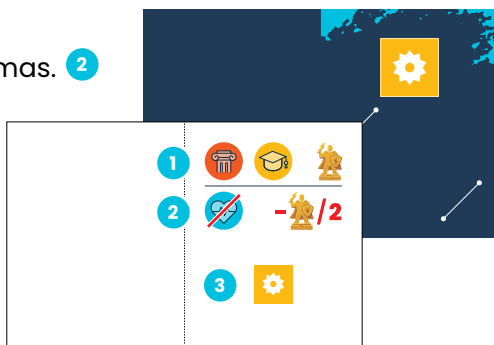
- Trase individuālajam vērtējumam.

SPĒLES KARTE



LOMU KARTĪTES

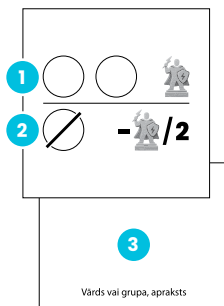
- Interesešu jomas (punktus pievienojiet beigās). 1
- Spēlētāja neatbalstītās jomas. 2
- Lomas ikona, lai atšķirtu spēlētāja komponentus. 3



LOMU LAPAS

Pieredzējušiem spēlētājiem:

1. Spēlētājs pats izvēlas un ieraksta vai iezīmē atbalstītās jomas.
2. Spēlētājs pats izvēlas un ieraksta vai iezīmē neatbalstīto jomu.
3. Vieta informācijai par spēlētāju.



IDEJU KARTĪTES

Priekšpuse

(redzama spēlētājam, slēpta visiem pārējiem):



1. ideja; (1)
2. lomas simbols; (2)
3. idejas ilustrācija; (3)
4. ietekme uz noteiktām interešu jomām, ja ideja tiek īstenota; (4)
5. idejas realizācijai nepieciešamā atbalsta vērtība. (5)

Aizmugure

(publiska informācija, redzama ikvienam).

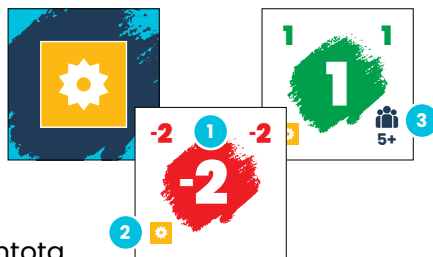
Tāda pati informācija kā uz kartītes priekšpusēs.

Paslēptas ir idejas īstenošanas vērtības. Redzama ir tikai idejas kopējā ietekme – pozitīva (↑), negatīva (↓).



ATBALSTA KARTĪTES

1. Atbalsta / nolieguma vērtība;
2. Lomas ikona;
3. Ikona norāda pie kāda spēlētāju skaita kartīte tiek izmantota.



Piemērs: 4 spēlētāju spēles sākumā atlasiet un nolieciet nost visas kartītes ar 5+ un 6).

LĪDZDALĪBAS VEICINĀŠANAS KARTĪTES (PILSONISKĀS LĪDZDALĪBAS MEHĀNISMI)

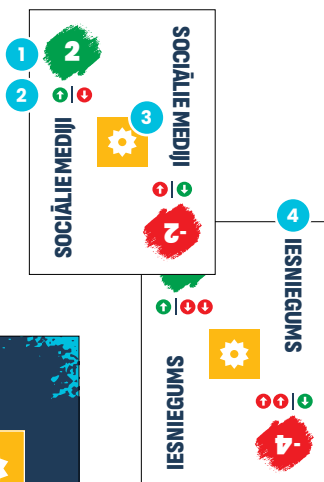
SOCIĀLIE MEDIJI	popularizē ideju, piesaisti domubiedrus	
DISKUSIJA	uzsāc publisku diskusiju	-1
AKCIJA	organizē akciju, piketu, demonstrāciju, streiku, zibakciju	+1 ↑ →
BALSOŠANA	balso par kādu politisko partiju, kandidātu	↑
PETĪCIJA	sagatavo un iesniedz petīciju	
IESNIEGUMS	sagatavo un savāc nepieciešamos parakstus kolektīvajam iesniegumam	-2 ↑
PROJEKTS	sagatavo vai balso par kādu līdzdalības budžeta projekta ideju	↑ →
KANDIDĀTS	kļūsti par deputāta kandidātu	↑

1. Atbalsta / nolieguma vērtība (atkarībā no kartītes novietojuma).

2. Novērtējums (veiksmīgi izmantots: +1 🏰, neveiksmīgi izmantots: -1 | -2 🏰).

3. Lomas ikona.

4. Līdzdalības mehānisma nosaukums.



IZMANTOTO LĪDZDALĪBAS MEHĀNISMU NOVĒRTĒŠANA

Par izvēlēto līdzdalības mehānismu atbilstību lemj pārējie spēlētāji un sekretārs, uzklausot katru dalībnieku.

Pamata jautājumi:

1. Vai līdzdalības mehānisms ir piemērots projekta idejas atbalstam?
2. Kā mehānisms atbalstītu/novērstu projekta īstenošanu?
3. Kādi ir pirmie soļi, kas jāievieš mehānismu izmantošanai?

Sīkāk par līdzdalības mehānismiem šeit:



SPĒLES GAITA

Spēlē ir 3 kārtas. Katra spēles kārta sastāv no šādām fāzēm:

1. 2 ideju prezentācija (katrs spēlētājs);
2. Sabiedrības atbalsta izteikšana (vērtēšana);
3. Līdzdalības rīku izvēle;
4. Līdzdalības rīku izvērtēšana;
5. Veismīgu ideju īstenošana;
6. Sekretārs  izvēlas jauno  pēc katras kārtas.

I FĀZE: 2 IDEJU PREZENTĀCIJA (KATRS SPĒLĒTĀJS)

Katrs spēlētājs izvēlas 2 idejas, pulkstenrādītāja virzienā ar tām iepazīstina, pamatojot to īstenošanas nepieciešamību pašvaldībā.

Pēc tam, kad spēlētājs ir prezentējis 2 idejas, citi var uzdot jautājumus.



Privātās idejas ir īpaši izstrādātas katras lomas interesēm. Ja redzat, ka publiska ideja pašreizējā situācijā var būt noderīgāka, izvēlieties publisku ideju privātas idejas vietā.

II FĀZE: SABIEDRĪBAS ATBALSTA IZTEIKŠANA (VĒRTĒŠANA)



Spēlētājam ir jābūt par 2 atbalsta kārtītēm mazāk nekā ideju skaits uz galda šajā brīdī.

Katrai idejai, kuru izvēlaties atbalstīt/noraidīt, piešķiriet vienu atbalsta kartīti ar skaitli uz leju.

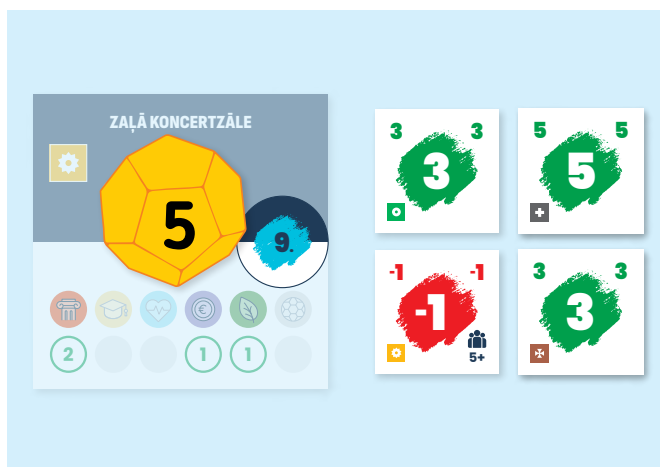
- Izmantojiet visas savas atbalsta kartītes.

Sabiedrības atbalsta aprēķins

1. **Apgrieziet atbalsta kartītes ar** attēlu uz augšu un saskaitiet iegūtos punktus.



2. Salīdziniet iegūto atbalstu un pusei ideju, kam ir vislielākais atbalsts, uzlieciet punktu kauliņus (5). Šīs idejas turpina spēli, pat, ja atbalsts pagaidām ir nepietiekams (zemāks par norādīto skaitli uz idejas kartītes).



3. Vienāds punktu skaits:

- Neizšķirtu balsojumu uzvar tā ideja, kurai ir mazāks kopējais negatīvais atbalsts;
- Ja rezultāts joprojām ir neizšķirts, tad to izšķir .

4. Noņemiet neatbalstītās idejas.

- Personīgo ideju kartītes tiek atdotas spēlētājiem atkārtotai izmantošanai.
- Publisko ideju kartītes nonāk kartīšu kopas apakšā.
- Atbalstītās idejas paliek spēles laukuma vidū, uz tām izvietots punktu kauliņš, kas norāda 1. kārtā iegūto punktu skaitu.

5. No spēles laukuma noņemiet visas atbalsta kartītes. Atdodiet spēlētājiem katram savas atbalsta kartītes.

III FĀZE: LĪDZDALĪBAS RĪKU IZVĒLE

Spēlētāji paņem savas līdzdalības rīku kartītes.



Šīs kartītes attēlo astoņus līdzdalības rīkus, kas ļauj palielināt vai samazināt atbalstu 2 idejām.

Izvēlieties divas idejas, ko atbalstīsiet vai bremzēsiet to īstenošanu ar konkrētu līdzdalības rīku. Novietojiet izvēlētās kartītes blakus ideju kartītēm, neatklājot līdzdalības rīku un atbalsta / nolieguma vērtību.

- Katru līdzdalības rīku spēles laikā var izmantot tikai vienu reizi.
- Esiet gatavi izskaidrot katra līdzdalības rīka lietošanu – citi izvērtēs tā piemērotību.

Visi spēlētāji līdzdalības rīku kartītes novieto vienlaicīgi.

IV FĀZE: LĪDZDALĪBAS RĪKU IZVĒRTĒŠANA

- Katram spēlētājam, kurš ir atbalstījis/noliedzis ideju ar līdzdalības kartīti, ir jāpaskaidro tās lietojums: kāpēc šis līdzdalības rīks ir piemērots šai idejai un kādi soļi ir jāveic?
- Ja skaidrojumu apstiprina  un spēlētāji, atbalsts tiek ieskaitīts gan idejas iesniedzējam, gan līdzdalības rīka izmantotājam (skatīt zemāk).
- Spēlētājs, kura idejai esat pievienojuši līdzdalības rīka kartīti, saņem uz līdzdalības rīka kartītes norādīto punktu skaitu (plus vai mīnus), ko summē ar līdz šim iegūtajiem punktiem. Bet tas notiek tikai tai gadījumā, ja līdzdalības rīks tiek pieņemts kā atbilstošs.



- Ja līdzdalības mehānisma izvēle ir veiksmīga, spēlētājs, kurš izvēlējās šo līdzdalības rīku, saņem vienu punktu un virzās vienu punktu augstāk pa spēlētāja ceļu  **+1**.
- Ja līdzdalības rīka izvēle novērtēta kā neveiksmīga, spēlētājs, kurš izvēlējās šo līdzdalības rīku, saņem **-1** punktu par katru   uz līdzdalības rīka kartes.

Vai galīgā atbalsta vērtība atbilst vai pārsniedz idejai nepieciešamo atbalstu? Jā – spēlētājs (idejas iesniedzējs) virzās par vienu lauciņu augstāk spēlētāja ceļā .

Punktu skaitīšana līdzdalības rīku iesniedzējiem.

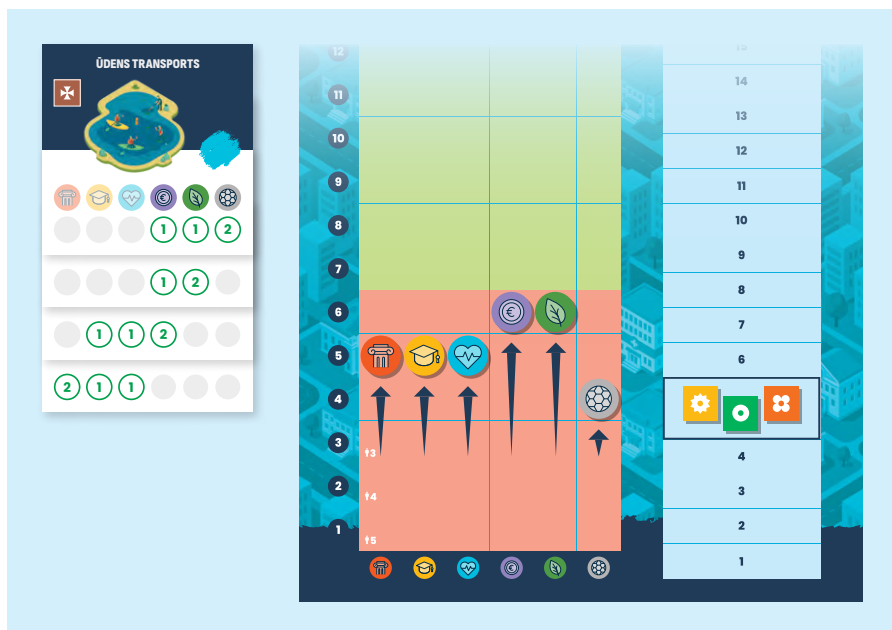
IDEJA ATBALSTĪTA (iegūts nepieciešamais punktu skaits)	IDEJA NAV ATBALSTĪTA (nav iegūts nepieciešamais punktu skaits)
Spēlētājs ar spēlētāja žetonu dodas  : +1 soli par katru  ; -1 soli par katru ikona  .	Idejai nepietiek atbalsta punktu, bet līdzdalības rīka iesniedzējs norāda atbalstu idejai: -1 soli par katru  . Līdzdalības rīks norāda idejas neatbalstīšanu: +1 soli par katru  .

Attiecīgi pārvietojiet spēlētāja punktu gūšanas žetonus punktu skaitīšanas joslā  .

IV FĀZE: VEIKSMĪGU IDEJU ĪSTENOŠANA

Pēc novērtēšanas:

1. Apgrieziet visas veiksmīgās idejas ar attēlu uz augšu.
2. Katrā kolonnā (interesešu jomā) saskaitiet ideju kopējās vērtības.
3. Pārvietojiet atbilstošos jomas žetonus interešu joslā.



Saglabājiēt veiksmīgās idejas

- Katrs spēlētājs savas īstenotās personīgās un publiskās idejas saglabā.
- Šie punkti tiks ieskaitīti neizšķirta gadījumā spēles beigās.

KĀRTAS BEIGAS

Ja šī nav pēdējā kārta:

-  izvēlas jaunu  no spēlētājiem, kuriem vēl nav bijusi šī loma.
- Nodod  žetonu un sāk nākamo kārtu, ievērojot to pašu procedūru.

SPĒLES BEIGAS

Pēc pēdējās kārtas pārbaudiet, vai pašvaldība attīstās harmoniski.

Jāizpilda divi nosacījumi:

- sarkanajā (krīzes) zonā neatrodas neviens jomas žetons.
- interešu nelīdzsvarotība ir 6 vai mazāka.

JĀ? VEIKSMĪGI!	NĒ? NEVEIKSME
Apsveicam, jūs uzvarējāt kā komanda! Jūsu pašvaldība ir izpildījusi savu misiju. Noskaidrojiet individuālo uzvarētāju.	Šoreiz pašvaldībai nepaveicās. Bet nepadodieties – nākamreiz veiksies labāk!



Nosakiet atbildīgāko pilsoni – personīgais vērtējums!

Aprēķiniet katra spēlētāja rezultātu.

Aprēķiniet iegūtos punktus pēc žetona atrašanās vietas savā spēles ceļā!

 Interesu jomas		Saskaitiet zaļajā laukumā esošos kopīgi iegūtos interešu jomu punktus, dodieties ar punktu skaitīšanas žetonu tik lauciņus uz priekšu pa personīgo rezultātu ceļu.
 Nav atbalstīta joma		Sarkanajā zonā esošo jomu punktus daliet ar 2 un, ja rezultāts ir decimālskaitlis, noapaļojiet uz augšu (piem., 3.5=4). No atbalstīto jomu punktu summas atņemiet šo skaitli un ar punktu skaitīšanas žetonu ejiet tik lauciņus uz priekšu!
 	Jūsu rezultāta žetona pozīcija ir jūsu galīgais rezultāts.	

Uzvarētājs ir spēlētājs ar augstāko punktu skaitu.

Ja diviem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits – ir 2 spēles uzvarētāji.

NOSLĒGUMA DISKUSIJA UN ATSAUKSMES

Atklājiet savas lomas, pārrunājiet spēles norisi un iznākumu! Vai spēle devusi jaunas zināšanas, iedvesmu, idejas? Vai un kā šie ieguvumi varētu ietekmē līdzdalību reālajā dzīvē?

Projektu PAŠVALDĪBA 16+ īsteno (2024-2026)
biedrība "Sabiedrība par atklātību – Delna"
kopā ar partneriem biedrību "Eiropas Kustība
Latvijā", kultūras un izglītības asociāciju PiNA
(Slovēnija) un izglītības organizāciju NVIAS
(Čehija). Projektu līdzfinansē Eiropas Savienība.
Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autoru
uzskati un viedokļi un ne vienmēr atspoguļo
Eiropas Savienības vai Jaunatnes starptautisko
programmu aģentūras uzskatus un viedokļus.
Ne Eiropas Savienību, ne piešķirēju iestādi
nevar saukt pie atbildības par tiem.