

Spēles “Jogurta dzīves cikls” apraksts

Spēles mērķis

Interaktīvas spēles veidā pētot jogurta dzīves ciklu, iepazīstināt 7.-9. klases skolēnus ar dzīves cikla pieeju, sākot ar produkta izejvielu iegūvi un beidzot ar izlietotā iepakojuma nokļūšanu atkritumu tvertnē.

Spēles sastāvdaļas:

1. spēles laukums ar astoņiem segmentiem – katrs no tiem savā krāsā.
2. 144 jautājumu kartītes katram segmentam atbilstošā krāsā un aprakstu kartītes.
3. metamais kauliņš.

Spēles gaita

Spēles kartiņas ar aprakstīto pusi uz leju izvieta uz numerētajiem laukumiņiem atbilstoši segmenta krāsai un simbolam (1. ūdens, 2. enerģija, 3. resursi, 4.-6. jautājums). Bērni sadalās astoņās grupās (1 līdz 3 bērni katrā grupā). Katra grupa nostājas pie viena segmenta.



Spēle sākas no 1. segmenta - zāles un graudu audzēšana. 1. segmenta grupas dalībnieks nolasa aprakstu par attiecīgo jogurta dzīves cikla posmu un ietekmi uz vidi. Šis pats dalībnieks met spēles kauliņu, lai izlozētu jautājumu kartīti, ko neskatoties nodod iepriekšējā segmenta pārstāvim.

Iepriekšējā segmenta pārstāvis nolasa jautājumu, un 1. segmenta grupa atbild. Kad 1. segmenta grupa atbildējusi, iepriekšējā segmenta dalībnieks nolasa skaidrojumu kartītes otrā pusē un visi spēles dalībnieki apspriež, vai 1. segmenta grupai ir izdevies atbildēt pareizi. Pēc tam spēles kartiņu novieto attiecīgās kartīšu kaudzītes apakšā un pāriet uz nākamo segmentu.

Svarīgi atcerēties, ka vides zinātne nav matemātika un atbildēm nav jāsakrīt vārds vārdā. Pievērsiet uzmanību tam, lai apspriešana notiktu draudzīgi! Ja dalībnieku ir maz, tie var sadalīties divās grupās un izspēlēt spēli pamīšus. Spēles apli var atkārtot vairākas reizes.

*Spēles autori: Ilze Neimane, Jana Simanovska
Biedrība “Ekodizaina kompetences centrs”*

 ekodizaina kompetences centrs

*Spēle ir tapusi ar Ziemeļu Ministru padomes finansiālu atbalstu.
Par publikācijas saturu atbild projekta vadītāji, un tas ne vienmēr
atspoguļo Ziemeļu Ministru padomes oficiālo viedokli vai
politiskās nostādnes.*

 **norden**
Nordic Council of Ministers

Metodiskais materiāls

Spēles mērķis ir palīdzēt skolēniem labāk izprast, kas ir produkta dzīves cikls. Tā ļauj labāk iztēloties, cik daudz dažādu resursu kopumā tiek patērēts un kāda ietekme uz vidi tiek radīta. Produkta dzīves cikla izpratne veicina atbildīgāku attieksmi pret pārtikas, kā arī citiem produktiem.

Dzīves cikla pieeja ir viena no mūsdienīgas vides politikas stūrakmeņiem. Agrāk par lielākajiem piesārņotājiem uzskatīja rūpnīcas, taču šodien zinām, ka lielākā piesārņojuma daļa tiek radīta ārpus rūpnīcas - izejvielu ieguve, jau gatavā produkta lietošana, kā arī produkta dzīves beigās, kad tas kļūst par atkritumu. Lai izprastu produkta ietekmi uz vidi un iespējas to samazināt, ir svarīgi izvērtēt pilnu produkta dzīves ciklu no "šūpuļa līdz kapam" – proti, no visu vajadzīgo izejvielu ieguves līdz pat tam, kas un kā notiek ar produktu, kad tas beidzis kalpot un kļuvis par atkritumu. Nereti lieto arī jēdzienu "no šūpuļa līdz šūpulim" – tam pamatā ir uzskats, ka ikviens atkritums faktiski ir izejviela jaunam produktam, tāpēc atkritumus vajag šķirot un pārstrādāt.

Dzīves cikla novērtējums (angliski – *life cycle assessment* vai *LCA*) ir zinātniska metode, kas ļauj visaptveroši novērtēt produkta ietekmi uz apkārtējo vidi, dabas resursiem un cilvēka veselību. Kvalitatīvi veikts dzīves cikla novērtējums uzskaita visu resursu patēriņu un emisijas vidē katrā produkta dzīves cikla posmā un sniedz informāciju, kas ļauj:

- saprast, kur rodas vislielākais piesārņojums;
- uzlabot produkta "vājās vietas", nepalielinot negatīvo ietekmi citās jomās;
- salīdzināt dažādu ražotāju produktus un saprast, kurš no tiem ražots, lietderīgāk izmantojot resursus un mazāk kaitējot videi.



Detalizēts dzīves cikla novērtējums atbilstoši starptautiskajam standartam ISO 14040:2006 ir laikietilpīgs un sarežģīts, taču tas sniedz visaptverošus datus pārdomātiem un izsvērtiem lēmumiem. Dzīves cikla novērtējums ļoti bieži ir pamats, lai izstrādātu ekomarķējumu prasības produktiem.