



Positive
OUTLOOK
Developing

SPAUSDINIMO RINKINYS

„ATRAKINK TIESOS SALĄ“

Edukacinis stalo žaidimas
Lytinis švietimas ir kritinis mąstymas

EDUKACINIS STALO ŽAIDIMAS

„Atrakink Tiesos Salą" – tai įtraukus edukacinis stalo žaidimas, skirtas skatinti lytinį švietimą, emocinį sąmoningumą, sutikimo ir teisių raštingumą bei kritinį mąstymą per tarpusavio konkurencinę sąveiką.

SKIRTAS JAUNIMUI NUO 12–
15 IR 16–19 METŲ



Kiekviena NVO yra atsakinga už turinio vertimą į savo kalbą. Šiame dokumente pateiktos visos techninės ir gamybos specifikacijos, reikalingos vietiniam stalo žaidimo „Atrakink Tiesos Salą" spausdinimui ir surinkimui. Bet kuris spaustuvininkas ar NVO turėtų galėti atkurti visą žaidimą naudodamiesi tik šiuo vadovu.

Kortelės



Išdėstytos A3 formato puslapiuose.

- [CMYK Kortelių NUGARĖLĖS A3 su kraštine.PDF](#)
- [CMYK Kortelių PRIEKIAI A3 su kraštine.PDF](#)
- [RGB Kortelių NUGARĖLĖS A3 su kraštine.PDF](#)
- [RGB Kortelių PRIEKIAI A3 su kraštine.PDF](#)

Kortelės pateikiamos CMYK ir RGB failais. Kortelės sukurtos automatine sistema, iš pradžių RGB formatu. CMYK yra failai, paruošti spausdinimui, o RGB – palyginimui, siekiant įsitikinti, kad spalvos yra tinkamame režime. Visoms kortelių nugarėlėms naudokite failą BackCMYK.

VISADA PIRMIAUSIA ATLIKITE SPAUSDINIMO BANDOMĄJĄ KOPIJĄ

[Kortelių pjovimo šablonas 2 sluoksniai – išspaudimui arba giljotinai.PDF](#)
Šiame faile pateiktos pjovimo linijos VEKTORINIŲ FORMATU, suskirstytos į 2 sluoksnius:

- Giljotinos sluoksnis: įprastiems aštriems kampams
- Išspaudimo sluoksnis: išspaudimui su užapvalintais kampais

REIKIA PASIRINKTI VIENĄ IŠ JŲ. KAI KURIOS SPAUSDINIMO PASLAUGOS SIŪLO TIK TIESINĮ PJOVIMĄ SU RANKINIŲ KAMPŲ APVALINIMU, KITOS NAUDOJA IŠSPAUDIMĄ, PJAUDAMOS VISAS KORTELES VIENU METU PER PUSLAPĮ SU KREIVĖMIS (paprastai po to lieka mažas taškas ar likutis, naudotas kortelėms laikyti po išspaudimo).

- [Kortelių kraštinės ir paraštės nuoroda.pdf](#)
- [Pokerio kortelės nuoroda.pdf](#)
- [Kortelių pjovimo linijos pavyzdys.jpg](#)

Nuorodos failai, padedantys suprasti kortelių failų kraštinę ir paraštes.

ŽAIDIMO LENTA



Žaidimo lenta 360x280 mm, sulankstoma į 4.JPG

Spausdinimui paruoštas failas CMYK formatu. Tinka įprastam A3 formato puslapiui. Norint sudėti į dėžę, reikia horizontalaus centruoto pjūvio nuo centro į dešinę pusę.



Dėžė

- Dėžės modelis su pjovimo žymomis.PDF
- Dėžės modelis be pjovimo žymų.PDF

Dėžė pateikiama kaip redaguojamas CMYK failas, paruoštas spausdinti arba redaguoti pagal bendrines spausdinimo paslaugas.

ĮSPĖJIMAS: DABARTINIS ŠABLONAS GALI NETALPINTI VISŲ ELEMENTŲ VIDUJE. ATITINKAMOS GAMYBOS KOMANDOS ATSAKOMYBĖ – UŽTIKRINTI, KAD DĖŽĖ ATITINKA SPAUSDINIMO PASLAUGOS INSTRUKCIJAS, KONTROLIUOTI VISUS KOMPONENTUS IR JŲ IŠDĖSTYMĄ DĖŽĖS VIDUJE.

BENDRA TAISYKLĖ: visada reikia patikrinti naudingą vidinį dėžės matmenį, t. y. faktinę erdvę viduje po surinkimo:

- Jei didžiausias elementas yra taisyklių knygelė kartu su lenta, sulankstyta į keturias dalis, dėžės vidus turi būti didesnis nei 210 mm.
- Jei didžiausias elementas yra lenta, sulankstyta per pusę, dėžės vidus turi būti didesnis nei 281 mm.

Siekiant išvengti painiavos, šie matmenys visada turėtų būti suprantami kaip minimalūs vidiniai matmenys, o ne išoriniai dėžės matmenys. Prieš patvirtinant gamybą, taip pat rekomenduojama patikrinti komponentų storį, gamintojo nuokrypių ribas ir erdvę, reikalingą patogiam komponentų dėjimui ir išėmimui.

Žetonai



[Žaidėjų žetonai 15 mm arba 20 mm.PDF](#)

Redaguojamas CMYK failas su 3 sluoksniais:

- 20 mm pjovimo linija: 20 mm žetonų išspaudimui
- 15 mm pjovimo linija: 15 mm žetonų išspaudimui
- Vaizdas: galutinis kortelių dizainas.

Kadangi faile yra dvi išspaudimo parinktys, prieš siunčiant į gamybą reikia nuspręsti, kokio galutinio dydžio žetonai bus gaminami. Pasirinkus, naudokite tik tam dydžiui skirtą pjovimo liniją. Taip pat svarbu patikrinti, ar dizainas yra tinkamai centruotas pasirinktos pjovimo linijos atžvilgiu ir ar jokie svarbūs grafiniai elementai – tekstas, piktogramos ar kraštai – nėra per arti pjovimo krašto. Rekomenduojama patikrinti, ar saugos paraštė ir kraštinė yra tinkamos pasirinktam dydžiui – tiek 15 mm, tiek 20 mm versijoje – siekiant išvengti matomų nukrypimų po žetonų išpjovimo.

Taisyklių knygelė



[Galutinė taisyklių knygelė A5 puslapio dydžio.PDF](#)

Spausdinimui paruoštas PDF, skirtas spausdinti kaip A5 formato knygelę.

[Taisyklių knygelės viršeliai.pdf](#)

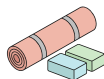
A4 formato viršelis knygelės viršeliui sukurti.

Kauliukai



Veiksmingam žaidimo praktikavimui būtinas 1 įprastas 6 sienelių kauliukas. Paklauskite spaustuvės, ar ji turi tokių kauliukų, kitu atveju ji reikės įsigyti savarankiškai.

Medžiagos



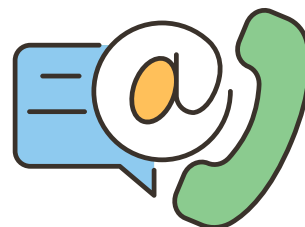
Visada turėtų būti teikiama pirmenybė kartono naudojimui visiems elementams ir laminavimui, siekiant išvengti nusidėvėjimo. Jei spaustuvė negali pasiūlyti šios medžiagos, gali būti naudojama kita medžiaga.

KONTAKTAI TECHNINIAMS KLAUSIMAMS

Projekto pavadinimas: Atrakink Tiesos Salą

El. paštas: akelaityte@akt.lt

Organizacija: AY Institutas



Tik gamybos paaškinimams.

Nekeiskite komponentų be raštiško patvirtinimo.

INTELEKTINĖS NUOSAVYBĖS IR NAUDOJIMO PRANEŠIMAS

„Atrakink Tiesos Salą“ ir visos susijusios medžiagos, grafika, tekstai, maketai ir struktūriniai dizainai yra saugomos projekto savininkų intelektualinės nuosavybės teisėmis.

Žaidimas negali būti modifikuotas, išverstas ar bet kaip pakeistas be išankstinio raštiško projekto koordinatorių leidimo.

Šis žaidimas skirtas tik edukaciniam naudojimui.

Komercinis platinimas, pardavimas ar neteisėtas komercinis žaidimo ar jo komponentų naudojimas yra griežtai draudžiamas.

Spausdinimas leidžiamas tik patvirtintais edukaciniais, nekomerciniais tikslais pagal su projekto koordinatoriais suderintas sąlygas.

Dėl leidimų ar paaškinimų kreipkitės šiame Spausdinimo Rinkinyje nurodytu projekto el. paštu.

EDUKACINĖS IR ETINĖS TVARKYMO GAIRĖS

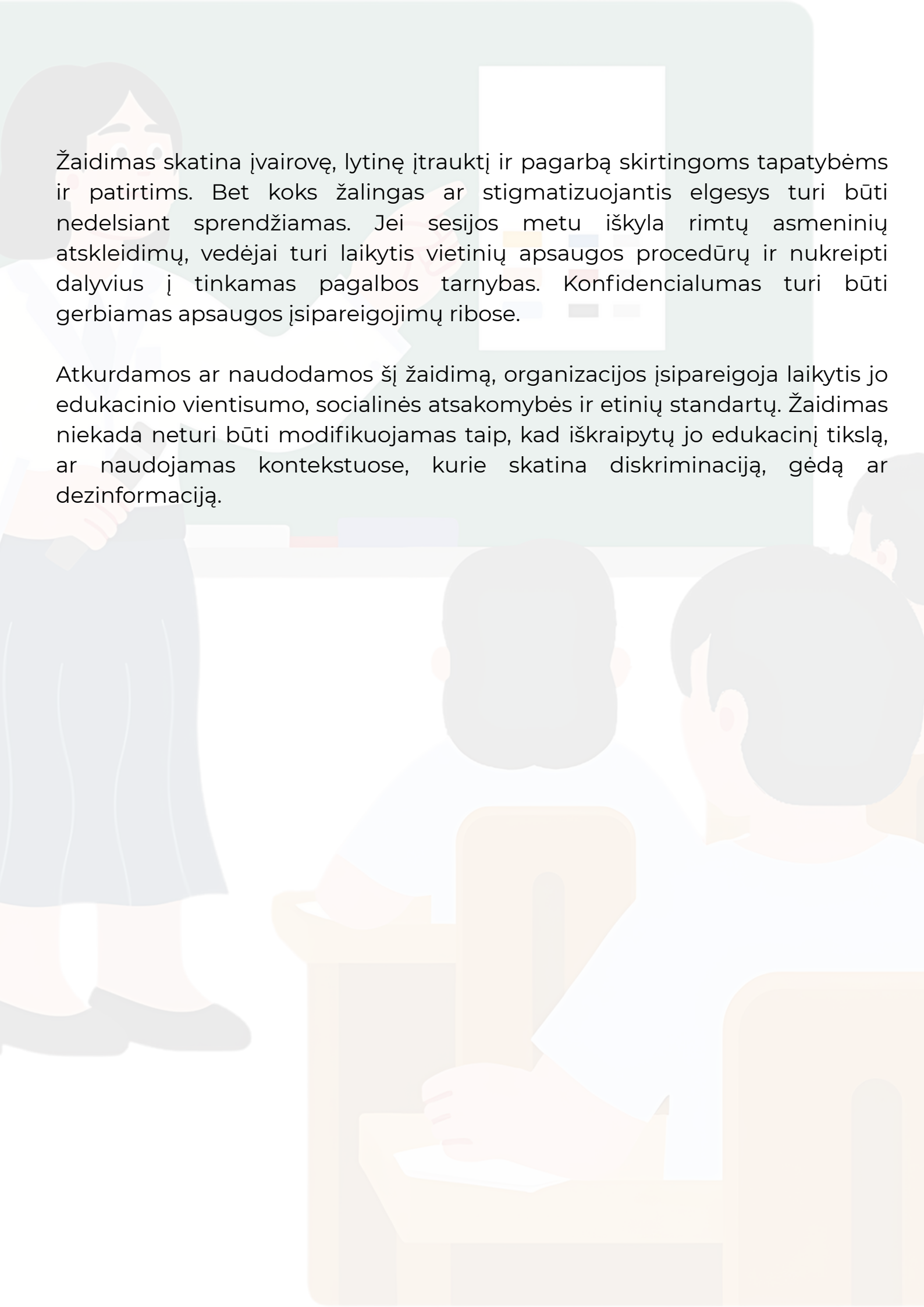
„Atrakink Tiesos Salą“ – tai ne tik fizinis stalo žaidimas. Tai edukacinis įrankis, nagrinėjantis jautrias temas, įskaitant lytinį švietimą, emocinius santykius, sutikimą, lyties tapatybę ir sveikatą. Jo naudojimas reikalauja atsakomybės, sąmoningumo ir etinio rūpestingumo.

Bet kuri organizacija, atkurianti ar taikanti šį žaidimą, turi užtikrinti, kad jis bus įgyvendinamas saugioje, pagarbios atmosferos ir amžiui tinkamoje edukacinėje aplinkoje. Žaidimas visada turi būti naudojamas prižiūrimose ir struktūruotose mokymo aplinkose, pavyzdžiui, mokyklose, jaunimo centruose, NVO ar bendruomenės programose. Jis nėra skirtas savarankiškam platinimui ar pramoginiam naudojimui be žaidimo vedėjo.

Žaidimo metu turi dalyvauti atsakingas ir suaugęs žaidimo vedėjas. Vedėjo vaidmuo – sukurti pagarbą, neteisiančią ir įtraukią aplinką. Jis turi stebėti grupės dinamiką, užkirsti kelią tyčiojimuisi ar diskriminacinėms pastaboms ir skatinti apgalvotą diskusiją. Vedėjas veda pokalbį, tačiau neturi pabrėžti asmeninių įsitikinimų ar moralinių sprendimų.

Dalyvavimas visada turi būti savanoriškas. Joks dalyvis neturėtų būti spaudžiamas atsakyti į klausimą, dalytis asmenine patirtimi ar dalyvauti diskusijoje, kuri jam sukelia diskomfortą. Žaidėjams turi būti leidžiama praleisti klausimus ar atsisakyti konkrečių temų be jokių paaiškinimų. Tyla ar dvejonė turi būti gerbiamos.

Atsižvelgiant į jautrų kai kurių temų pobūdį, facilitatoriai turi būti dėmesingi nepatogumo požymiams. Emocinės reakcijos turėtų būti pripažintos ramiai ir nekreipiant nereikalingo dėmesio į asmenis. Prireikus gali būti siūlomos trumpos pertraukos. Žaidimas niekada neturi būti naudojamas dalyvių išaiškinimui, apklausai ar išskyrimo tikslais.



Žaidimas skatina įvairovę, lytinę įtrauktį ir pagarbą skirtingoms tapatybėms ir patirtims. Bet koks žalingas ar stigmatizuojantis elgesys turi būti nedelsiant sprendžiamas. Jei sesijos metu iškyla rimtų asmeninių atskleidimų, vedėjai turi laikytis vietinių apsaugos procedūrų ir nukreipti dalyvius į tinkamas pagalbos tarnybas. Konfidencialumas turi būti gerbiamas apsaugos įsipareigojimų ribose.

Atkurdamos ar naudodamos šį žaidimą, organizacijos įsipareigoja laikytis jo edukacinio vientisumo, socialinės atsakomybės ir etinių standartų. Žaidimas niekada neturi būti modifikuojamas taip, kad iškraipytų jo edukacinį tikslą, ar naudojamas kontekstuose, kurie skatina diskriminaciją, gėdą ar dezinformaciją.