

NORDIKAS KRĪŽU VADĪBAS SPĒLE



1. Instrukcijas ievads

Lai gan mūsu plašās pasaules sabiedrības ir daudzveidīgas un vēstures gaitā mainās, tām visām ir kaut kas kopīgs: tām nākas pārvarēt krīzes. Dažas krīzes iestājas pēkšņi un dažās stundās vai dienās paralizē svarīgākos pakalpojumus. Citas veidojas lēnām, gadu gaitā, pakāpeniski pasliktinot labklājības apstākļus un palielinot iespēju, ka nākotnē notiks vēl smagāki traucējumi.

Laikā, kad pastiprinās ģeopolitiskā spriedze un pieaug vides problēmas, arvien aktuālāka kļūst nepieciešamība aizsargāt sociālos pamatus, tādus kā piekļuve pārtikai, enerģijai, ūdenim, veselības aprūpei un drošībai. Tajā pašā laikā krīzes izraisa arī vides degradācija, kas noslogo ekosistēmas un planētas sistēmas, no kurām sabiedrības ir atkarīgas.

Nordikas krīžu vadības spēlē mēs interaktīvā simulācijā apvienojam ilgtspējas¹ un noturības² jēdzienus. Šajā "nopietnā spēlē" (Alvarez & Djaouti, 2011) dalībnieki tiek aicināti apspriest un pārdomāt, kā vietējā un reģionālajā plānošanā un attīstībā integrēt ilgtermiņa un īstermiņa pieejas krīžu vadībai.

Šajā instrukcijā dalībnieki vispirms tiek iepazīstināti ar spēles pamatjēdzieniem. Tālāk ir aprakstīta spēles gaita un piedāvāti spēles varianti un papildinājumi. Visi izdrukājamie materiāli ir nodrošināti sadaļā "Spēles materiāli". Beigās ir izklāstīts spēles konceptuālais pamats un iekļautas bibliogrāfiskās atsauces.

Vai jums izdosies pasargāt Nordiku, ievērojot planetārās robežas un sociālos pamatus?

Veiksmi un patīkamu spēli!

/Nordregio komanda

Working paper 2026:3

ISSN: 1403-2511

ISBN: 978-91-8001-192-1

DOI: <http://doi.org/10.6027/WP2026.3.1403-2511>

¹ Šeit ilgtermiņa ilgtspējas aspekti ir vērsti uz pamatriska novēršanu un samazināšanu.

² Šeit īstermiņa noturības aspekti ir vērsti uz gatavību, reaģēšanu, atgūšanos un mācīšanos.

Īsumā par spēli:

Mērķis un mācību uzdevumi

Šī nopietnā spēle palīdz dalībniekiem:

- izprast ilgtspēju un noturību kā savstarpēji papildinošus krīžu vadības aspektus (prevencija, gatavība un mācīšanās);
- izpētīt atšķirības starp pakāpeniskajām un akūtajām krīzēm;
- risināt krīzes gan sociālajos pamatos, gan planetārajās robežās;
- trenēt scenārijā balstītu domāšanu prevencijas un gatavības nodrošināšanai;
- kopīgi izstrādāt stratēģijas simulētā vidē, kas var iedvesmot uz rīcību reālajā dzīvē.

Galvenais izaicinājums: izveidot sabiedrību, kas krīzes saasināšanās laikā spēj uzturēt "taisnīgu un drošu darbības telpu".

Priekšnoteikumi

Lai spēlētu, jums nav nepieciešamas iepriekšējās tehniskās zināšanas. Viss, kas ir vajadzīgs:

- grupa, kas vēlas sadarboties un apspriest stratēģijas (vēlams 4–6 dalībnieki pie viena galda);
- moderators, kurš vadīs spēli un sekos līdzi laikam;
- izdrukāti spēles materiāli un piederumi (pildspalvas, metamais kauliņš un lapu izdrukas).

Sarežģītības pakāpes pielāgošana

Spēli var pielāgot atkarībā no jūsu mērķa un rīcībā esošā laika.

- Vienkāršāks variants, kas vērst uz diskusiju: samaziniet vai atceliet punktu skaitīšanu ar kauliņiem, apvienojiet lomas un veltiet vairāk laika stratēģijas apspriešanai un pārdomām;
- Sarežģītāks variants, kas vērst uz spēli: skaitiet visus punktus, pievienojiet vairākas krīzes (pēc izvēles), pievienojiet ierobežojumus (budžetus, atkarības) un strikti sadaliet lomas.

2. Spēles centrālie jēdzieni: ilgtspēja, noturība un krīžu vadība

Šajā spēlē dalībnieki tiek aicināti izpētīt galvenās idejas, kas saistītas ar ilgtspēju un noturību, raugoties caur krīžu vadības prizmu. Šie jēdzieni kopā veido galveno atziņu: ilgtspējīga attīstība var samazināt nākotnes krīžu risku, novēršot to pamatcēloņus, savukārt noturīgas sabiedrības, pateicoties gatavībai un mācībām, spēj tikt galā ar nenoteiktību un atkārtotiem satricinājumiem, ja krīzes tomēr iestājas. Šīs spēles kontekstā ilgtspēja nozīmē sabiedrības ilgtermiņa virzību un centienus novērst krīzes, savukārt noturība nozīmē sabiedrības stabilitāti un spēju vadīt krīzes un pielāgoties tām, ja tās rodas. Galvenie spēlē izmantotie jēdzieni ir sīkāk paskaidroti 5. sadaļā (39. lpp.) "Ilgtspēja un noturība krīžu valdības kontekstā".

1. tabula. Galvenie jēdzieni, kas ietverti spēlē

Jēdziens	Nozīme	Spēles process
Ilgtspēja	Galveno krīzes faktoru mazināšana, vienlaikus nodrošinot sabiedrībai drošu un taisnīgu darbības telpu (Raworth, 2017).	Prevencijas stratēģija + labklājības laukums
Noturība	Gatavības un mācību pasākumi, kuru mērķis ir attīstīt kompetences, kas palīdz mazināt krīzes ietekmi, uzlabot koordināciju un stiprināt spēju pielāgoties laika gaitā.	Gatavības stratēģija + labklājības laukums
"Virtuļu" ekonomika	"Virtulis" nosaka Nordikas mērķi: palikt drošā un taisnīgā darbības telpā.	Labklājības laukums + krīzes kārtis
Prevencija	Ilgtermiņa, uz ilgtspēju vērsta rīcība, kas var novērst krīzes rašanos vai ierobežot tās izplatīšanos.	Prevencijas stratēģija + preventijas un mācīšanās kauļiņa metiens
Gatavība	Uz noturību vērsta spējas, kas mazina ietekmes smagumu traucējumu gadījumā.	Gatavības stratēģija + gatavības un mācīšanās kauļiņa metiens
Pakāpeniska krīze	Mērķis ir rosināt plašāku diskusiju par preventiju un par to, kāpēc sabiedrībām bieži vien ir grūti rīkoties savlaicīgi, pat ja ir redzamas brīdinājuma pazīmes.	Krīzes kārtis + mācību stratēģijas apspriešana
Akūta krīze	Mērķis ir rosināt plašāku diskusiju par gatavību un to, ka jārikojas proaktīvi, lai mazinātu tādu draudu ietekmi, kas var radīt tūlītēju kaitējumu un pēkšņus satricinājumus.	Krīzes kārtis + mācību stratēģijas apspriešana
Polikrīze un permakrīze	Standarta noteikumi paredz vienu krīzi desmitgadē, taču pēc izvēles spēli var papildināt ar vairākām krīzēm vienā desmitgadē, tādējādi liekot spēlētājiem izstrādāt stratēģijas vairāku krīžu novēršanai vienlaikus. Tas ļauj izpētīt sinerģijas un kompromisus starp dažādām nozarēm un jomām.	Desmitgades + pēc izvēles vairākas krīzes kārtis
Permakrīze	Šis jēdziens palīdz izprast, kāpēc krīžu vadība nevar būt tikai reaģējoša: ja sabiedrība saskaras ar atkārtotiem satricinājumiem, tai ir nepieciešama efektīvāka preventija, gatavība un mācīšanās, lai izvairītos no situācijas, kad nākas nepārtraukti reaģēt uz krīzēm.	Krīzes kārtis + labklājības laukums

3. Nordikas krīžu vadības spēle

Nordikas krīžu vadības spēle ir scenārijos balstīta spēle, kas izstrādāta, lai palīdzētu dalībniekiem izpētīt, kā sabiedrības var plānot un attīstīties krīzes situācijās. Ir radīta nopietna, taču izdomāta vide, lai veicinātu diskusijas par to, kā novērst nākotnes krīzes un kā mazināt to ietekmi un uzlabot reaģēšanu uz tiem. Šī spēle ir sadarbības spēle: dalībnieki iztēlojas, ka ir izdomātās valsts Nordikas iedzīvotāji, trīs desmitgades pieņem lēmumus nenoteiktības apstākļos un izvērtē šo lēmumu sekas. Katru desmitgadi spēlētāji plāno prevencijas un gatavības stratēģijas, pārbauda to efektivitāti krīzes situācijā, pielāgojas, izmantojot mācību stratēģijas, un seko līdzi tam, kā sabiedrība attīstās laika gaitā. Zemāk jūs varat izlasīt, kā sagatavoties spēlei un kā to spēlēt.

3.1 Sagatavošanās

Pirms sākt spēli, ir jāizdrukā un jāizgriež spēles materiāli.

Pieejamība un izdrukāšana

Spēle ir izstrādāta tā, lai ikviens varētu spēlēt, izdrukājot materiālus uz standarta papīra:

- izdrukājiet spēles laukumus un šablonus uz A4 formāta papīra, lai izveidotu kompaktu komplektu spēlēšanai pie galda, vai arī uz A3 formāta papīra, lai būtu vieglāk lasīt un būtu vairāk vietas pierakstiem;
- izgrieziet un sajauciet krīžu kārtis;
- izgrieziet desmitgažu žetonus.

Spēles materiāli un sastāvdaļas

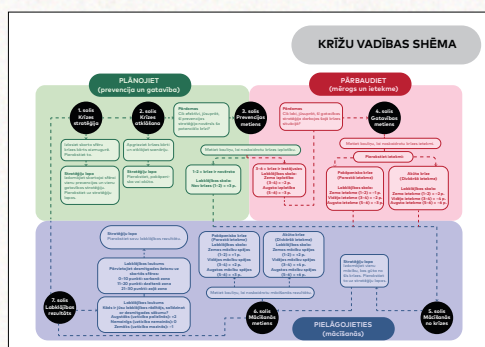
Nepieciešamie materiāli:

- 1 krīžu vadības shēma;
- 1 labklājības laukums (A3 vai A4);
- 1 stratēģiju lapa (A3 vai A4);
- 1 krīžu kāršu komplekts (A4, jāizgriež);
- 1 metamais kauliņš (parastais vai lietotnē);
- 1 spēles kauliņš (kaut kas mazs un pārvietojams, piemēram, monēta vai gredzens. 2.–3. līmenim);
- 1 pildspalva;
- 3 desmitgažu žetoni.

Visi materiāli ir pieejami **4. sadaļā "Spēles materiāli"**.

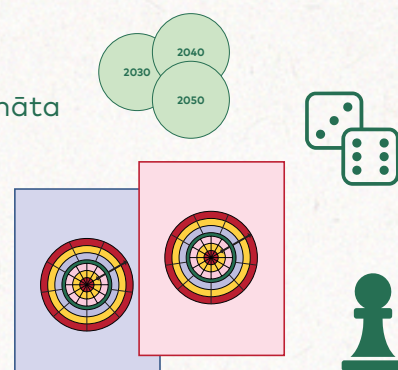
Kā izmantot materiālus spēles procesā:

- izmantojiet krīžu vadības shēmu, kas palīdzēs jums iziet cauri desmitgadei;
- labklājības laukumā atzīmējiet skarto sfēru un, iegūstot vai zaudējot punktus, pārvietojiet spēles kauliņu pa labklājības skalu;
- izmantojiet stratēģiju lapu, lai katrai desmitgadei pierakstītu vienu prevencijas stratēģiju, vienu gatavības stratēģiju un vienu mācību stratēģiju (īsi un konkrēti).



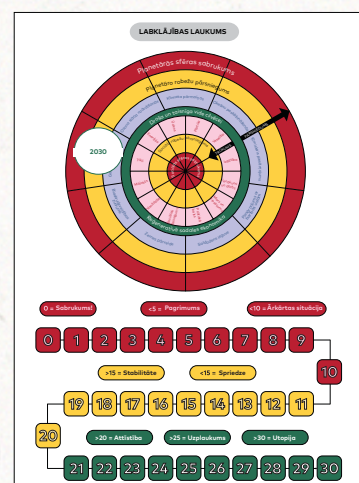
STRATĒGIJU LAPA

Desmitgade	Stratēģijas veids (prevencija/gatavība)	Prevencijas stratēģija	Gatavības stratēģija	Krīzes vadības stratēģija (atbilstošā krāsā)	Īss raksturojums	Labklājības punktu daudzuma izmaiņu tempums
1.						
2.						
3.						



DALĪBNIKU LOMAS

Loma	Galvenais uzdevums	Galvenās darbības
Spēlētājs	Ļauj gādāt par spēli	Novērtēt spēles rezultātus, vadīt grupu un veikt spēles uzdevumus
Prasītājs	Ļauj spēlēt spēli	Ļauj spēlēt spēli, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus
Stratēģis	Ļauj spēlēt spēli	Ļauj spēlēt spēli, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus
Uzdevinātājs	Ļauj spēlēt spēli	Ļauj spēlēt spēli, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus
Novērtētājs	Ļauj spēlēt spēli	Ļauj spēlēt spēli, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus, izvērtēt spēles rezultātus, izvērtēt spēles uzdevumus



3.2 Spēles noteikumi

Ieteicamais telpas iekārtojums

- Sagatavojiet vienu galdu katrai grupai (4–6 cilvēki).
- Uz galda novietojiet **krīžu vadības shēmu** un **stratēģiju lapu**.
- Uz galda novietojiet **labklājības laukumu**, un labklājības skalas 15. pozīcijā novietojiet spēles kauliņu. Trīs **desmitgažu žetonus** novietojiet jebkurā vietā uz labklājības laukuma.
- **Krīžu kāršu** komplektu novietojiet ar informāciju uz leju izstieptas rokas attālumā.
- Uz galda sagatavojiet **metamo kauliņu**.

Kā spēlēt?

Lai spēli kā mācību līdzekli izmantotu pēc iespējas efektīvāk, mēs ierosinām 1,5 stundas garu sesiju, kas ietver īsu ievadu, laiku pārdomām un diskusiju pēc spēles. Ierosinātā darbnīca ir izstrādāta tā, lai to vadītu viens moderators, kurš pārzina spēles noteikumus un spēj vadīt vienu vai vairākas grupas spēles laikā.

1. daļa

Moderators iepazīstina ar spēli un īsumā izskaidro ar to saistītos jēdzienus. Spēles formāts tiek izskaidrots, izmantojot spēles materiālus, un dalībniekiem tiek iedalītas lomas.

Spēli var pielāgot atkarībā no rīcībā esošā laika un dalībnieku mērķiem. Moderators vai grupa var izvēlēties kādu no trim līmeņiem, ņemot vērā iepriekšējo pieredzi ar šo spēli, telpā valdošo noskaņu vai sesijas mērķi.

Pirmais līmenis ir vieglāks un vairāk vērsts uz diskusiju, savukārt trešais līmenis ietver sarežģītākus aspektus, kas saistīti ar vairāku krīžu vienlaicīgu vadību un labklājības robežu ievērošanu. Lai nodrošinātu sabalansētu sesiju, mēs iesakām otro spēles līmeni kā standartu.

2. daļa

Spēle norisinās saskaņā ar krīžu vadības shēmu, kas ved spēlētājus cauri trim kārtām (desmitgadēm), un katra desmitgade ietver vienu un to pašu septiņu posmu krīžu vadības ciklu. Šie posmi paredz trīs vadības fāzes: a) plānošana (krīzes stratēģija, krīzes atklāšana), b) pārbaude (prevencijas metiens un gatavības metiens) un c) pielāgošanās (mācīšanās no krīzes, mācīšanās metiens, labklājības pieraksts). Uztveriet katru kārtu kā politikas ciklu: jūs izvirzāt mērķus (stratēģijas), pārbaudāt tos, ņemot vērā nenoteiktību (metamais kauliņš un scenārijs), piedzīvojat sekas (labklājības izmaiņas) un pēc tam pārskatāt, kā jūs rīkotos nākamreiz (mācīšanās).

3. daļa

Grupa izvērtē un apspriež nospēlētās kārtas. Ja spēlē piedalās vairākas grupas, diskusijas laikā var dalīties ar katras Nordikas komandas progresu un spēles gaitā izstrādātajām stratēģijām. Diskusijās var pievērsties arī tam, kā spēles mehānisms atspoguļo realitāti.

2. tabula. Ieteicamā spēles sesijas daļu un aktivitāšu struktūra

Daļa	Activities
1. Ievads (5–15 min.)	<ul style="list-style-type: none">• Izskaidrojiet mērķi un galvenos jēdzienus (ilgtspēja un noturība; prevencija, gatavība un mācīšanās; pakāpeniska un akūta krīze).• Izskaidrojiet spēles formātu: iepazīstiniet dalībniekus ar spēli un tās izdomāto scenāriju, kas aptver trīs desmitgades. Īss pārskats par spēles materiāliem (labklājības laukums, stratēģu lapa, krīžu kārtis).• Sadaliet lomas.
2. Trīs spēles kārtas (45–60 min.)	<ul style="list-style-type: none">• Izvēlieties, kuru līmeni spēlēsiet.• Nospēlējiet trīs septiņu soļu cikla kārtas (zemāk).
3. Izvērtēšana (10–15 min.)	<ul style="list-style-type: none">• Nostipriniet apgūto un dalieties ar stratēģijām.

1. daļa: ievads

Šajā sadaļā ir sīki aprakstītas visas spēles daļas. Vispirms sesijas moderators iepazīstina dalībnieku grupu(-as) ar spēli.

Mērķis, jēdzieni un spēles formāts (izstāstīt vai nolasīt skaļi)

Nordikas krīžu vadības spēle ļauj krīžu vadībā integrēt ilgtermiņa ilgtspējas aspektus un īstermiņa noturības aspektus. Tā dod iespēju izdomātā vidē piedzīvot, novērst, sagatavoties un mācīties no daudzām krīzēm. Mēs apspriedīsim un salīdzināsim dažādu veidu krīžu prevencijas un gatavības stratēģijas, tostarp tās, kas ietekmē gan sociālos pamatus, gan planetārās robežas, kā arī pakāpeniskas un akūtas krīzes.

Spēle norisinās trīs desmitgadēs, un katrā desmitgadē tiek ievērots viens un tas pats septiņu posmu krīzes vadības cikls. Spēles mērķis ir palikt drošā un taisnīgā darbības telpā. Lai veicinātu mācīšanos un inovācijas, mēs aicinām grupu būt atvērta un pietiekami drosmīgai, lai izmantotu visus komplektā pieejamos rīkus. Gatavojieties – tagad es vēlos sagaidīt jūs Nordikā!

Laipni lūgti Nordikā! (Moderators nolasa skaļi.)

Nordika ir valsts, kas atrodas ziemeļu puslodē. Vasarā tajā var lasīt ogas, iet pārgājienos uz kalniem, cīnīties ar odiem un peldēties ezerā polārajā dienā. Silto sezonu līdzsvaro gara ziema, kad ir daudz sniega un tumša laika, kas dod iespēju gan baudīt ekstrēmos sporta veidus, gan pavadīt laiku mājīgā atmosfērā kopā ar draugiem un ģimeni.

Valstī dzīvo 1 miljons iedzīvotāju, no kuriem lielākā daļa ir koncentrējusies trīs galvenajos urbānajos centros, kurus savieno labi funkcionējoši prāmju un dzelzceļa maršruti, kā arī labi uzturēti ceļi. Galvenās ekonomikas nozares ir enerģētika, zvejniecība, tūrisms un IT inovācijas.

Balstoties uz stingrām Ziemeļvalstu labklājības un kopīgās atbildības tradīcijām, Nordikas iedzīvotāji cenšas veidot sabiedrību, kuras galvenais mērķis ir visu iedzīvotāju sociālā labklājība.

Lai to panāktu, ir svarīgi ņemt vērā gan ilgtspējas, gan noturības aspektus, saglabājot drošu un iekļaujošu darbības vidi, kurā tiek uzturēti sociālie pamati, neapdraudot ekoloģiskos pamatus.

Lai veidotu sabiedrību, kas ir ne tikai ilgtspējīga, bet arī noturīga, mums ir jāsadarbojas, lai novērstu ilgtermiņa riskus un vienlaikus sagatavotos pēkšņiem satricinājumiem sistēmā. Spēle norisinās 30 gadu garumā. Tajā ir trīs kārtas, un katra aptver vienu desmitgadi. Vai jums izdosies? Tā būs stratēģiskās plānošanas un nejaušības kombinācija – tieši kā vadībā reālajā pasaulē.

Sāksim spēli!

Sadaliet lomas, lai izprastu spēles materiālus

Pirms spēles sākuma grupa tiek iepazīstināta ar spēles elementiem un dalībnieku lomām tajā. Moderators var īsumā izskaidrot spēles materiālus (piemēram, ka labklājības laukums atspoguļo Nordikas labklājību) un norādīt, kā tie ir saistīti ar ilgtspējas un noturības jēdzieniem.

Moderators var palīdzēt dalībniekiem sadalīt savā starpā piedāvātās lomas. Lomas var arī apvienot, dalībnieki var dalīt vienu un to pašu lomu, vai arī tās visas var uzņemties viens moderators, kurš vada spēli. Sadalot lomas, visi tiek aktīvi iesaistīti spēlē, bet moderators var vadīt vairākus galdiņus un ātri kontrolēt spēles norisi. Taču spēlēt var arī bez lomu sadales. Tad grupas dalībnieki daļa visus lomās iekļautos uzdevumus. Šādā gadījumā, iespējams, būs nepieciešama rūpīgāka moderācija pie katra galdiņa. Lomas var izdrukāt un izdalīt grupas dalībniekiem vai vienkārši aprakstīt.

Dalībnieku lomas

Loma	Galvenais uzdevums	Galvenās darbības
Vadītājs	Virzīt procesu (visi soļi)	Izmantojot krīžu vadības shēmu, vada grupu cauri krīžu vadības soļiem.
Pētnieks	Sekot līdzī labklājībai (1., 3.–4., 6.–7. solis)	Seko līdzī Nordikas labklājībai, pārvietojot spēles kauliņu pa labklājības skalu, un katras desmitgades sākumā un beigās uz labklājības laukuma atzīmē labklājības līmeni (novietojot desmitgades žetonu).
Stratēģis	Formulēt lēmumus (1., 5. un 7. solis)	Uz stratēģiju lapas pieraksta skarto sfēru, uzskaita krīžu prevencijas un gatavības stratēģijas (1. solis), atzīmē mācību un pielāgošanās metodes pēc katras desmitgades (5. solis) un piefiksē galīgo labklājības rādītāju katras desmitgades beigās (7. solis).
Izaicinātājs	Atklāt nezināmo (1.–4., 5. solis)	Lasa krīžu kārtis (1. un 2. solis), met kauliņu, lai atklātu krīzes novēršanas (3. solis), ietekmes (4. solis) un mācīšanās (6. solis) rezultātu.
Iedzīvotājs	Aktīvi piedalīties (visi soļi)	Piedāvā viedokli un idejas, ir atsaucīgs un iesaistīts pilsonis, sniedz savu redzējumu Nordikas valdībai.

2. daļa: izvēlieties līmeni un nospēlējiet trīs septiņu soļu cikla kārtas

Kad spēles materiāli ir sagatavoti un lomas ir sadalītas, ir laiks izvēlēties līmeni un sākt spēli!

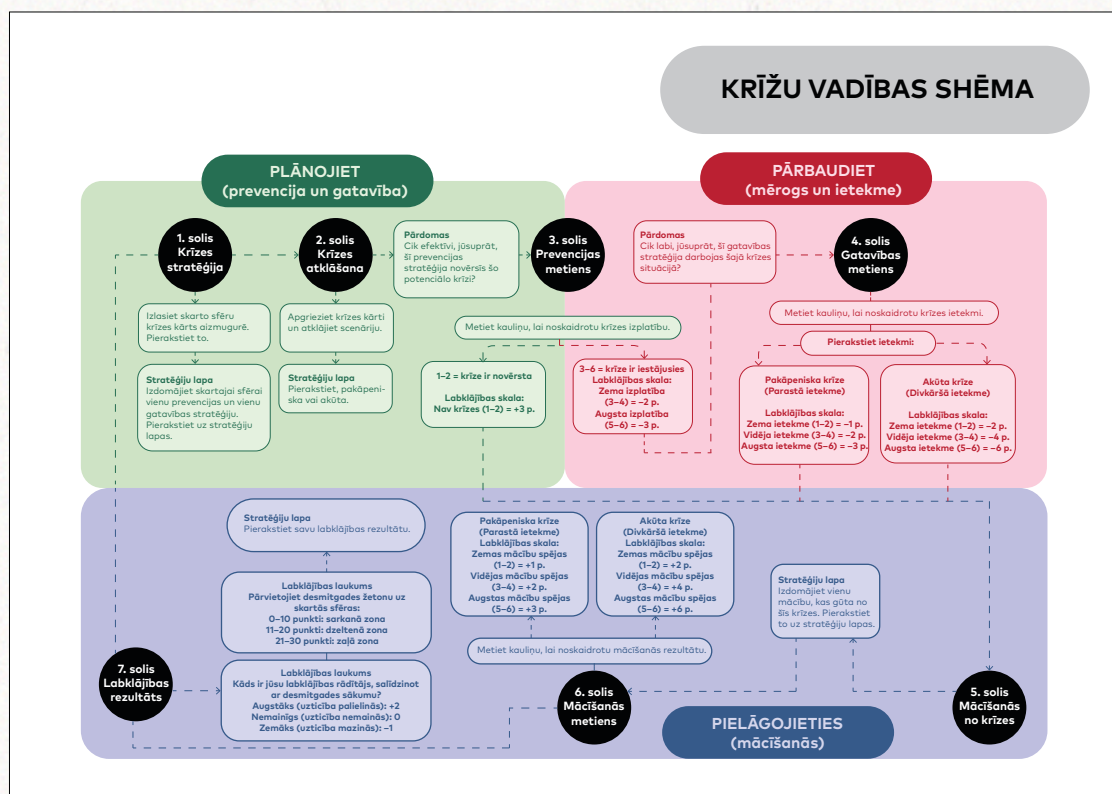
Izvēlieties, kuru līmeni spēlēsiet, un izpildiet septiņus soļus.

Izvēlieties vēlamu līmeni atkarībā no spēles sesijas mērķiem. Jūs varat sākt ar vienu līmeni un spēles gaitā pāriet uz citu. Mēs iesakām sākt ar 1. līmeni, lai izprastu spēles loģiku, un pēc tam pāriet uz 2. līmeni, kas ir standarts. Ja esat spēlējuši šo spēli iepriekš vai vēlaties pamēģināt vadīt vairākas krīzes, varat sākt ar 3. līmeni vai jebkurā laikā pāriet uz to. Pēc līmeņa izvēles varat sākt spēli ar "A fāzi: plānošana", sekojot šai instrukcijai vai moderatora norādījumiem.

Spēles gaitā lasiet norādījumus secīgi: 1. līmenis, tad 2. līmenis un visbeidzot 3. līmenis. Ja spēlējat 1. līmenī, izlasiet tikai 1. līmeņa norādījumus. Ja spēlējat 3. līmenī, izlasiet visus norādījumus no 1. līdz 3. līmenim.

Līmenis	Raksturojums	Kā spēlēt
1. līmenis	Ievads / diskusijas režīms	Spēlējiet spēles soļus bez labklājības punktu skaitīšanas un spēles kauļiņa pārvietošanas pa labklājības skalu.
2. līmenis	Standarta spēle	Spēlējiet spēli ar vienu krīzi katrā desmitgadē un skaitiet labklājības punktus.
3. līmenis	Polikrīzes režīms	Spēlējiet spēli ar vairākām potenciālajām krīzēm vienlaikus un skaitiet punktus (ņemot vērā sinerģijas un kaskādes efektus).

Spēlējiet trīs septiņu soļu cikla kārtas (skat. KRĪŽU VADĪBAS SHĒMU).



A fāze: plānošana

1. solis: krīžu stratēģija

1.–2. līmenis

1. Paņemiet augšējo krīzes kārti un izlasiet tikai tās aizmuguri.
2. Uz labklājības laukuma atzīmējiet skarto sfēru, novietojot uz tās desmitgades žetonu.
3. Stratēģiju lapā skartajai sfērai izdomājiet:
 - vienu prevencijas stratēģiju;
 - vienu gatavības stratēģiju.
4. Skaidri pierakstiet abas stratēģijas uz stratēģiju lapas.

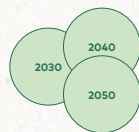
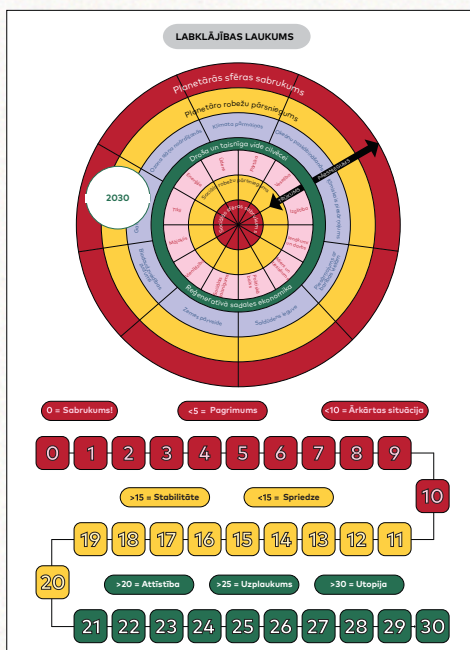
3. līmenis

Atkarībā no jūsu labklājības rādītāja desmitgades sākumā var tikt izspēlētas vairākas krīžu kārtis. Moderators spēles gaitā var izspēlēt arī citas krīzes.

Cik krīžu jāizspēlē desmitgades sākumā? Tas ir atkarīgs no jūsu labklājības rādītāja, kuram seko līdzīgi uz labklājības skalas labklājības laukumā. Krīze tiek izspēlēta, ja spēles sākumā ir aktuāls kāds no zemāk minētajiem apstākļiem (kamēr tas ir aktuāls). Ja ir aktuāli vairāki apstākļi, izvēlieties to, kas izraisa visvairāk krīžu.

Apstākļi, kas izraisa krīzes (3. līmenis)	Izraisīto krīžu skaits
Ja labklājības rādītājs ir 10 vai augstāks	Izraisa 1 krīzi (standarts)
Ja labklājības rādītājs ir zemāks par 10 VAI divas krīzes ir skarušas (atzīmētas ar desmitgades žetonu) sociālos pamatus vai divas krīzes ir skarušas planetārās robežas	Izraisa 2 krīzes (izvelciet 2 krīžu kārtis)
Ja labklājības rādītājs ir zemāks par 5	Izraisa 3 krīzes (izvelciet 3 krīžu kārtis)
Ja moderators nolemj izspēlēt vairākas krīzes	Izvelciet krīžu kārtu skaitu pēc izvēles

Spēlējot ar vairākām krīžu kārtīm, izstrādājat vienu prevencijas stratēģiju un vienu gatavības stratēģiju, kas vienlaikus risina abas vai visas krīzes. Mērķis ir noteikt sinerģijas krīzes vadībā (kopīgi faktori, spējas un starpnozaru pasākumi).



STRATĒGIJU LAPA						
Desmitgode	Sīkrtā sfēra (plānotā/sociālā)	Prevencijas stratēģija	Gatavības stratēģija	Krīzes veids (pakāpeniska/akūta)	Gūtā mācība	Labklājības punkti desmitgades beigās
1.						
2.						
3.						

Padoms: Ir lietderīgi uztvert savas stratēģijas kā idejas.

Prevencija ir jūsu ideja, kā samazināt pamatrisku, pirms iestājas krīze: "Mēs samazinām nākotnes risku, __ __, koncentrējoties uz __."

Gatavība ir jūsu ideja, kā mazināt kaitējumu un saglabāt būtiskās funkcijas, ja traucējumi tomēr notiek: "Ja notiek krīze, mēs aizsargājam __, stiprinot __."

Mācīšanās ir jūsu ideja, ko uzlabot nākamreiz, pamatojoties uz tikko piedzīvoto: "Nākamajā desmitgadē mēs mainīsim __, jo __."

2. solis: krīzes atklāšana

1.–3. līmenis

1. Apgrieziet krīzes kārti un izlasiet pilno scenāriju.

2. Stratēģiju lapā pierakstiet:

- krīzes nosaukumu/ scenāriju;
- krīzes veidu: pakāpeniska vai akūta.

3. Neliels laiks pārdomām: Cik efektīvi, jūsuprāt, šī prevencijas stratēģija novērsīs šo krīzi?

STRATĒGIJU LAPA						
Desmitgode	Sīkrtā sfēra (plānotā/sociālā)	Prevencijas stratēģija	Gatavības stratēģija	Krīzes veids (pakāpeniska/akūta)	Gūtā mācība	Labklājības punkti desmitgades beigās
1.						
2.						

B fāze: plāna pārbaude

3. solis: prevencijas metiens. (Vai krīze iestāsies un cik plašā mērogā?)

1. līmenis

Metiet kauliņu, lai noskaidrotu krīzes mērogu. Ja krīze ir iestājusies (kauliņa skaitlis 3–6), pārejiet uz 4. soli (ietekme). Ja krīze ir novērsta (kauliņa skaitlis 1–2), pārejiet uz 5. soli (mācīšanās).

2. līmenis

Pirms pāriet uz nākamo soli, pārvietojiet spēles kauliņu uz labklājības skalas atkarībā no metiena rezultāta:

- 1–2: Nav izplatības (novērsta) → +3 punkti
- 3–4: Zema izplatība → -2 punkti
- 5–6: Augsta izplatība → -3 punkti

3. līmenis

Metiet kauliņu un pārvietojiet spēles kauliņu katrai krīzei atsevišķi, kā norādīts 1. un 2. līmenī.

- Ja iestājas abas krīzes, jūs saņemat papildu -2 punktus par kaskādes efektu.
- Ja iestājas viena krīze, pārejiet uz 4. soli ar iestājušos krīzi (un citu krīzi atlieciet līdz 5. solim).
- Ja neiestājas neviena krīze, jūs saņemat papildu +2 punktus par atjaunošanās pasākumiem un pārejat uz 5. soli.

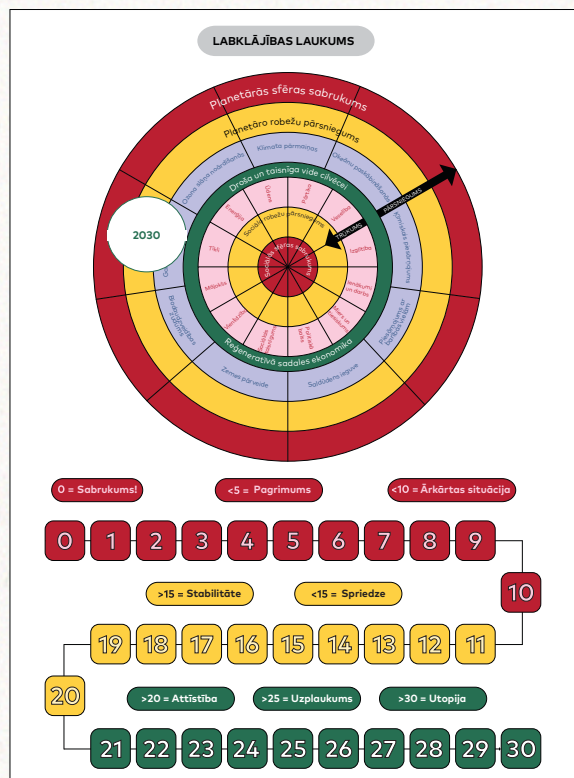
4. solis: gatavības metiens (ietekmes smagums)

1. līmenis: ja krīze ir iestājusies

Neliels laiks pārdomām: Cik labi mūsu gatavības stratēģija darbojas šajā krīzes situācijā? Pēc tam metiet kauliņu, lai noteiktu krīzes ietekmi. 1. līmenī tas ir tikai diskusijas posms.

2. līmenis

Pārvietojiet spēles kauliņu uz labklājības skalas atbilstoši ietekmes metienam un atkarībā no krīzes veida (pakāpeniska/akūta), kur akūtai krīzei ir smagāka ietekme nekā pakāpeniskai:



Pakāpeniska krīze	Punkti	Akūta krīze	Punkti
Zema ietekme (1–2)	= -1 p.	Zema ietekme (1–2)	-2 p.
Vidēja ietekme (3–4)	= -2 p.	Vidēja ietekme (3–4)	-4 p.
Augsta ietekme (5–6)	= -3 p.	Augsta ietekme (5–6)	-6 p.

3. līmenis

Ja ir vairākas krīzes, metiet kauliņu katrai krīzei atsevišķi un pārvietojiet spēles kauliņu atbilstoši ietekmei. Ja abām krīzēm izmetat 3 vai vairāk punktu, pārvietojiet spēles kauliņu vēl par -2 punktiem, kas atspoguļo kaskādes efektu.

C fāze: pielāgošanās

5. solis: mācīšanās no krīzes

1.–2. līmenis: izvēlieties vienu mācību stratēģiju

- Kas Nordikai jāuzlabo nākamreiz, lai efektīvāk novērstu un/vai sagatavotos šāda veida krīzei?
- Mācību stratēģijām ir jāietekmē, kā jūs domāsit un rīkosieties nākamajā desmitgadē.
- Pierakstiet gūto mācību stratēģiju lapā (īsi, konkrēti un realizējami).

STRATĒGIJU LAPA						
Desmitgade	Skartā sfēra (planētārā/sociālā)	Prevencijas stratēģija	Gotavības stratēģija	Krīzes veids (pakāpeniskā/akūta)	Gūta mācība	Labklājības punkti desmitgades beigās
1.						
2.						
3.						

3. līmenis

Ja saskaraties ar vairākām krīzēm, pierakstiet kādu atziņu, kas rada sinerģiju starp šīm krīzēm.

6. solis: mācīšanās metiens. (Cik labi sabiedrība ir iemācījusies?)

1. līmenis

Metiet kauliņu, lai atklātu mācību spējas.

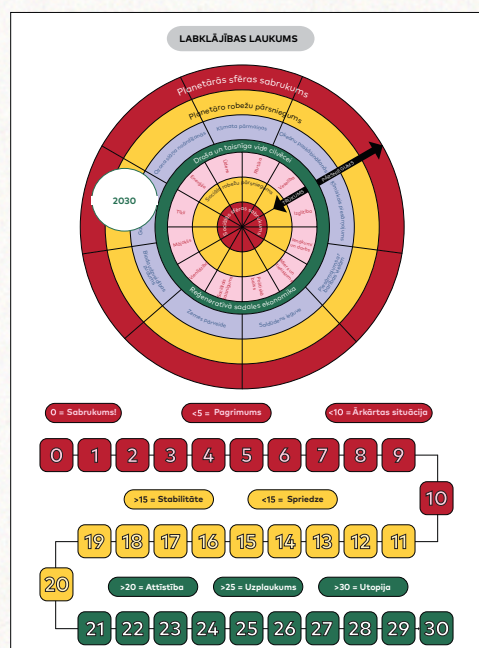
2. līmenis

Pārvietojiet spēles kauliņu uz labklājības skalas atbilstoši metienam.

Pakāpeniska krīze	Punkti	Akūta krīze	Punkti
Zemas mācību spējas (1–2)	= +1 p.	Zemas mācību spējas (1–2)	+2 p.
Vidējas mācību spējas (3–4)	= +2 p.	Vidējas mācību spējas (3–4)	+4 p.
Augstas mācību spējas (5–6)	= +3 p.	Augstas mācību spējas (5–6)	+6 p.

3. līmenis

Ja abām krīzēm izmetat 3 vai vairāk punktu, saņemiet vēl +3 punktus, kas atspoguļo mācību sinerģiju.



7. solis: desmitgades beigas un Nordikas labklājības pieraksts

1. līmenis

Pirms pāriet uz nākamo desmitgadi, padomājiet par Nordikas pašreizējo labklājības stāvokli, ņemot vērā krīzi, ar ko nācies saskarties.

2.–3. līmenis

Kāds ir jūsu labklājības rādītājs, salīdzinot ar desmitgades sākumu?

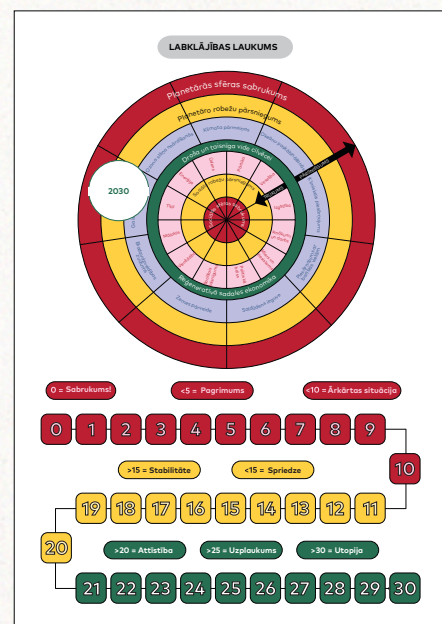
Ja tas ir augstāks: +2 (par sabiedrības uzticības stiprināšanu).

Ja tas ir nemainīgs: 0 (sabiedrības uzticība nemainās).

Ja tas ir zemāks nekā sākumā: -1 (par sabiedrības uzticības mazināšanos).

- Pierakstiet pašreizējo labklājības rādītāju uz stratēģiju lapas. Pārvietojiet desmitgades žetonu, kas atrodas uz skartās sfēras, uz jūsu labklājības rādītājam atbilstošo krāsu:
- 0–10 punkti: sarkanā zona;
- 11–20 punkti: dzeltenā zona;
- 21–30 punkti: zaļā zona.

Diskusija pēc izvēles: izmantojot labklājības laukumu, pārdomājiet, kuras sfēras ir apdraudētas.



3. daļa: novērtēšana un apspriešana pēc trešās kārtas

Kad esat izspēlējuši trīs septiņu soļu kārtas vai sasnieguši vai nu sabiedrības utopiju, vai sabrukumu, spēle ir beigusies. Tagad ir pienācis laiks pārdomāt, kā Nordika tika galā ar šo izaicinājumu. Vērtējot spēles gaitu, apsveriet šādus jautājumus.

Rezultāti

1. Kā Nordika tika galā? Uzplaukums, grūtības vai neveiksme? Kāpēc?
2. Dalieties ar vienu prevencijas un vienu gatavības stratēģiju no jūsu galda.

Stratēģijas

3. Kur radās sinerģijas/kompromisi starp prevenciju un gatavību?
4. Ja spēlējāt polikrīzes režīmā: kur radās sinerģijas/kompromisi starp krīzēm?

Pārnešana uz reālo pasauli

5. Kā jums patika strādāt ar prevencijas un gatavības stratēģijām?
6. Vai tās var pārnest uz reālo vidi jūsu kontekstā?

Ieteikumi moderatoram

Šeit ir daži ieteikumi, ko ņemt vērā, vadot spēli.

- Atgādiniet savām grupām, ka nav vienīgā pareizā ceļa, kā uzvarēt. Mērķis ir izpētīt prevenciju, gatavību, potenciālos kompromisus starp šiem aspektiem un lēmumu sekas.
- Stratēģijas veidojiet īsas un vienkāršas. Mērķis ir apsvērt atšķirību starp prevenciju un gatavību, nevis izstrādāt detalizētas politikas.
- Spēlē liela nozīme ir nenoteiktībai (ko simbolizē kauliņu mešana) . Tas dod iespēju pārdomāt, kāpēc pat pārbaudītas stratēģijas var ciest neveiksmi un kādu mācību mēs varam gūt no krīzes pieredzes.
- Spēlē tiek izmantoti scenāriji no dažādām nozarēm un ar atšķirīgu kontekstu. Lai piedalītos, nav jābūt ekspertam kādā vienā vai visās nozarēs – ikviens ir aicināts dalīties ar savu pieredzi un ieteikumiem.

Papildinājumi un veidi, kā pielāgot spēli

Izmantojiet šīs iespējas, lai padarītu spēli vieglāku, dziļāku, vienkāršāku vai noderīgāku savai grupai.

Papildinājumi bagātīgākai mācīšanās pieredzei

- **Budžeta ierobežojums.** Katrai desmitgadei piešķiriet fiksētu budžetu, kas jāsadala starp prevenciju, gatavību un mācīšanos.
- **Atkarību kartēšana.** Pirms 1. kārtas uzskicējiet galvenās atkarības starp sfērām; izmantojiet tās, lai interpretētu izplatību (3. solis).
- **Vienlīdzības aspekts.** Katrā stratēģijā ir jāparedz, kā tiks aizsargātas mazaizsargātās grupas.
- **Kāršu pielāgošana.** Aizstājiet vai pievienojiet krīžu kārtis, kas atbilst jūsu nozarei (veselība, enerģētika, kibernetika, piegādes ķēdes).
- **Mācību režīms.** Atļaujiet vienu atkārtotu metienu katrā desmitgadē, ja grupa sniedz pārlicinošu pamatojumu.

SPĒLES KONTEKSTS UN IZSTRĀDE

Nordikas krīžu vadības spēli izstrādāja Heda Tomsone Ēka (Hedda Thomson Ek) sadarbībā ar Elinu Sletmū (Elin Slätmo), Anni Katrīni Ebesenu (Anne Katrine Ebbesen), Kotrīnu Juškaiti (Kotryna Juškaitė) un citiem kolēģiem. Spēle ir paredzēta izmantošanai politiku izstrādes darbnīcās, dialogos ar ieinteresētajām pusēm, izglītības vidē vai kā atsevišķs mācību līdzeklis.

Spēles publikāciju latviešu valodā nodrošināja Ziemeļvalstu Ministru padomes birojs Latvijā. No angļu valodas tulkojusi Sandra Zukule-Kļaviņa.

4. Spēles materiāli

Izdrukāšanas norādījumi

- Lai spēlētu spēli, izdrukājiet šeit, 4. sadaļā "Spēles materiāli", iekļautos materiālus.
- Dokuments ir paredzēts divpusējai drukāšanai uz A3 formāta papīra (ja A3 nav pieejams, var izmantot A4).
- Lejupielādējiet spēli PDF formātā un atveriet to.
- Noklikšķiniet uz ikonas "Drukāt" un pielāgojiet drukāšanas iestatījumus:
 - Drukājamās lapas: 15–38 (4. sadaļa).
 - Krāsainā druka: iespējota.
 - Divpusējā druka: Apgriezti uz otru pusi gar garo malu (ja pieejams).

Piezīmes par izdrukāšanu

- **Spēles shēma, laukums un lapas** ir paredzētas drukāšanai kā atsevišķas lapas, pat ja izmanto divpusējo druku. Šī iemesla dēļ starp sadaļām ir iekļautas tukšas lapas.
- **Križu kārtis** ir paredzētas drukāšanai no abām pusēm, lai priekšpuse un aizmugure kopā veidotu vienu kārti. Pēc tam tās ir jāizgriež.
- Ir iekļautas **tukšas kārtis**, kuras var aizpildīt, ja ir vajadzīgas papildu kārtis.
- Kāršu lapās ir iekļauti arī **trīs desmitgažu žetoni**, kas ir jāizgriež.

Moderatora lapas (1.–3. līmenis)

Moderatora lapa: 1. līmenis (ievads)

Mērķis: iepazīstināšana, kopīga izpratne, diskusija.

Kad izmantot: ar jauniem dalībniekiem, īsās sesijās, jauktā auditorijā.

Galvenās instrukcijas:

- bez punktu skaitīšanas;
- viena krīze katrā desmitgadē;
- uzsvars uz loģisko pamatojumu, nevis rezultātiem.

Ieteikumi moderatoram:

- formulējiet stratēģijas vienā teikumā;
- desmitgades beigās izmantojiet kvalitatīvo novērtējumu.

Moderatora lapa: 2. līmenis (standarta spēle)

Mērķis: sabalansēta mācīšanās + spēles process.

Kad izmantot: vairākumā darbnīcu un apmācību.

Galvenās instrukcijas:

- viena krīze katrā desmitgadē;
- skaitiet visus punktus;
- sekojiet līdzī labklājībai un "virtulim".

Ieteikumi moderatoram:

- atgādiniet spēlētājiem, ka prevencija ietekmē izplatību un gatavība – ietekmes smagumu;
- pēc katras desmitgades īsi pārrunājiet iegūtos labklājības punktus.

Moderatora lapa: 3. līmenis (sarežģīta polikrīze)

Mērķis: sistēmiska domāšana, risku apvienošana, kompromisi.

Kad izmantot: ar pieredzējušām grupām, ekspertu auditorijā.

Galvenās instrukcijas:

- vairākas krīzes atkarībā no labklājības;
- viena vienota stratēģija katrai desmitgadei;
- metiet kauliņu katrai krīzei atsevišķi.

Ieteikumi moderatoram:

- diskusijas laikā koncentrējieties uz savstarpējām atkarībām;
- pievērsiet īpašu uzmanību kaskādes efektiem un mācību sinerģijām;
- dodiet vairāk laika katrai desmitgadei.

DALĪBNIEKU LOMAS

Loma	Galvenais uzdevums	Galvenās darbības
Vadītājs	Virzīt procesu (visi soļi)	Izmantojot krīžu vadības shēmu, vada grupu cauri <i>krīžu vadības</i> soļiem.
Pētnieks	Sekot līdzi labklājībai (1., 3.–4., 6.–7. solis)	Seko līdzi Norāikas labklājībai, pārvietojot spēles kauliņu pa labklājības skalu, un katras desmitgades sākumā un beigās uz labklājības laukuma atzīmē labklājības līmeni (novietojot žetonu).
Stratēģis	Formulēt lēmumus (1., 5. un 7. solis)	Uz stratēģiju lapas pieraksta skarto sfēru, uzskaita krīžu preventīcijas un gatavības stratēģijas (1. solis), atzīmē mācību un pielāgošanās metodes pēc katras desmitgades (5. solis) un fiksē galīgo labklājības rādītāju katras desmitgades beigās (7. solis).
Izaicinātājs	Atklāt nezināmo (1.–4., 5. solis)	Lasā krīžu kārtis (1. un 2. solis), met kauliņu, lai atklātu krīzes novēršanas (3. solis), ietekmes (4. solis) un mācīšanās (6. solis) rezultātu.
Iedzīvotājs	Aktīvi piedalīties (visi soļi)	Piedāvā viedokli un idejas, ir atsaucīgs un iesaistīts pilsonis, sniedz savu redzējumu Norāikas valdībai.

KRĪŽU VADĪBAS SHĒMA

PLĀNOJIET (prevencija un gatavība)

1. solis Krīzes stratēģija

Izlasiet skarto sfēru krīzes kartes aizmugurē. Pierakstiet to.

Stratēģiju lapa
Izdomājiet skartojai sfērai vienu preventīcijas un vienu gatavības stratēģiju. Pierakstiet uz stratēģiju lapas.

2. solis Krīzes atklāšana

Apgrieziet krīzes karti un atklājiet scenāriju.

Stratēģiju lapa
Pierakstiet, pakāpeniska vai akūta.

Pardoms
Cik efektīvi, jūsuprāt, šī preventīcijas stratēģija novērsīs šo potenciālo krīzi?

3. solis Prevencijas mētiens

Metiet kauliņu, lai noskaidrotu krīzes izplatību.

1-2 = krīze ir novērsta
Labklājības skala:
Nav krīzes (1-2) = +3 p.

Pardoms
Cik labi, jūsuprāt, šī gatavības stratēģija darbojas šajā krīzes situācijā?

4. solis Gatavības mētiens

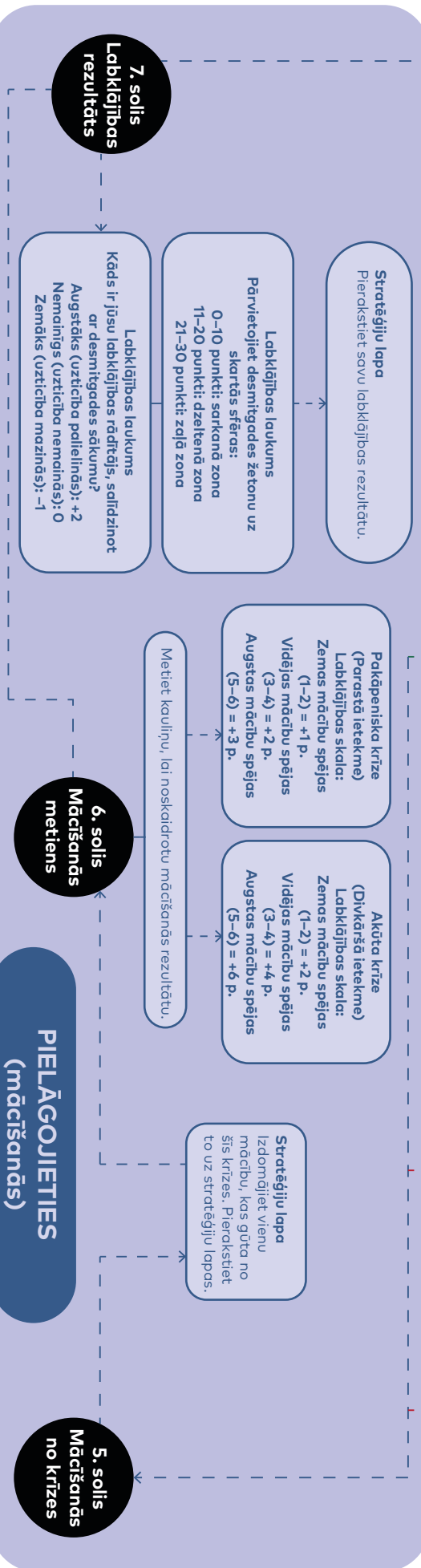
Metiet kauliņu, lai noskaidrotu krīzes ietekmi.

3-6 = krīze ir iestājusies
Labklājības skala:
Zema izplatība (3-4) = -2 p.
Augsta izplatība (5-6) = -3 p.

Pakāpeniska krīze
(Parastā ietekme)
Labklājības skala:
Zema ietekme (1-2) = -1 p.
Vidēja ietekme (3-4) = -2 p.
Augsta ietekme (5-6) = -3 p.

Akūta krīze
(Divkārtšā ietekme)
Labklājības skala:
Zema ietekme (1-2) = -2 p.
Vidēja ietekme (3-4) = -4 p.
Augsta ietekme (5-6) = -6 p.

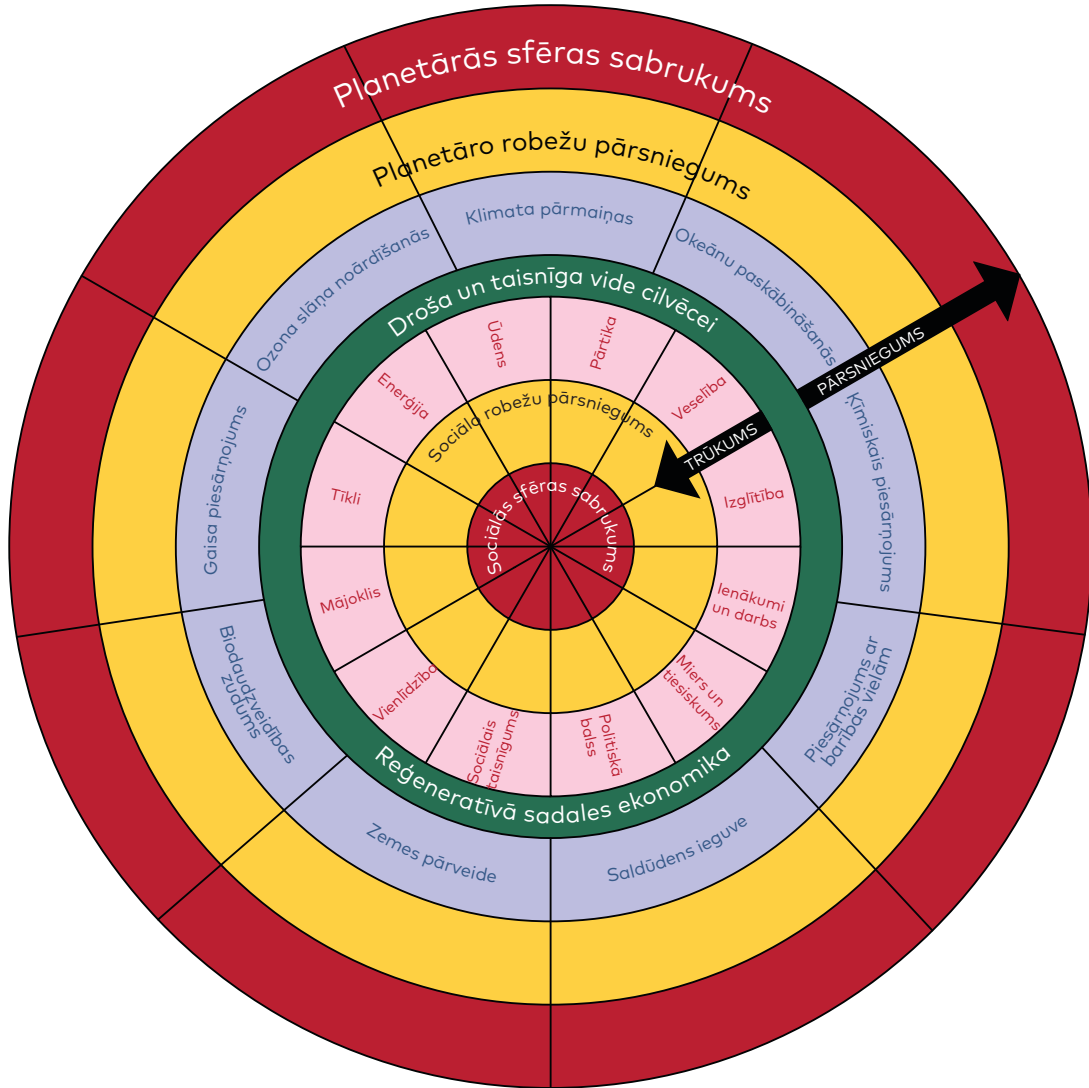
PĀRBAUDIET (mērogs un ietekme)



STRATĒGIJU LAPA

Desmit- gade	Skartā sfēra (plan- etārā/socialā)	Prevencijas stratēģija	Gatavības stratēģija	Krīzes veids (pa- kāpeniska/akūta)	Gūtā mācība	Labklājības punkti desmitgades beigās
1.						
2.						
3.						

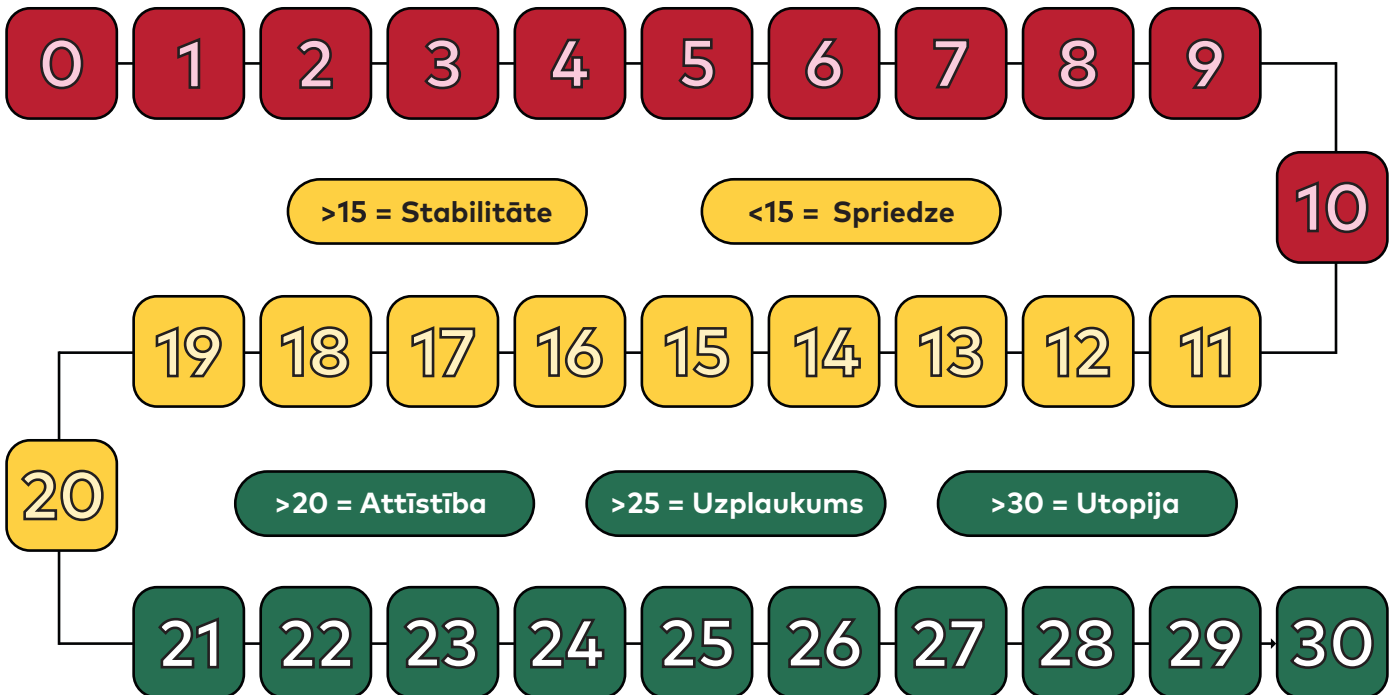
LABKLĀJĪBAS LAUKUMS



0 = Sabrukums!

<5 = Pagrimums

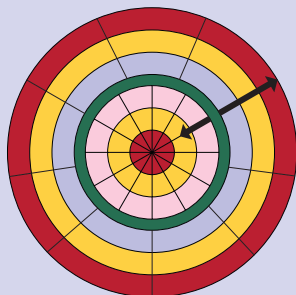
<10 = Ārkārtas situācija



Krīžu kārtis (planetārās – pakāpeniskās)

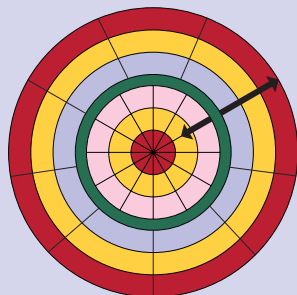
Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!*
Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

PLANETĀRĀ SFĒRA



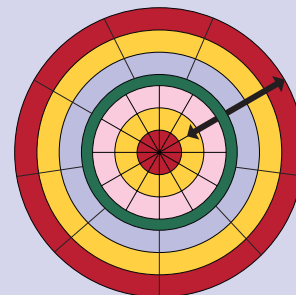
KLIMATA PĀRMAIŅAS

PLANETĀRĀ SFĒRA



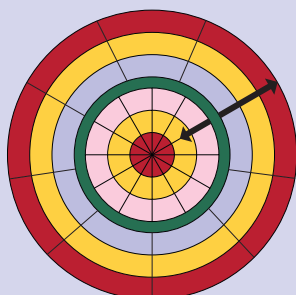
OKEĀNU PASKĀBINĀŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA



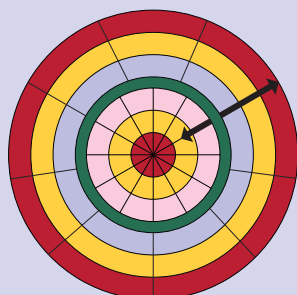
ĶĪMISKAIS PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



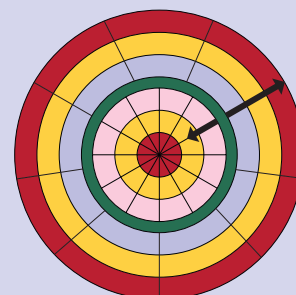
PIESĀRŅOJUMS AR BARĪBAS
VIELĀM

PLANETĀRĀ SFĒRA



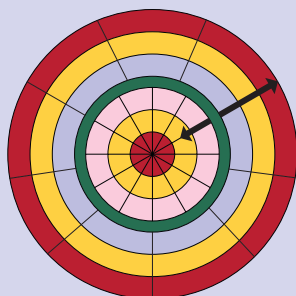
SALDŪDENS IEGUVE

PLANETĀRĀ SFĒRA



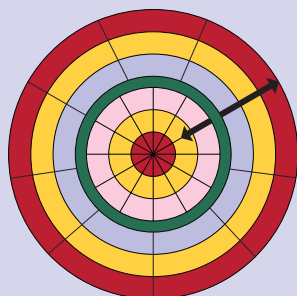
ZEMES PĀRVEIDE

PLANETĀRĀ SFĒRA



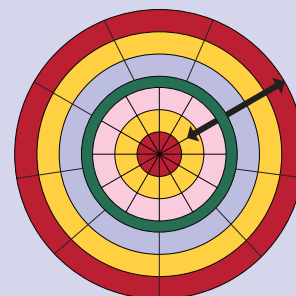
GAISA PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



BIODAUDZVEIDĪBAS
ZUDUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



OZONA SLĀŅA
NOĀRDĪŠANĀS

Krīžu kārtis (planetārās – pakāpeniskās)

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Ķīmiskais piesārņojums (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Ķīmisko vielu uzkrājums

Scenārijs:

Zivis un ūdens krājumos atrastie noturīgie piesārņotāji rada bažas par sabiedrības veselību Nordikā.



ĶĪMISKAIS PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Okeānu paskābināšanās (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Piekrastes ekosistēmu stāvokļa pasliktināšanās

Scenārijs:

Siltāki un skābāki ūdeņi maina jūras dzīves paradumus, radot spriedzi Nordikas zvejnieku kopienās.



OKEĀNU PASKĀBINĀŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Klimata pārmaiņas (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Ledāju atkāpšanās

Scenārijs:

Ledāju kušana Nordikas ziemeļos ietekmē ekosistēmas un palielina pavasara plūdu risku lejtecē.



KLIMATA PĀRMAIŅAS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Zemes pārveide (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Pilsētu izplešanās

Scenārijs:

Paplašinoties piepilsētas pakāpeniski iznīcina lauksaimniecības zemes un mežus ap Nordikas lielpilsētām.



ZEMES PĀRVEIDE

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Saldūdens ieguve (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Gruntsūdens resursu izsmelšana

Scenārijs:

Pārmērīga ūdens ieguve lauksaimniecības un atpūtas māju vajadzībām laika gaitā izsmel Nordikas pazemes ūdeņus.



SALDŪDENS IEGUVE

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Piesārņojums ar barības vielām (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Eitrofikācijas izplatīšanās

Scenārijs:

Gadu no gada aļģu ziedēšana arvien vairāk pasliktina ūdens kvalitāti Nordikas iekšzemes ezeros.



PIESĀRŅOJUMS AR BARĪBAS VIELĀM

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Ozona slāņa noārdīšanās (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Ķīmisko vielu pārnēsums

Scenārijs:

Importa dēļ lēnām uzkrājas ozona slāni noārdošās vielas, kas palielina UV starojuma ietekmi visā ziemeļu reģionā.



OZONA SLĀŅA NOĀRDĪŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Biodaudzveidības zudums (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Dabisko biotopu fragmentācija

Scenārijs:

Jauni ceļi un atpūtas mājas šķērso mežu koridorus, kas ir ļoti svarīgi vietējai savvaļas faunai.



BIODAUDZVEIDĪBAS ZUDUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Sfēra:

Gaisa piesārņojums (PR)

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Pastāvīga gaisa kvalitātes pasliktināšanās

Scenārijs:

Apkures, transporta un rūpniecības radītie izmeši pastāvīgi pasliktina gaisa kvalitāti Nordikas pilsētu centros.

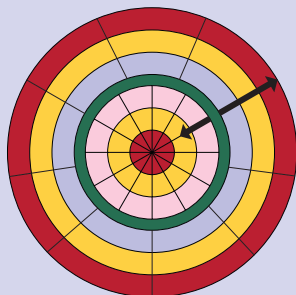


GAISA PIESĀRŅOJUMS

Krīžu kārtis (planetārās – akūtās)

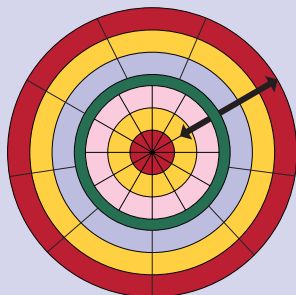
Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!*
Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

PLANETĀRĀ SFĒRA



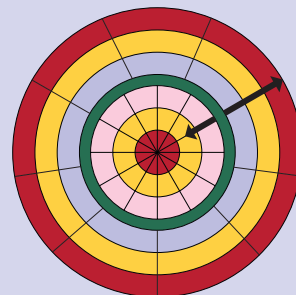
KLIMATA PĀRMAIŅAS

PLANETĀRĀ SFĒRA



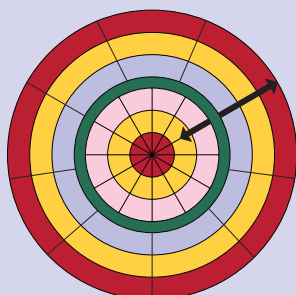
OKEĀNU PASKĀBINĀŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA



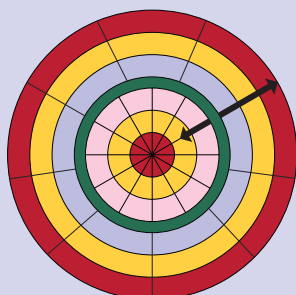
ĶĪMISKAIS PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



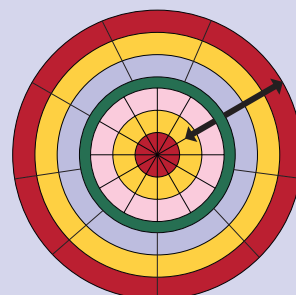
PIESĀRŅOJUMS AR BARĪBAS
VIELĀM

PLANETĀRĀ SFĒRA



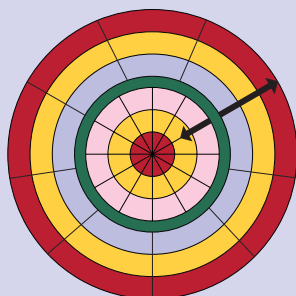
SALDŪDENS IEGUVE

PLANETĀRĀ SFĒRA



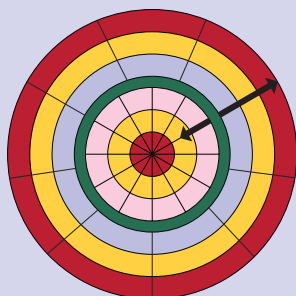
ZEMES PĀRVEIDE

PLANETĀRĀ SFĒRA



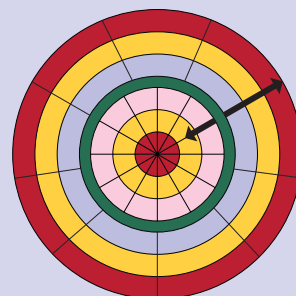
GAISA PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



BIODAUDZVEIDĪBAS
ZUDUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA



OZONA SLĀŅA
NOĀRDĪŠANĀS

Krīžu kārtis (planetārās – akūtās)

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Ķīmiskais piesārņojums (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Noplūde rūpnīcā

Scenārijs:

Ķīmisko vielu noplūde pie fjorda piesārņo dzeramo ūdeni un ietekmē vietējos savvaļas dzīvniekus.



ĶĪMISKAIS PIESĀRŅOJUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Okeānu paskābināšanās (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Koraļļu rifa sabrukums

Scenārijs:

Paskābināšanās bojā čaulgliemju gultnes un jūras biodaudzveidību, kas ir būtiska Nordikas piekrastes zvejai.



OKEĀNU PASKĀBINĀŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Klimata pārmaiņas (PR)

Veids:

Akūts



Krīze:

Karstuma kupols pilsētās

Scenārijs:

Rekordlielais vasaras karstums liek paplašināt slimnīcas un ieviest ceļošanas ierobežojumus Nordikas dienvidu pilsētās.



KLIMATA PĀRMAIŅAS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Zemes pārveide (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Krass nelegālās mežu izciršanas pieaugums

Scenārijs:

Neatļauta mežizstrāde aizsargātajos ziemeļu mežos izraisa Nordikas sabiedrības sašutumu.



ZEMES PĀRVEIDE

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Saldūdens ieguve (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Ūdenskrātuvju izsmelšana

Scenārijs:

Sausums iztukšo galvenās ūdenskrātuves tūristu iemīļotajās Nordikas salās, liekot ieviest ūdens ārkārtas normēšanu.



SALDŪDENS IEGUVE

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Piesārņojums ar barības vielām (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Nāves zona upē

Scenārijs:

Lauksaimniecības mēslojumu noplūde izraisa pēkšņu zivju masveida bojāeju vienā no lielākajiem Nordikas ezeriem.



PIESĀRŅOJUMS AR BARĪBAS VIELĀM

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Ozona slāņa noārdīšanās (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Krass UV starojuma pieaugums

Scenārijs:

Polārā virpuļa ietekmē virs Nordikas samazinās ozona slāņa biezums, liekot izsludināt valsts mēroga brīdinājumu par UV starojumu.



OZONA SLĀŅA NOĀRDĪŠANĀS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Biodaudzveidības zudums (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Sugas izzušana

Scenārijs:

Pēkšņa apputeksnētāju populāciju bojāeja iztraucē lauksaimniecības ražošanu Nordikas dienvidos.



BIODAUDZVEIDĪBAS ZUDUMS

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Gaisa piesārņojums (PR)

Veids:

Akūta



Krīze:

Rūpnieciskā smoga krīze

Scenārijs:

Ziemas inversija aiztur rūpniecības zonu smogu virs Nordikas lielākās ielejas, izraisot neatliekamu elpošanas traucējumu gadījumu skaita pieaugumu.

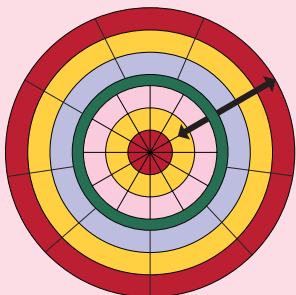


GAISA PIESĀRŅOJUMS

Križu kārtis (sociālās – akūtās)

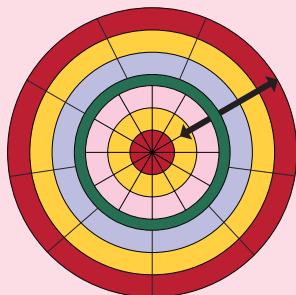
Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!*
Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA



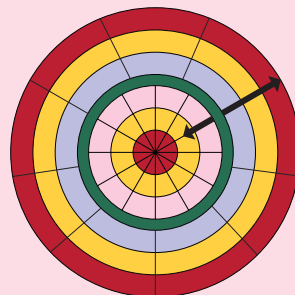
ĪDENS

SOCIĀLĀ SFĒRA



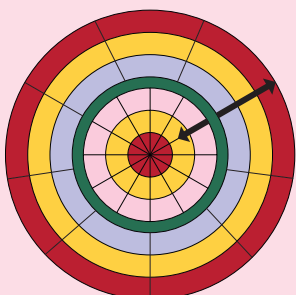
PĀRTIKA

SOCIĀLĀ SFĒRA



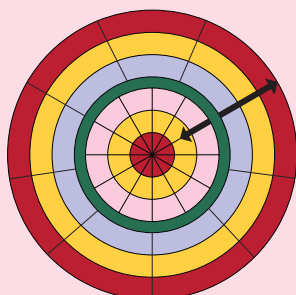
VESELĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA



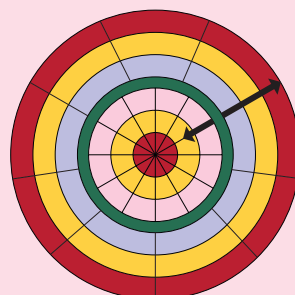
IZGLĪTĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA



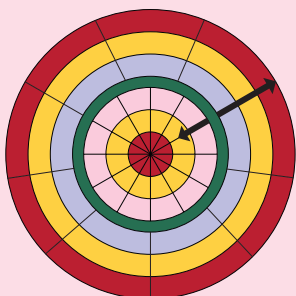
IENĀKUMI UN DARBS

SOCIĀLĀ SFĒRA



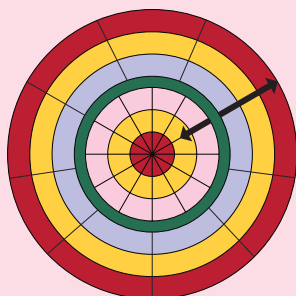
MIERS UN TIESISKUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA



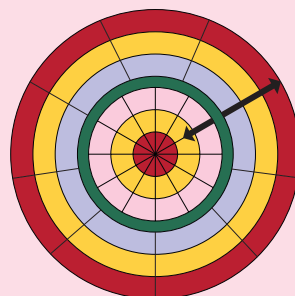
POLITISKĀ BALSS

SOCIĀLĀ SFĒRA



SOCIĀLAIS TAISNĪGUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA



VIENLĪDZĪBA

Krīžu kārtis (sociālās – akūtās)

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakrīt! Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veselība

Veids:

Akūta



Krīze:

Pandēmijas sākums

Scenārijs:

Nordikā izplatās jauns vīrusa celms, un, kamēr vakcīnas vēl nav pielāgotas, slimnīcas ir pārslogotas.



VESELĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Pārtika

Veids:

Akūta



Krīze:

Lauksaimniecības kultūru slimības uzliesmojums

Scenārijs:

Sēnīšu slimība iznīcina Nordikas sakņu dārzeņu ražu, izraisot atkarību no importa un strauju cenu kāpumu.



PĀRTIKA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Ūdens

Veids:

Akūta



Krīze:

Pilsētas ūdens atslēgšana

Scenārijs:

Ķīmiskā piesārņojuma dēļ vienā no Nordikas lielpilsētām uz divām nedēļām tiek pārtraukta ūdensapgāde.



ŪDENS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Miers un tiesiskums

Veids:

Akūta



Krīze:

Sabiedrības nemieru uzliesmojums

Scenārijs:

Neviennozīmīga policijas rīcība festivāla laikā izraisa protestus visās Nordikas pilsētās.



MIERS UN TIESISKUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Ienākumi un darbs

Veids:

Akūta



Krīze:

Ekonomiskais satricinājums

Scenārijs:

Liels IT uzņēmums pārceļas citur, izraisot pēkšņu bezdarba pieaugumu vienā no Nordikas pilsētām.



IENĀKUMI UN DARBS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Izglītība

Veids:

Akūta



Krīze:

Masveida skolu slēgšana

Scenārijs:

Valsts mēroga streika dēļ visā Nordikā vairākas nedēļas nav pieejama valsts izglītība.



IZGLĪTĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Vienlīdzība

Veids:

Akūta



Krīze:

Sacelšanās pret degvielas nodokli

Scenārijs:

Ierosinātā enerģijas nodokļu reforma nesamērīgi ietekmē lauku teritorijas, izraisot plaša mēroga blokādes.



VIENLĪDZĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Sociālais taisnīgums

Veids:

Akūta



Krīze:

Mājokļu zaudēšanas izraisīti nemieri

Scenārijs:

Ārkārtas izlikšana no mājokļiem rajonā ar strauju ģentifikāciju izraisa vardarbīgas demonstrācijas



SOCIĀLAIS TAISNĪGUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Politiskā balss

Veids:

Akūta



Krīze:

Aktivitātes pazemināšanās

Scenārijs:

Vēlētāju aktivitāte Nordikā turpina samazināties, jo īpaši jauniešu un lauku iedzīvotāju vidū.

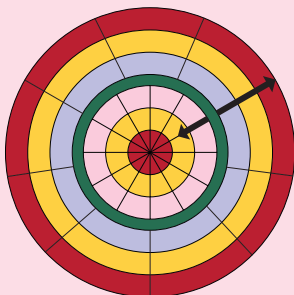


POLITISKĀ BALSS

Križu kārtis (sociālās – pakāpeniskās)

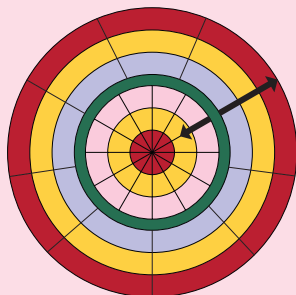
Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakrīt!
Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA



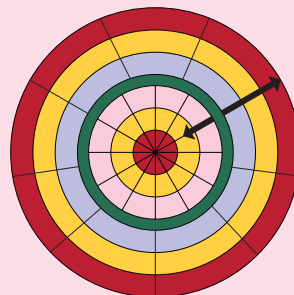
ŪDENS

SOCIĀLĀ SFĒRA



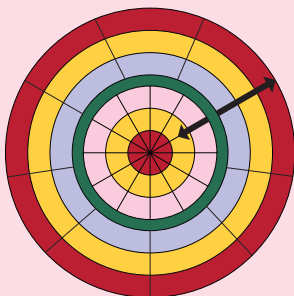
PĀRTIKA

SOCIĀLĀ SFĒRA



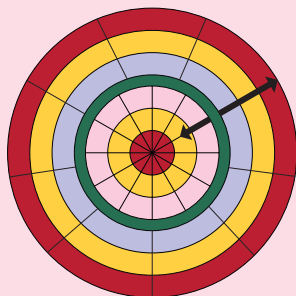
VESELĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA



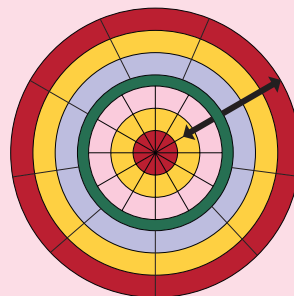
IZGLĪTĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA



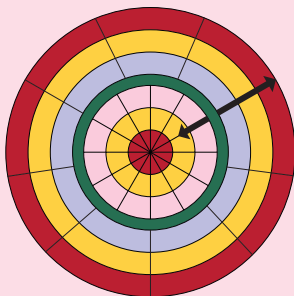
IENĀKUMI UN DARBS

SOCIĀLĀ SFĒRA



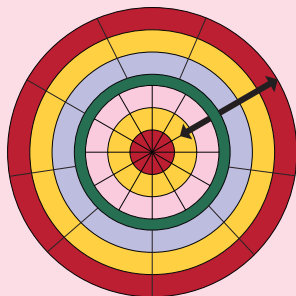
MIERS UN TIESISKUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA



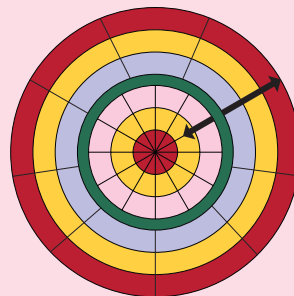
POLITISKĀ BALSS

SOCIĀLĀ SFĒRA



SOCIĀLAIS TAISNĪGUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA



VIENLĪDZĪBA

Krīžu kārtis (sociālās – pakāpeniskās)

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veselība

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Straujš hronisko slimību pieaugums

Scenārijs:

Diabēta saslimstības un garīgās veselības problēmu rādītāji stabili pieaug, noslogojot Nordikas veselības aprūpes sistēmu.



VESELĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Pārtika

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Barības vielu zudums augsnē

Scenārijs:

Ilgstoša monokultūru audzēšana pamatreģionos laika gaitā pazemina augšnes virskārtas kvalitāti un auglību Nordikā.



PĀRTIKA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Ūdens

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Infrastruktūras novecošanās

Scenārijs:

Nepietiekams ūdensapgādes infrastruktūras finansējums noved pie pastāvīgām noplūdēm un ūdens kvalitātes pasliktināšanās Nordika pilsētās.



ŪDENS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Miers un tiesiskums

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Diskriminācijas tendence

Scenārijs:

Nemanāmas politiku nepilnības un sistēmiska izslēgšana padzīcina nevienlīdzību attiecībā uz minoritātēm Nordikā.



MIERS UN TIĒSISKUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Ienākumi un darbs

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Algu stagnācija

Scenārijs:

Neskatoties uz ekonomisko izaugsmi, daudzu Nordikas iedzīvotāju algas netiek līdzī dzīves izmaksu pieaugumam.



IENĀKUMI UN DARBS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Izglītība

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Zināšanu līmeņu plaisas palielināšanās

Scenārijs:

Bērni Nordikas lauku teritorijās arvien vairāk atpaliek mācībās ierobežotās digitālās piekļuves un skolotāju trūkuma dēļ.



IZGLĪTĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Vienlīdzība

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Paaudzju labklājības plaisa

Scenārijs:

Jaunajiem nordikāņiem ir grūti iegūt mājokli vai mantot zemi. Plaisa starp paaudzēm palielinās.



VIENLĪDZĪBA

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Sociālais taisnīgums

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Segregācijas pastiprināšana

Scenārijs:

Izglītības un mājokļu politika pastiprina sadalījumu starp Nordikas kopienām ar augstiem un zemiem ienākumiem.



SOCIĀLAIS TAISNĪGUMS

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Politiskā balss

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Dezinformācija pirms vēlēšanām

Scenārijs:

Plaši izplatītā dezinformācija pirms pašvaldību vēlēšanām grauj sabiedrības uzticību Nordikas demokrātiskajam institūcijām.

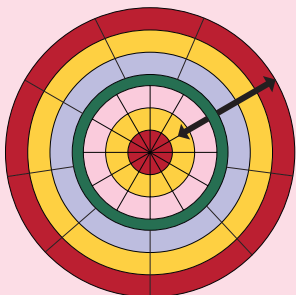


POLITISKĀ BALSS

Križu kārtis (sociālās – jauktās)

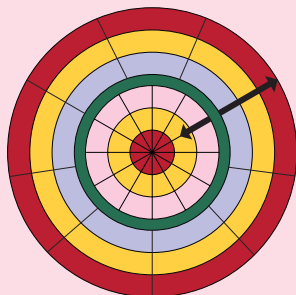
Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakrīt! Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA



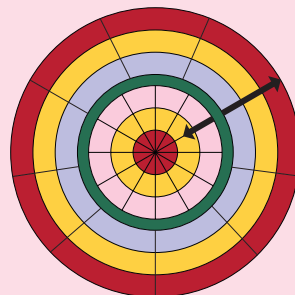
MĀJOKLIS

SOCIĀLĀ SFĒRA



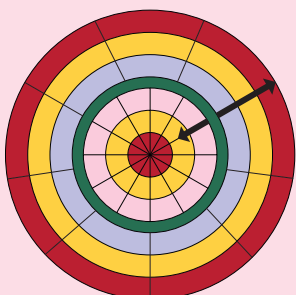
TĪKLI

SOCIĀLĀ SFĒRA



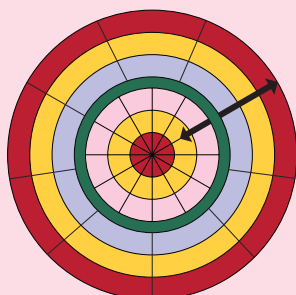
ENERĢIJA

SOCIĀLĀ SFĒRA



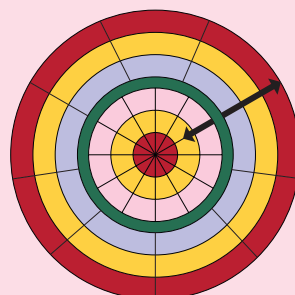
MĀJOKLIS

SOCIĀLĀ SFĒRA



TĪKLI

SOCIĀLĀ SFĒRA



ENERĢIJA

Desmitgažu žetoni

2030

2040

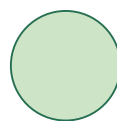
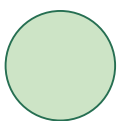
2050

Krīžu kārtis (sociālās – jauktās)

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otru pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA	SOCIĀLĀ SFĒRA	SOCIĀLĀ SFĒRA
<p>Joma: Enerģija</p> <p>Veids: Akūta </p> <p>Krīze: Valsts mēroga elektrotīkla avārija</p> <p>Scenārijs: Spēcīgā ziemas vētrā ir bojāta liela daļa Nordikas elektrotīkla.</p> <p>ENERĢIJA </p>	<p>Joma: Tīkls</p> <p>Veids: Akūta </p> <p>Krīze: Telekomunikāciju traucējumi</p> <p>Scenārijs: Kiberuzbrukums paralizē Nordikas digitālo infrastruktūru, pārtraucot sabiedrisko pakalpojumu sniegšanu un sakarus.</p> <p>TĪKLS </p>	<p>Joma: Mājoklis</p> <p>Veids: Akūta </p> <p>Krīze: Bezpagumtnieku skaita pieaugums ziemā</p> <p>Scenārijs: Mājokļu trūkuma apstākļos Nordiku pārņem aukstuma vilnis. Ārkārtas patversmes ir pārslogotas.</p> <p>MĀJOKLIS </p>
<p>SOCIĀLĀ SFĒRA</p> <p>Joma: Enerģija</p> <p>Veids: Pakāpeniska </p> <p>Krīze: Atkarība no fosilā kurināmā</p> <p>Scenārijs: Zaļās pārejas kavēšanās dēļ Nordika ir atkarīga no fosilā kurināmā importa un cenu svārstībām.</p> <p>ENERĢIJA </p>	<p>SOCIĀLĀ SFĒRA</p> <p>Joma: Tīkls</p> <p>Veids: Pakāpeniska </p> <p>Krīze: Nepietiekami ieguldījumi infrastruktūrā</p> <p>Scenārijs: Gadiem ilgi atliktā modernizācija rada arvien lielāku digitālo plaisu starp pilsētu un lauku iedzīvotājiem Nordikā.</p> <p>TĪKLS </p>	<p>SOCIĀLĀ SFĒRA</p> <p>Joma: Mājoklis</p> <p>Veids: Pakāpeniska </p> <p>Krīze: Īres tirgus spiediens</p> <p>Scenārijs: Pieaugošais pieprasījums un ierobežotās būvniecības iespējas paaugstina mājokļu izmaksas Nordikas pilsētās.</p> <p>MĀJOKLIS </p>

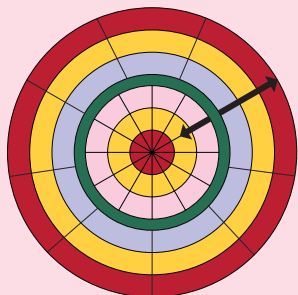
Desmitgažu žetoni



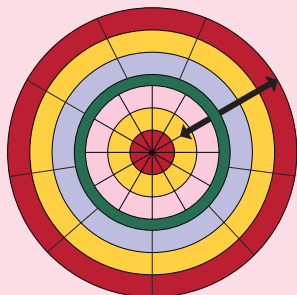
Aizpildiet paši!

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

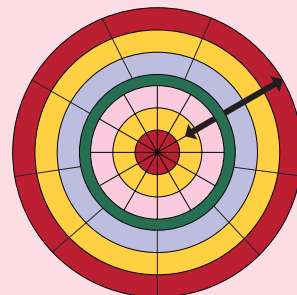
SOCIĀLĀ SFĒRA



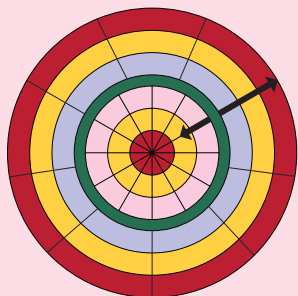
SOCIĀLĀ SFĒRA



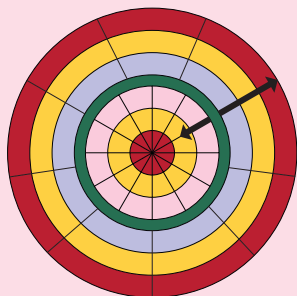
SOCIĀLĀ SFĒRA



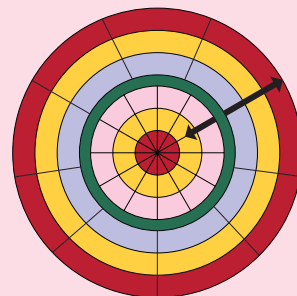
SOCIĀLĀ SFĒRA



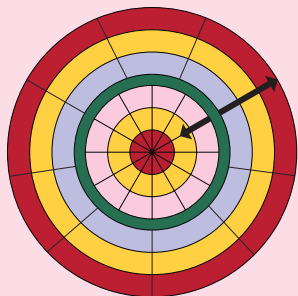
SOCIĀLĀ SFĒRA



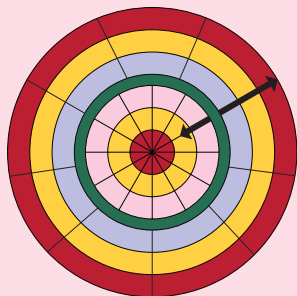
SOCIĀLĀ SFĒRA



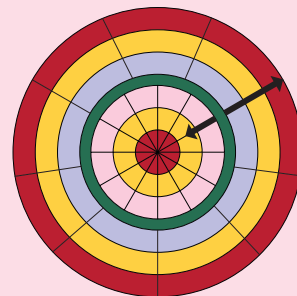
SOCIĀLĀ SFĒRA



SOCIĀLĀ SFĒRA



SOCIĀLĀ SFĒRA



Aizpildiet paši!

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Sociālais pamats:

SOCIĀLĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

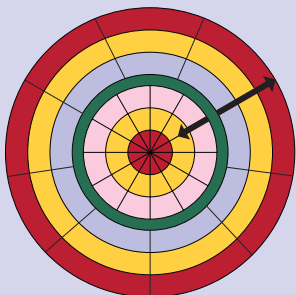
Scenārijs:

Sociālais pamats:

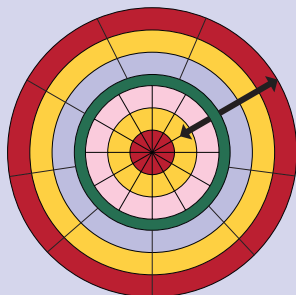
Aizpildiet paši!

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

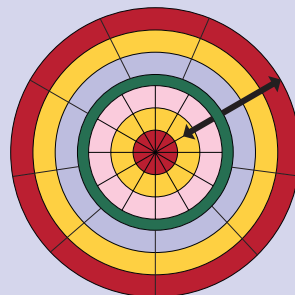
PLANETĀRĀ SFĒRA



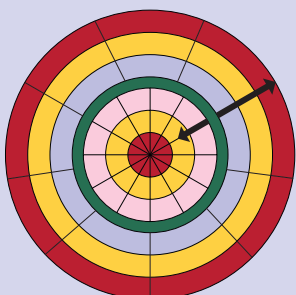
PLANETĀRĀ SFĒRA



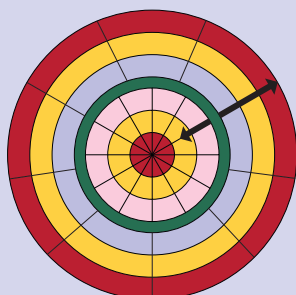
PLANETĀRĀ SFĒRA



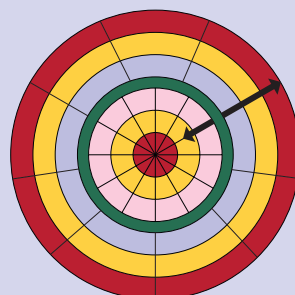
PLANETĀRĀ SFĒRA



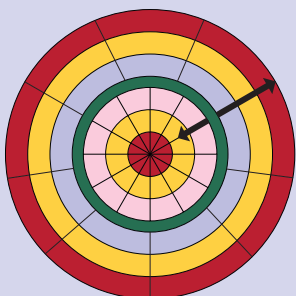
PLANETĀRĀ SFĒRA



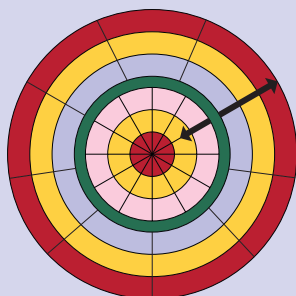
PLANETĀRĀ SFĒRA



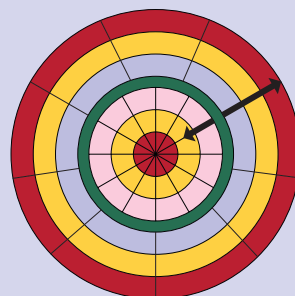
PLANETĀRĀ SFĒRA



PLANETĀRĀ SFĒRA



PLANETĀRĀ SFĒRA



Aizpildiet paši!

Norādījumi: Izdrukājiet no abām pusēm. Pārliecinieties, ka *nosaukumi* uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses *sakrīt!* Ja jūsu printeris drukā tikai no vienas puses, varat vai nu paši apgriezt papīru uz otro pusi, vai arī izdrukāt abas puses uz atsevišķām lapām un salīmēt tās kopā tā, lai nosaukumi uz kāršu priekšējās un aizmugurējās puses sakristu.

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Pakāpeniska



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

PLANETĀRĀ SFĒRA

Joma:

Veids:

Akūta



Krīze:

Scenārijs:

Planetārā robeža:

5. Ilgtspēja un noturība krīžu vadības kontekstā

Šajā sadaļā ir apskatīti galvenie jēdzieni, kas izmantoti Nordikas krīžu vadības spēlē, lai plānošanā un vadībā integrētu ilgtspējas un noturības aspektus.

Spēlē aplūkoti jēdzieni ietver vīzijas un mērķus (ilgtspēja un noturība), praktiski īstenojamas stratēģijas (prevencija un gatavība), krīzes dažādos laika posmos (pakāpeniskas un akūtas krīzes), kā arī kompromisus un sinerģijas, kas rodas vairāku krīžu gadījumā (polikrīze un permakrīze).

Pastāvīgās izmaiņas un neparedzamās ekstremālo notikumu sekas liecina, ka mums, cilvēkiem uz šīs planētas, ir nepieciešamas ne tikai prognozes par migrācijas tendencēm un jūras līmeņa paaugstināšanos dažādās vietās. Mums ir nepieciešamas arī diskusijas par vēlamajām sabiedrības funkcijām un par to, kurus sabiedrības aspektus mēs vēlamies saglabāt krīzes situācijās (Head, 2016). Šī spēle ir izstrādāta kā instruments šādām diskusijām.

Ilgtspēja un noturība caur krīžu vadības prizmu

Krīžu vadība bieži asociējas ar īstermiņa reaģēšanu: koordināciju spriedzes apstākļos, kaskādes efektu pārvaldību un būtisko pakalpojumu atjaunošanu. Taču daudzas mūsdienu krīzes veido apstākļi, ko izraisījuši plašāka globālā nevērības kultūra: globālā sasilšana, ekosistēmu degradācija, sabiedrības nevienlīdzība, nestabilas piegādes ķēdes un nepietiekams kritisko sistēmu finansējums. Šajā spēlē mēs pievēršamies proaktīvai krīžu vadībai, apvienojot divus aspektus:

- **ilgtspēja**, kas vērsta uz sociāli taisnīgu un ekoloģiski drošu ilgtermiņa attīstību. Tas nozīmē, ka laika gaitā tiek mazināti galvenie faktori, kas rada sociālās un vides degradācijas risku (Raworth, 2017; UN General Assembly, 2015);
- **noturība**, kas vērsta uz kopienas vai sabiedrības spēju izturēt traucējumus, atgūties, pielāgoties un pārveidoties, reaģējot uz apdraudējumu sekām (UNDRR, 2017).

Kopā šie aspekti palīdz izvairīties no izplatītas kļūdas: iemācīties ļoti labi tikt galā ar ārkārtas situācijām, kamēr nākotnes krīžu pamatcēloņi turpina attīstīties. Noturības aspekts stiprina spējas tikt galā ar problēmām; ilgtspējas aspekts stiprina ilgtermiņa risku mazināšanu un spēju nodrošināt labklājību vairākām paaudzēm.

Prevencija un gatavība: pārnesam ilgtspēju un noturību darbībā

Nordikas krīžu vadības spēlē ilgtspēja un noturība tiek īstenotas, izmantojot divus savstarpēji papildinošus rīcības veidus: prevenciju un gatavību. Šie soļi parasti tiek iekļauti kā proaktīvi pasākumi katastrofu un krīžu vadības ciklos (Bullock et al., 2013). Lai gan reālajā praksē šie jēdzieni mēdz pārklāties, spēlē tie tiek nošķirti, lai atvieglotu kompromisu un sinerģiju apspriešanu dažādiem dalībniekiem dažādās nozarēs:

- **prevencija** (galvenokārt vērsta uz ilgtspēju) – ilgtermiņa pasākumi, kas samazina krīžu rašanās varbūtību un to strukturālos faktoros vai ierobežo to izplatību;
- **gatavība** (galvenokārt vērsta uz noturību) – pasākumi, kas samazina ietekmes smagumu traucējumu gadījumā un uzlabo spēju reaģēt, atgūties un mācīties.

Kāpēc tas ir svarīgi ilgtspējas un noturības kontekstā? Reālajā dzīvē prevencija un gatavība pārklājas, taču šo jēdzienu nošķiršana palīdz grupām saprast, ka efektīva prevencija laika gaitā var samazināt krīžu varbūtību vai smagumu, savukārt laba gatavība mazina krīžu ietekmi, ja tās rodas, un stiprina pielāgošanās spējas.

"Virtuļu" ekonomika – ilgtspējas un noturības kopīgais ietvars

"Virtuļu" ekonomika ir uzskatāms un konceptuāls ietvars, kas izstrādāts, lai pārskatītu 21. gadsimta galveno izaicinājumu: apmierināt visu cilvēku vajadzības dzīvās planētas resursu robežās (Raworth, 2017). To bieži dēvē par progresa "kompasu" vai "indikatoru", jo tā atklāj gan sociālos trūkumus, gan planētas resursu pārsniegumu.

"Virtuļa" centrā ir divas robežas:

- **sociālais pamats** – minimālie sociālie standarti, bez kuriem cilvēki nonāk deprivācijā;
- **ekoloģiskie griesti** – biofizikālās robežas, pārsniedzot kuras, cilvēka darbība apdraud Zemes dzīvības uzturēšanas sistēmu stabilitāti.

Starp šīm robežām atrodas droša un taisnīga telpa, kurā sabiedrība var zelt un plaukt (Raworth, 2017). Sociālie pamati parasti tiek atvasināti no globāli saskaņotām sociālajām prioritātēm, piemēram, tām, kas izklāstītas Ilgtspējīgas attīstības mērķos (UN General Assembly, 2015). Ekoloģiskie griesti balstās uz Zemes sistēmu zinātņi, jo īpaši uz planetāro robežu ietvaru (Rockström et al., 2009). Šajā spēlē "virtuļu" ekonomikas modelis ir pielāgots un apvienots ar citiem vizuālajiem elementiem.

Pakāpeniska un akūta krīze: krīžu vadība ilgtermiņā un īstermiņā

Krīzes atšķiras ne tikai pēc ietekmes objekta (piemēram, kāda planetārā robeža vai sabiedrības pamats), bet arī pēc attīstības laika gaitā. Tas ir svarīgi, integrējot ilgtspēju un noturību krīžu vadībā. Vienkāršiem vārdiem: pakāpeniskas krīzes attīstās lēnām un bieži ir saistītas ar ilgtermiņa ilgtspējas izaicinājumiem (riskā faktoriem, kas uzkrājas) (Boin et al., 2020). Savukārt akūtas krīzes saasinās strauji un kļūst par īstermiņa noturības pārbaudījumu (reaģēšanas spēja spriedzes situācijās). Praksē abi krīzes veidi ir savstarpēji saistīti: pakāpeniskas krīzes var pēkšņi pāraugt akūtos traucējumos, savukārt akūti satricinājumi nereti atklāj slēptas ievainojamības, kuru novēršanai ir nepieciešama ilgtermiņa prevencija.

- **Pakāpeniska krīze** – apdraudējumi, kas veidojas lēnām, attīstoties laikā un telpā, bieži vien ar brīdinājuma pazīmēm, bet kuriem var netikt pievērsta pietiekama uzmanība vai rīcība, kamēr tie nesaasinās.
- **Akūta krīze** – pēkšņi notikumi (vai strauja situācijas saasināšanās), kas rada tūlītējus traucējumus, lielu nenoteiktību un steidzamību lēmumu pieņemšanā.

Kāpēc tas ir svarīgi ilgtspējas un noturības kontekstā? Pakāpeniskas krīzes akcentē prevencijas (riskā faktoru mazināšanas) nozīmi, savukārt akūtas krīzes akcentē gatavības un mācīšanās (problēmu risināšanas, atgūšanās, pielāgošanās) nozīmi.

Polikrīze un permakrīze: vairāku krīžu risināšana vienlaicīgi

Reālajā dzīvē krīzes reti notiek izolēti. Tā vietā sabiedrības saskaras ar krīžu grupām, kas savstarpēji mijiedarbojas, dažkārt radot kumulatīvu efektu, kas pārslogo ikdienas kārtību, resursus un politisko uzmanību. Tas ir svarīgi, lai sasaistītu ilgtspēju un noturību: uz ilgtspēju vērsta prevencija samazina strukturālos faktorus, kas padara sistēmas nedrošas, savukārt uz noturību vērsta gatavība uzlabo spēju tikt galā ar situāciju, kad īsā laika posmā notiek vairāki traucējumi, ko dēvē par polikrīzi (World Economic Forum, 2023).

- **Polikrīze** – vairākas savstarpēji saistītas krīzes ar kumulatīvu efektu, kad kopējā ietekme var pārsniegt atsevišķo daļu summu.
- **Permakrīze** – sajūta, ka tiek piedzīvots ilgstošs nestabilitātes un nedrošības periods, kurā krīzes šķiet pastāvīgas.

Kāpēc tas ir svarīgi ilgtspējas un noturības kontekstā? Polikrīzes un permakrīzes dinamika palielina nepieciešamību pēc integrētām stratēģijām, kas aizsargātu sabiedrības pamatus, ilgtermiņā nepārsniedzot planetārās robežas.

Bibliogrāfiskās atsauces

Alvarez, J., & Djaouti, D. (2011). An introduction to Serious Game Definitions and Concepts. *In Proceedings of the Serious Games & Simulation for Risks Management Workshop*, 11–15.

Boin, A., Ekengren, M., & Rhinard, M. (2020). Hiding in Plain Sight: Conceptualizing the Creeping Crisis. *Risk, Hazards & Crisis in Public Policy*, 11(2), 116–138. <https://doi.org/10.1002/rhc3.12193>

Bullock, J. A., Haddow, G. D., & Coppola, D. P. (2013). Mitigation, Prevention, and Preparedness. *Introduction to Homeland Security*, 435–494. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-415802-3.00010-5>

Head, L. (2016). *Hope and Grief in the Anthropocene: Re-conceptualising human–nature relations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315739335>

Raworth, K. (2017). *Doughnut Economics: Seven Ways to Think Like a 21st Century Economist*. Chelsea Green Publishing.

Rockström, J., Steffen, W., Noone, K., Persson, Å., Chapin, F. S., Lambin, E., Lenton, T. M., Scheffer, M., Folke, C., Schellnhuber, H. J., Nykvist, B., de Wit, C. A., Hughes, T., van der Leeuw, S., Rodhe, H., Sörlin, S., Snyder, P. K., Costanza, R., Svedin, U., ... Foley, J. (2009). Planetary Boundaries: Exploring the Safe Operating Space for Humanity. *Ecology and Society*, 14(2). <https://www.jstor.org/stable/26268316>

UN General Assembly. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development* | Department of Economic and Social Affairs. <https://sdgs.un.org/2030agenda>

UNDRR. (2017). *The Sendai Framework Terminology on Disaster Risk Reduction. 'Resilience'*. <https://www.undrr.org/terminology/resilience>

World Economic Forum. (2023). *Global Risks Report 2023*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2023/digest/>