



















„Liyla ir karo šešėlis“ („Liyla and the Shadows of War“)	
 Nuoroda	http://liyla.org/
 Rekomenduoja	Friends of Education, Makedonija.
 Žaidimo tipas	Mobilusis vienam žaidėjui skirtas vaidmeninis žaidimas.
 Tikslinė grupė	13–15 metų.
 Kalba(-os)	Anglų kalba.
 Vertybės	Empatija, taika, demokratija, pilietiškumas, emocijos, solidarumas, pagalba, laisvė.
 Igūdžiai	Pagarba, empatiškumas, tikslų išsikėlimas ir planavimas, pagalbos prašymas, pagalba.
 Tikslai	<p>Tiesioginiai: suprasti tokius rimtus klausimus kaip karas ir kančios (ypač vaikų).</p> <p>Netiesioginiai: suvokti, kodėl pabėgėliai turi būti priimti.</p> <p>Tarpdalykiniai: susipažinti su taikiais konfliktų valdymo metodais, suprasti geopolitines sąlygas Gazoje.</p> <p>Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: ugdytis empatiją, dosnumą, palankumą.</p>
 Aprašymas	<p>Žaidimas „Liyla ir karo šešėliai“ yra pagrįstas aktualiais įvykiais ir pasakoja apie mergaitę, kuri 2014 metais karo metu gyveno Gazoje. Minimalistas, platformingo žaidėjas yra istorijos varomoji jėga, jis žaidėjams sukuria iššūkius išvengti bombų, dronų ir kitų pavojų, tuo pačiu nukreipdamas juos per pavojingą Gazos ruožą. Jūs turite išspręsti galvosūkius, reaguoti į pokyčius aplinkoje ir priimti drąsius, sunkius sprendimus, kad išgyventumėte.</p>



	<p>Žaidimas leidžia išvysti karą iš civilių gyventojų perspektyvos ir parodyti katastrofišką karo poveikį vaikams. Tenka kovoti už savo likimą, kai šeima pavojuje ir nėra kur paslėpti. Žaidimas praneša, kad, kai gyvenate karo zonoje, mirtis medžioja visus, viskas atrodo kitaip, o pasirinkimai tampa vis sunkesni. Viskas, ką jūs galite padaryti, tai pasiekti saugesnę vietą.</p> <p>Kai karas prasideda Gazoje, žaidėjas kontroliuoja jaunos Palestinos mergaitės, vardu Liyla, tėvą. Jis pradeda ieškoti savo žmonos ir Liylos, o po to bando kartu evakuotis iš karo zonos. Kai jie pabėga, naršote žaidimo ekrane, kuriame parodyta keletas dalykų, kuriuos palestiniečiai turėjo įvykdyti per Gazos karą. Tai tikrai autentiška.</p>
 Reikalinga įranga	<p>„Android“ telefonai ir planšetės, turintys „Google Play“ paslaugas. Reikalinga „Android 2.3.3“ arba naujesnė versija.</p>
 Veiklos aprašymas	<p>Žaidimas gali būti jungiamas su kitomis veiklomis (knygų skaitymu, video peržiūra ir aptarimu), susijusiomis su karo tema, vaikų migracija, pabėgėliais.</p> <p>Pasirengimas ir įgyvendinimas</p> <p>1. Veiklos pristatymas. Pasakojimų knyga „Dramblys Elmeras“ („Elmer the Elephant“) puikiai pademonstruoja, kodėl kartais žmonėms reikia palikti savo šalį ir rasti geresnę gyvenamąją vietą. Knygoje kalba gyvūnai, tai yra labai efektyvus būdas. Be to, pasakojimų knygoje „Kažkas kitas“ („Something Else“) kalbama apie tai, ką reiškia būti kitokiam, nekenčiamam ir nepripažintuam</p> <p>2. Pagrindinė veikla – žaidimas.</p> <p>3. Išvados. Mokiniais galima pasiūlyti patiems nupiešti knygas, sukurti istoriją ar eilėraštį šia tema.</p> <p>Ši tema labai jautri ir kai kuriems mokytojams gali būti nepatogi. Tačiau svarbu, kad mokiniai sužinotų apie tai, kas vyksta pasaulyje.</p>
 Trukmė	<p>Trukmė apie 20 minučių, bet tai priklauso nuo žaidėjų.</p>



 <p>Paveikslėliai ir kita informacija</p>	
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
 <p>Šaltinis</p>	<p>Programuotojas: Rami İsmail, Co-Funder Vlambeer</p>

