



"TRASE Stalo žaidimas" buvo sukurtas siekiant suteikti seksualines žinias paaugliams ir suaugusiems su proto negalia. Tai leidžia tėvams, mokytojams ir kitiems specialistams kalbėti apie seksualumą neoficialioje aplinkoje.

Žaidžiant žaidimą reikalingi teisėjai. Tai yra svarbus vaidmuo, nes teisėjas, klausia klausimų ir pateikia papildomos informacijos apie temas. Žaidžiantys asmenys taip pat gali pasirinkti kortų klausimus pagal lygį ir temas (kiekviena kortelė identifikuojama pagal lygį ir temą).

Tai yra atviras žaidimas, todėl taisyklės gali būti pritaikytos ir galima pridėti daugiau klausimų.

**Priemonės:** 1 kauliukas; 16 sunumeruoti žetonai; 57 kortos su 4 klausimais; 1 žaidimų lenta su instrukcijomis; 1 registracijos lapas (pasirinktinai)

### Žaidimo instrukcijos

#### 1 – Kiek dalyvių gali būti žaidime?

Žaidimas gali būti žaidžiamas individualiai arba grupėje nuo 2 iki 4 žaidėjų. Kiekvienam žaidėjui ar komandai priskiriama spalva. Žaidžiant komandoje, kiekvienam žaidėjui priskiriamas numeris (nuo 1 iki 4).

#### 2 – Kuris žaidėjas ar komanda pradeda žaidimą?

Žaidėjas arba komanda, kuri pasiekia aukščiausią tašką, meta kauliuką, pradeda žaidimą.

#### 3 – Koks teisėjo vaidmuo?

Teisėjas skaito klausimus, stebi, ar atsakymai yra teisingi ir, kai reikia, paaiškina.

#### 4 – Kaip juda žaidėjai?

Kiekvienas žaidėjas meta kauliuką ir juda kvadratais tiek koks skaičius iškrito. Skaičiavimas prasideda aikštėje, kurioje yra rodyklė su pasirinkta spalva.

#### 5 – Kas atsitinka, kai žaidėjas sustoja aikštėje su klausimu?

Teisėjas užduoda klausimą. Jei žaidėjas pateikia teisingą atsakymą, jis juda į kitą "laisvąją zoną". Jei žaidėjas neatsako arba pateikia neteisingą atsakymą, jis lieka ten, kur jis yra.

#### 6 – Kurį klausimą turi atsakyti visi žaidėjai?

Kiekviena karta turi po 4 klausimus. Žaidėjas atsako į klausimą, kuris atitinka skaičių ant kauliukų (jei kauliukų skaičius yra 5 arba 6, jis turi būti išmestas dar kartą).

#### 7 - Kas atsitiks, jei žaidėjas pasiekia kvadratą, kurį jau užima kitas žaidėjas?

Jeigu priešininkas jau užėmęs langelį, pastarasis turi grįžti į savo langelį. Jei aikštę užima kitas komandos narys, jie gali likti toje pačioje aikštėje. Įvairių komandų žaidėjai gali likti kartu laisvosiose zonose.

#### 8 – Kas laimi žaidimą?

Žaidėjas ar komanda, kurios elementai pasiekė "Finish liniją" - centrinė aikštė valdyboje, - laimi žaidimą.

#### 9 – Kas stumdo detales?

Detales gali stumdyti pats žaidėjas arba komandos išrinktas kapitonas.

#### 10 – Ar rezultatai gali būti registruojami?

Taip, jei kas nors mano, kad tai reikalinga, teisėjas gali užregistruoti rezultatų lentelėje.