

Едукативна игра

Едукативна игра

7 дена до крајот на светот

Материјали

Правила (исто така достапни подолу): како PDF, како Word документ

Картички за печатење за играње на играта: 7 дена до крајот на светот .zip (слики компресирани со помош на zip) или 7 дена до крајот на светот PDF.zip (PDF компресирани со помош на zip)

Правила

ВОВЕД

Основната идеја зад оваа игра е дека ни истекува времето - Земјата брзо умира а ние, Чуварите на зелената галаксија, сме единствените кои и помагаме.

Но, од друга страна, има и негативци, кои прават сè за да го задржат статус кво то со опасните индустрии, и затоа му ставаат крај на светот каков што го знаеме.

КРАТОК ОПИС

Наменет е да се игра офлајн, во училница, како дебатна игра – обична и едноставна презентација на научениот материјал, со играње на улогата од избраната картичка:

Ако е од Суперхероите, ќе треба да дебатирате со факти за да го спасите светот,

Ако добиете картичка на негативец - ќе мора да дебатирате со факти зошто одлучивте да не го менувате вашето опасно производство мислејќи дека тоа нема да му стави крај на светот.

ЦЕЛИ/МИСИИ



Негативците се секогаш шармантни и ја купуваат публиката со ветувања за подобар живот, повеќе пари, повеќе слободно време, повеќе производи за избор, а од друга страна, суперхероите ќе мора да ги знаат фактите - ако не ја знаете темата, научениот материјал, го изневерувате Човештвото, и Планетата умира.

Драмата, неизвесноста е прикажана преку Часовникот - едноставниот уред од хартија/картон што ги брои деновите од Последната недела од постоењето на луѓето/Земјата.

Играчите ќе имаат само една минута да го изнесат своето гледиште на темата дадена од наставникот, плус уште 30 секунди потоа, да дебатира со противникот.

ПОЕНИ

Подобриот дебатер ќе го изгласаат тројцата СУДИИ (неутрални ученици) со кревање карти и објаснување на нивниот глас.

Ако победникот доаѓа од добриот тим, тој добива еден ден повеќе за да го спаси светот

– Часовникот се поместува 1 ден наназад.

Ако е од лошите, тој оди 2 дена во иднината, оставајќи помалку денови за да го спаси светот.

– Часовникот се поместува 2 дена нанапред.

(Системот на нееднакви поени е даден со цел да се претстави нерамномерниот статус на добри и лоши дела во реалниот свет).

Победничкиот тим ќе биде оној кој ќе стигне прв до претходната/следната недела.

МЕХАНИЗАМ

Играта започнува преку отпечатен круг/часовник дизајниран со 7 дена во неделата илустрирани на него.

Наставникот го врти како во Тркало на среќата - едно пенкало заглавено на средината на кругот, а едно легнато на масата, кон кругот.

Играта започнува во среда, како и во средината на неделата, за еднакви шанси за победа или за поинтересната верзија – наставникот го врти тркалото, а тимовите започнуваат на денот што по случаен избор ќе го добијат.



Наставникот ги дели играчите во два тима: Суперхерои наспроти негативци.

Дополнително, таа избира уште тројца студенти кои ќе бидат тројцата Судии кои ќе судат кој победил на крајот на секоја од 7-те дебати.

Наставникот избира и друг ученик што го мери времето – задолжен за мерење на времето на дебатите, како и поместување на деновите на часовникот.

Изборот на тимовите се врши со криење на картите од двата пара на карти зад грбот на наставникот. Купчињата се во рацете на наставникот/наставничката, а таа ги става зад грб, мешајќи ја положбата од едната во другата рака, за учениците да не знаат од која екипа ќе добијат картичка. Учениците избираат еден по еден – ако ја изберат раката со купот сини картони, ја добиваат првата карта од тимот на хероите, ако изберат црвена, првата карта од тимот на негативците е нивна. Децата не ги откриваат своите карактери додека не се формираат тимовите

– Тимовите можат да бројат најмногу до 8 играчи (7 знаци + џокер).

ИЗБОР НА ПАРОВИ И ТЕМИ

Наставникот по случаен избор ги избира парот играчи од двата тима, кои ќе се спротивстават на темата, од контејнерите со свиткани ливчиња со испишани имиња на ликовите од двата тима. (како изборот на дуели на екипи во фудбалски првенства).

Потоа наставникот ја чита/претставува првата ситуација, од вкупно 7, сите извлечени како знаење од наставна единица за учење што неодамна ја проучувале.

А тимовите му помагаат на избраниот од нивниот тим како да ја претстави темата.

ВРЕМЕТРАЕЊЕ

Се играат најмногу 7 рунди со дебати - приближно 5 мин. по круг, вклучително и гласање во секој круг, плус 10 минути на почетокот за да се објаснат правилата на играта и да се поделат картите, така што целата игра може да се игра за време на еден училишен час (45 мин.).

Секој играч добива една рунда, односно едно тврдење коешто треба да го одбрани.

Дебатните тимови потоа имаат 30 секунди да се консултираат и да ги подготват своите одговори.



Кој прв ќе ја добие картичката, прв дебатира и има 1 мин.

Противникот дебатира за своето гледиште и до 1 минута.

Потоа имаат 30 секунди да резимираат или критикуваат.

(Временската рамка на дебатата може да ја одреди и професорката лично, т.е. ако некој зборува премногу – може да ја прекине, за да му даде простор на противникот.

Трета опција е со преземање на стоперица или апликација за шаховски часовник на вашиот мобилен телефон. Тоа би било регулирано од страна на чуварот на времето).

Ако играчот се чувствува неподготвен за задачата или чувствува дека неговиот противник е подобар од него, постои Џокер картичка која секој тим може да ја користи само еднаш. Дебатерот поканува некој од тимот зад него, кој се чувствува поподготвен, да влезе наместо неговиот колега и да дебатира наместо него. Или да биде поинтересно, Џокерот може да биде извлечен на самиот почеток.

Ако играчот се чувствува неподготвен за задачата или чувствува дека противникот е подобар од него, има Џокер картичка која секој тим може да ја користи само еднаш.

Џокер-картичката повикува некој од тимот од зад него, кој се чувствува поподготвен, да стапи наместо својот колега, а да се расправа и брани наместо него.

Времето ќе го мери и алармира мерачот на време.

Тој ќе биде избран на почетокот по случаен избор од наставникот, а исто така ќе биде одговорен за поместување на деновите на главниот часовник.

ПОБЕДНИЦИ



Откако ќе заврши секоја дебата, започнува гласањето на тројцата судии.

Сите тројца мора да се изјаснат за својот избор со држење на ЦРВЕН или СИН картон. Сите тројца во рок од 30 секунди мора да се изјаснат со факти зошто гласале за личноста.

Победува дебатерот со повеќе гласови. Нема нерешено.

Наставникот има право на вето и да се вклучи како заменик, доколку некој од судиите несовесно и несериозно ја врши својата работа.

Процесот на дебатирање и гласање продолжува додека тимот на Суперхерои не стигне до неделата од претходната недела, или тимот на негативец не стигне до понеделник следната недела. Односно дали со добри дебати и знаење ќе купиме повеќе време на Земјата, или ќе го изгубиме цело време и ќе дојде крајот на светот.

Ако нема победник откако ќе ги поминете сите 7 ситуации, играта завршува како нерешено - и бескрајната битка за Планетата и Галаксијата продолжува до следната наставна единица за учење и дебатната игра потоа.

