



WHAT IF?;

Εκτυπώσιμο Επιτραπέζιο Παιχνίδι
σχετικά με την δέσμευση της
κοινωνίας των πολιτών

Βιβλίο Κανόνων

Περισσότερες πληροφορίες: <https://euelect.com/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Κωδικός έργου: 2023-1-PL01-KA210-YOU-000165973



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης





What IF?;

Εκτυπώσιμο Επιτραπέζιο Παιχνίδι σχετικά με την δέσμευση
της κοινωνίας των πολιτών

Βιβλίο Κανόνων
2024

Συντονιστής έργου:

Senfineco Association,
Πολωνία



Συνεργάτες του έργου:

Dracon Rules Design Studio,
Ελλάδα

Share Education,
Ρουμανία



Δημιουργήθηκε από:

Πολωνική ομάδα: Karolina Pyzik, Michał Olewicz, Daria Jasiaczek

Ελληνική ομάδα: Konstantinos Lekkas, Cristina Morar, Stefania Mavrogianni, Christos Papageorgopoulos, Panagiotis Zouliantis

Ρουμανική ομάδα: Lucia Matei, Alina Rațiu, Sorin Stoiadin, Mădălina Popa

Αγγλική επιμέλεια και διόρθωση: Cristina Morar, Konstantinos Lekkas, Karolina Pyzik, Lucia Matei

Ελληνική επιμέλεια και διόρθωση: Karolina Pyzik, Cristina Morar

Εικόνες συχρησι ο ρπήθηκαν στη δη οσίεμση :
Ευρωπαϊκή Ένωση



Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	3
Συστατικά του προαζήτου παιχνιδιού	5
Ορισμοί.....	7
Το παιχνίδι μελίγαλγια	8
Βασικοί κανόνες.....	9

Αυτό το υλικό έχει άδειες για να μάθετε περισσότερα επισκεφτείτε τον παρακάτω σύνδεσμο: CC BY-SA.



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Εκτύπωση & Παίξτε Επιτραπέζιο
Παιχνίδι σχετικά με την δέσμευση της
κοινωνίας των πολιτών



WHAT IF;

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Καλώς ήρθατε στο What IF?;, ένα παιχνίδι που φέρνει την Ευρωπαϊκή Ένωση πιο κοντά σας!

Αναρωτηθήκατε ποτέ πώς οι αποφάσεις που λαμβάνονται

στην ΕΕ επηρεάζουν την καθημερινότητά σας Ευρωπαίου πολίτη; Αυτό το παιχνίδι σας επιτρέπει να βουτήξετε στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, όπου οι παίκτες ενεργούν ως εκπρόσωποι των φανταστικών εθνών τους, πλοηγώντας την πολυπλοκότητα της πολιτικής της ΕΕ. Δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου iEUElect στο πλαίσιο του Προγράμματος Erasmus+, το "What IF;" είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι - είναι μια πρακτική εμπειρία στη δημοκρατία, όπου η φωνή σας έχει σημασία! Με ενδιαφέρουσες δραστηριότητες όπως η παρουσίαση σχεδίων, η συζήτηση, η ψηφοφορία και η πρόβλεψη των αποτελεσμάτων, θα αποκτήσετε μια βαθύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι πολιτικές διαμορφώνουν το μέλλον της ΕΕ.

Θα κερδίσει το σχέδιό σας την πλειοψηφία; Παίξτε για να μάθετε και να αφήσετε το στίγμα σας σε αυτό το ταξίδι μέσω της ευρωπαϊκής διακυβέρνησης!

Για να μάθετε περισσότερα, επισκεφτείτε τον ιστότοπό μας: <https://euelect.com/> ή τις σελίδες μας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: @ieuelect στο Facebook και το Instagram.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Σαρώστε για να ανακαλύψετε το WHAT IF παιχνίδι



Ακολουθήστε μας:



@ieuelect



@ieuelect



Στοιχεία του επιτραπέζιου παιχνιδιού

ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΣΧΕΔΙΑ)

Λογότυπο



ΔΕΙΚΤΗΣ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

1 Δείκτης πρώτου παίκτη





ΔΕΙΚΤΕΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ

1 δείκτης από κάθε χρώμα ανά παίκτη



ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΡΟΒΛΕΨΗΣ

1 δείκτης για κάθε χρώμα ανά παίκτη (μπροστινό με χρώμα,,
πίσω με ερωτηματικό και μαύρο χρώμα)

Πίσω

Μπροστά

Μπροστά



ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ

1 κουτί που επιτρέπει στους παίκτες να ψηφίσουν κρυφά για
την τελική καταμέτρηση



ΕΞΑΠΛΕΥΡΟ ΖΑΡΙ

1 κανονικό ζάρι 6 όψεων





ΟΡΙΣΜΟΙ

ΟΜΙΛΗΤΗΣ

Ένας από τους δύο παίκτες που θα παρουσιάσει το θέμα μιας κάρτας κατά τη διάρκεια ενός γύρου.

ΔΕΙΚΤΗΣ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο παίκτης που παίρνει το πρώτο προβάδισμα στο γύρο και κρατάει τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη.

ΣΧΕΔΙΟ

Η ιδέα που προωθεί ο καθένας από τους δύο Ομιλητές σε κάθε γύρο.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Τα αποτελέσματα της κάρτας είτε ψηφίστηκε υπέρ είτε όχι.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΘΕΜΑΤΩΝ

Η θεματική κατηγορία της κάρτας και η κύρια ένδειξη για το ποιες κάρτες πρέπει να επιλεγούν κατά τη διάρκεια ενός γύρου του παιχνιδιού.

Υπάρχουν **6 θεματικές κατηγορίες:**



Μάθηση και Αυτο-Ανάπτυξη



Υγεία και Ευημερία



Περιβάλλον και Αειφορία



Κοινωνικός ρόλος



Ισότητα και Ένταξη



Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Καινοτομία



Το παιχνίδι με λιγα λογια

Το παιχνίδι **What IF?**; παίζεται σε μια σειρά από γύρους ίσους με τον αριθμό των παικτών, μεταξύ 7+ παικτών.

Κατά τη διάρκεια κάθε γύρου, **δύο παίκτες παίρνουν το ρόλο των Ομιλητών** και θα **επιλέξουν από ένα φύλλο ο καθένας από την ίδια τράπουλα Κατηγορίας** και θα το παρουσιάσουν στους άλλους παίκτες, οι οποίοι με τη σειρά τους θα προσπαθήσουν να προβλέψουν ποιο Σχέδιο θα λάβει τις περισσότερες ψήφους από τους παίκτες. Οι **ομιλητές παρουσιάζουν στη συνέχεια επιχειρήματα** για να δείξουν γιατί πιστεύουν ότι οι παίκτες πρέπει να υποστηρίξουν αυτούς και το Σχέδιό τους.

Στη συνέχεια, οι παίκτες θα ψηφίσουν για το Σχέδιο που επιθυμούν, προσθέτοντας ένα κατάλληλο

χρωματικό

διακριτικό (πράσινο/μπλε) στο κουτί ψηφοφορίας ή μια ψήφο αδιαφορίας προσθέτοντας ένα μαύρο διακριτικό στο κουτί. Ο παίκτης με την πλειοψηφία των ψήφων θα διαβάσει στη συνέχεια το **θετικό Αποτέλεσμα** (που υποδεικνύει ότι το Αποτέλεσμα του Σχεδίου του εφαρμόζεται πλήρως) ή το **αρνητικό Αποτέλεσμα** (που υποδεικνύει ότι το Αποτέλεσμα του Σχεδίου του δεν εφαρμόζεται).

Τέλος, κάθε **παίκτης κερδίζει πόντους ανάλογα με την**

επιτυχία του στην πρόβλεψη του Σχεδίου με τις

περισσότερες ψήφους και με το τελικό Σχέδιο που ψηφίστηκε.

Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου **όλοι οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να είναι ο πρώτος παίκτης** και να προτείνουν ένα σχέδιο.



Κυριοι Κανονες

Στησιμο

Οι παίκτες **παίρνουν τη θέση τους γύρω από το τραπέζι**, διασφαλίζοντας ότι όλοι έχουν έναν παίκτη στα αριστερά και δεξιά τους. Τοποθετήστε **τις κάρτες στη μέση του τραπεζιού, χωρισμένες** σε κατηγορίες (σημειωμένες με χρώμα και σύμβολο), υποδεικνύοντας την καθεμία με τη σειρά με τους αριθμούς «1-6». Επιλέξτε έναν παίκτη που θα είναι ο πρώτος παίκτης που ξεκινάει και τοποθετήστε μπροστά του τον δείκτη πρώτου παίκτη.

Φασεις παιχνιδιου

Ο γύρος του παιχνιδιού χωρίζεται στις ακόλουθες φάσεις:

1. Φάση Ανακοίνωσης & Πρόβλεψης

- Επιλογή Κατηγορίας
- Ανακοίνωση θέματος
- Πρόβλεψη
- Προώθηση θεμάτων

2. Φάση ψηφοφορίας

3. Φάση Επίλυσης & Βαθμολόγησης

- Ψήφισμα
- Σκοράρισμα

Φάση Ανακοίνωσης & Πρόβλεψης

Επιλογή Κατηγορίας

Ο Πρώτος παίκτης **ρίχνει ένα ζάρι 6 όψεων** και επιλέγει δύο φύλλα από την αντίστοιχη κατηγορία. Ο παίκτης στα αριστερά του επιλέγει ένα από τα φύλλα και ο Πρώτος παίκτης κρατά το δεύτερο φύλλο. **Ο Πρώτος παίκτης και ο παίκτης στα αριστερά τους γίνονται «Ομιλητές» για τον πρώτο γύρο.** Σε περίπτωση που η κατηγορία δεν έχει επαρκή αριθμό φύλλων, ο Πρώτος παίκτης επιλέγει νέα κατηγορία.



Ανακοίνωση Θέματος

Ο Πρώτος παίκτης θα διαβάσει το θέμα της κάρτας του και ο επόμενος θα διαβάσει το θέμα της κάρτας του.

Πρόβλεψη

Κάθε παίκτης που δεν προώθησε ένα Σχέδιο θα επιλέξει κρυφά έναν από τους παίκτες που πιστεύει ότι θα κερδίσει τις περισσότερες ψήφους. Θα πρέπει να τοποθετήσουν τον αντίστοιχο δείκτη με την όψη προς τα κάτω (με την πλευρά του ερωτηματικού προς τα πάνω) μπροστά τους, κρατώντας το άλλο στο χέρι τους.

Προώθηση Θεμάτων

Μόλις όλοι οι παίκτες τελειώσουν με την Πρόβλεψη, **ο Πρώτος παίκτης θα εξηγήσει** εν συντομία γιατί πιστεύει ότι υπάρχει ανάγκη να εφαρμόσουν το Σχέδιό τους, **εντός 60"**. Ο επόμενος παίκτης θα κάνει το ίδιο, πάλι εντός 60".

Φάση ψηφοφορίας

Κάθε παίκτης που δεν υπέβαλε ένα σχέδιο θα ψηφίσει το Σχέδιο του Πρώτου παίκτη (τοποθέτηση ενός πράσινου δείκτη στο πλαίσιο) **ή το σχέδιο του επόμενου παίκτη** (τοποθέτηση ενός μπλε δείκτη στο πλαίσιο) ή την αδιαφορία (τοποθέτηση ενός μαύρου δείκτη στο πλαίσιο). Θα πρέπει να κρατήσουν τους άλλους δείκτες στο χέρι τους, με το εφεδρικό διακριτικό Πρόβλεψης.



Φάση Επίλυσης & Βαθμολόγησης

Ψήφισμα

Οι δείκτες στο κουτί αποκαλύπτονται και **το Σχέδιο με τις περισσότερες ψήφους τίθεται σε εφαρμογή**. Σε περίπτωση ισοπαλίας, για κάθε **2 ψήφους αδιαφορίας, προσθέστε 1 ψήφο στο σχέδιο του πρώτου παίκτη**. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, ανακατέψτε ένα πράσινο και ένα μπλε διακριτικό και επιλέξτε τυχαία ένα που θα εφαρμοστεί σαν να είχε τις περισσότερες ψήφους.

Ο παίκτης του οποίου το Σχέδιο έλαβε τις **περισσότερες ψήφους διαβάζει το Αποτέλεσμα «Ψήφισε υπέρ»** (σύμβολο αντίχειρα προς τα πάνω), ενώ ο άλλος παίκτης διαβάζει **το Αποτέλεσμα «Δεν ψήφισε»** (σύμβολο αντίχειρα προς τα κάτω).

Σκοράρισμα

Στο τέλος κάθε γύρου, κάθε παίκτης κερδίζει αθροιστικά τον ακόλουθο αριθμό πόντων:

- **1 πόντο αν ψήφισε για το νικητήριο σχέδιο** (κάθε παίκτης εκτός από τους ομιλητές) **1 πόντο αν δεν κατάφερε να προβλέψει την κάρτα που ψήφισαν**, αλλά το νικητήριο Σχέδιο έλαβε τουλάχιστον 1 βαθμό από δείκτες αδιαφορίας (κάθε παίκτης εκτός από τους Ομιλητές)
- **1 πόντο αν πρόβλεψε την κάρτα που ψηφίστηκε** (κάθε παίκτης εκτός από τους Ομιλητές)
- Ένα από τα παρακάτω (μόνο για Ομιλητές)::
 - **0 πόντο** αν έλαβε 0 ψήφους **1**
 - **πόντο** αν έλαβε 1-3 ψήφους **2**
 - **πόντο** αν έλαβε 4-7 ψήφους **3**
 - **πόντο** αν έλαβε 8+ ψήφους



Παράδειγμα: Ο Τζος, ως Ομιλητής, έχει λάβει 4 από τις 8 ψήφους και έτσι το Σχέδιό του υπερψηφίζεται. Οι υπόλοιπες 2 ψήφοι δόθηκαν στη Σούζαν, τη δεύτερη ομιλήτρια, και 2 ψήφοι δόθηκαν στην αδιαφορία. Ο Τζος κερδίζει 2 πόντους και η Σούζαν 1 πόντο.


Ο Τζέιμς και η Έλενα προέβλεψαν τον Τζος ως νικητή και ψήφισαν τον Τζος. Κερδίζουν ο καθένας από 2 βαθμούς. Η Χάριετ και η Αλεξάνδρα ψήφισαν τον Τζος, αλλά προέβλεψαν τη Σούζαν ως τη νικήτρια, οπότε κερδίζουν μόνο 1 βαθμό για την ψηφοφορία και 1 επιπλέον πόντο καθώς οι ψήφοι αδιαφορίας πάνε στον νικητή!

Ο Μπιλ και ο Τζορτζ ψήφισαν τη Σούζαν και προέβλεψαν τη Σούζαν, οπότε παίρνουν από 1 πόντο πάλι λόγω των ψήφων αδιαφορίας. Τέλος, η Μαίρη και ο Μπομπ ψήφισαν τη Σούζαν και προέβλεψαν τον Τζος, άρα κερδίζουν 1 πόντο ο καθένας.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εάν το παιχνίδι έχει τελειώσει (όλοι οι παίκτες είχαν την ευκαιρία να είναι πρώτος Ομιλητής), προχωρήστε στη άθροιση των πόντων και υποδεικνύοντας το συνολικό νικητή ή τους νικητές σε περίπτωση ισοπαλίας πόντων. Οι παίκτες με τους περισσότερους πόντους θεωρούνται νικητές. Διαφορετικά, ο κάτοχος του Δείκτη Πρώτου Παίχτη τον περνάει στον παίκτη στα αριστερά του και ξεκινά ένας νέος γύρος.

ΤΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ;

Μη διστάσετε να επισκεφτείτε τον διακομιστή **Discord**  του παιχνιδιού <https://discord.gg/aWpx8pr3Ne> για να δημοσιεύσετε τις ιδέες σας και να συζητήσετε με άλλους παίκτες τις απόψεις και τις πρακτικές σας για το παιχνίδι.