



Co-funded by
the European Union



Speak It Up!

Speechable Rulebook

Speechable - an educational board game to improve
public speaking skills among young people.

www.speakitupproject.eu

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337



Speak It Up!



**Co-funded by
the European Union**

Disclaimer:

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337



Co-funded by
the European Union



Authors:



Internationella Kvinnoföreningen (IKF), Sweden



Möllans Basement, Sweden



Dracon Rules Design Studio, Greece



Centrum Edukacyjne EST, Poland



Asociacija Aktyvistai, Lithuania



Euro-Net, Italy



Pnevma LLC, Bulgaria



STANDOutEdu, Cyprus



Contents

Introduzione.....	5
Componenti.....	5
Il gioco in breve.....	7
Impostazione.....	7
Regole principali del gioco - Dibattito.....	8
Giro di partite.....	8
Fasi del dibattito.....	8
Domande del pubblico.....	10
Voto.....	10
Recensione.....	10
Fine del turno.....	11
Fine del gioco.....	11
Regole del partito.....	12
Modifiche alla configurazione.....	12
Inizio del turno di festa.....	12
Discorso del partito.....	13
Recensione.....	14
Fine del turno.....	14
Fine del gioco.....	14



Introduzione

Speechable è un gioco da tavolo per 7-30 (o più!) giocatori, che consente loro di parlare e di dibattere o argomentare su vari argomenti interessanti e parole chiave, utilizzando tipi di discorso specifici e aggiungendo l'elemento divertente di includere carte di immagini/parole casuali che devono essere utilizzate nel loro discorso.

All'interno di questo set di regole esistono due diverse modalità di gioco di base, a seconda del numero di giocatori, che introducono una modalità completamente competitiva o una modalità competitiva a squadre, dando ai giocatori la possibilità di votare criticamente i giocatori/squadre che hanno argomentato in modo più convincente tra i loro pari.

Componenti

Schede vocali

Schede semplici che indicano un tipo di discorso.



Schede tematiche

Schede che indicano un argomento specifico da discutere e che contengono parole chiave su quell'argomento.





Carte d'ispirazione

Carte che indicano un'immagine e una parola.



Tabellone

Un foglio di carta per segnare i punti dei giocatori (utilizzato nella modalità Dibattito).



Premi

Una serie di foglietti di carta, che indicano i numeri (utilizzati nella modalità Party)





Il gioco in breve

Il gioco Speechable si svolge in più modi, a seconda del numero di giocatori; di seguito, viene descritta la modalità di gioco principale (Debate), mentre la seconda modalità è spiegata all'interno delle regole come una variante della modalità principale.

Il gioco del Dibattito parlante si svolge in una serie di round, in cui 7-13 giocatori attivi discutono utilizzando un tipo di discorso specifico e un argomento pertinente, uno a favore dell'argomento, l'altro contro.

Durante ogni round (composto da 3 fasi), gli oratori saranno selezionati per salire sul podio e dibattere sul tipo di discorso selezionato. In ogni fase, i giocatori riceveranno una carta specifica con un'immagine e/o una parola e dovranno utilizzare quell'immagine/parola nel loro discorso, per dibattere sull'argomento dato.

Al termine della 3^a fase, a ogni oratore viene posta una domanda dagli altri partecipanti, alla quale deve rispondere entro 30" (senza l'uso di carte); se non è in grado di rispondere, il giocatore che ha posto la domanda guadagna 1 punto. Successivamente, tutti i giocatori voteranno quale giocatore ritiene abbia avuto argomenti più convincenti e il vincitore guadagnerà 1 punto. Il gioco prosegue con una nuova coppia, fino a quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di essere oratori una volta.

Impostazione

1. Posizionare le schede di discorso a portata di mano.
2. Posizionare le carte Argomento accanto alle carte Discorso.
3. Posizionare le carte Ispirazione accanto alle carte Argomento.
4. Selezionare due persone come critici (non sono considerati giocatori).
5. Dare ai critici il tabellone.
6. Selezionare gli oratori di partenza (due giocatori adiacenti).
7. Distribuite a ogni giocatore non parlante 2 carte Ispirazione.



Regole principali del gioco - Dibattito

Dopo la configurazione e la selezione degli altoparlanti iniziali, il gioco ha inizio.

Giro di partite

Inizio turno

Una carta Discorso viene rivelata e letta ad alta voce; i giocatori devono quindi discutere utilizzando i concetti generali di quel particolare tipo di discorso. Successivamente, viene rivelata e letta ad alta voce una carta Argomento, che indica il tema da discutere. Infine, con un lancio di moneta i giocatori decidono chi sarà “a favore” e chi “contro” il particolare argomento.

Dopo le scelte iniziali, i giocatori passano alle tre fasi del Discorso.

Fasi del dibattito

Fase I: Dichiarazione di apertura

Ogni giocatore pesca una carta Ispirazione e deve inserirne il contenuto nella sua dichiarazione di apertura. Ciascuno ha 30” per vedere la carta e completare la propria dichiarazione; il giocatore “a favore” parla per primo.

Fase II: Argomentazione principale

Ciascun giocatore pesca una carta Ispirazione e deve inserirne il contenuto nella propria argomentazione. Ognuno di loro ha a disposizione 60” per fornire almeno un argomento a sostegno della propria posizione e può offrire anche un argomento per confutare l’avversario. I giocatori parlano nello stesso ordine.



Fase III: Dichiarazione di chiusura

Ogni giocatore pesca una carta Ispirazione e deve inserirne il contenuto nella propria dichiarazione conclusiva. Ognuno ha 30” per vedere la carta e completare la dichiarazione che conclude la sua posizione; il giocatore “a favore” parla per ultimo.

Esempio:

L’istruttore sceglie l’argomento “Dibattito sull’attuale sistema elettorale” e indica chi sarà a favore e chi contro. Successivamente i giocatori pescano una carta e devono pronunciare una frase entro 30” per sostenere la loro posizione usando la parola chiave. Il giocatore “favorevole” pesca “Coniglio” e il giocatore “**contrario**” pesca “**Libertà**”.

“Per” - *“Il sistema attualmente in vigore serve molto al pubblico; volerlo cambiare è come inseguire un coniglio con i lacci delle scarpe legati”.*

“Contrario” - *“L’attuale sistema inibisce la vera libertà di scelta, in quanto gli elettori sono troppo limitati nei tempi di presenza in cabina”.*





Domande del pubblico

Dopo aver concluso la Fase III, i giocatori possono ricevere una domanda ciascuno. Procedendo in senso orario, ogni giocatore non parlante ha la possibilità di porre una domanda valida a uno degli oratori, rivelando una delle proprie carte Ispirazione e inserendola nella domanda, oppure di passare.

A ciascun oratore può essere posta al massimo una domanda (se a entrambi gli oratori è stata posta una domanda, tutti i non oratori passano).

Se l'Oratore riesce a dare una risposta corretta entro 30", entrambi i giocatori guadagnano 1 Punto. Se l'Oratore non riesce a dare una risposta adeguata entro 30", il giocatore che ha posto la domanda guadagna 2 Punti.

Voto

I giocatori voteranno in segreto quale oratore ha presentato l'argomentazione più convincente; l'oratore con il maggior numero di voti guadagnerà 2 punti, mentre l'oratore con meno voti guadagnerà 1 punto.

Recensione

I Critici svolgono un ruolo importante nel gioco. Controllano le discussioni, valutando se i giocatori utilizzano correttamente gli argomenti e i suggerimenti, se seguono i tipi di discorso e se usano correttamente le carte Ispirazione. Inoltre, possono assegnare o togliere punti agli oratori e a tutti i giocatori che pongono domande con successo.

Possono assegnare 1 punto sulle seguenti tematiche:

- La dichiarazione/domanda più originale
- L'affermazione/la domanda più azzecata
- Dichiarazione più veloce (altoparlanti)
- Dichiarazione/risposta più in linea con il personaggio (tipo di discorso) (oratori)



Possono togliere 1 punto (il totale dei punti non può essere inferiore a 0) sulle seguenti tematiche:

- Dichiarazione/domanda fuori tempo massimo
- Irrelevant Statement/Question
- Uso non corretto della Carta d'ispirazione

Sia per l'assegnazione che per la rimozione dei punti, entrambi i Critici devono essere d'accordo.

Fine del turno

Dopo aver determinato i punteggi finali, se ci sono ancora giocatori che non hanno parlato almeno una volta, inizia un nuovo turno.

- I giocatori in senso orario accanto ai precedenti oratori sono ora i nuovi oratori e scartano (rimettono nel mazzo delle carte usate) tutte le carte Ispirazione in loro possesso.
- Ogni altro giocatore può scartare fino a una carta Ispirazione.
- Ogni giocatore non parlante pesca fino a due carte Ispirazione.
- Inizia il nuovo round!

Fine del gioco

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di essere l'Oratore, la partita termina e viene rivelato il tabellone finale, che indica i giocatori con il maggior numero di punti, che vincono (se più di un giocatore ha il maggior numero di punti, tutti sono considerati capocannonieri).



Regole del partito

Il set di regole Party è utile per gruppi di 14-30 giocatori (o più!). Questo set di regole utilizza gli stessi componenti e la stessa tematica di Speech, ma accorcia la durata del gioco e introduce il gioco di squadra.

Modifiche alla configurazione

1. (Lo stesso) Posizionare le schede vocali a portata di mano.
2. (Lo stesso) Posizionate le carte Argomento accanto alle carte Discorso.
3. (lo stesso) Posizionate le carte Ispirazione accanto alle carte Argomento.
4. (lo stesso) Selezionare due persone come critici (non sono considerati giocatori).
5. Dividete i giocatori in gruppi di 4, 5 o 6 persone, a seconda del numero di giocatori più omogeneo; i Critici devono completare i giocatori mancanti per pareggiare tutte le squadre.
6. Consegnate a ogni squadra una serie di premi, indicando i numeri da 1 a uno in meno del numero totale di squadre (esempio: con 6 squadre, ogni squadra avrà i numeri 1-2-3-4-5).
7. Date ai critici una serie di premi, indicando i numeri da 1 a fino al numero totale di squadre (esempio: con 6 squadre, ogni squadra avrà i numeri 1-2-3-4-5-6).
8. Selezionare una squadra come Attiva e iniziare il primo turno.

Inizio del turno di festa

Una carta Discorso viene rivelata e letta ad alta voce: i giocatori devono agire utilizzando i concetti generali di quel particolare tipo di discorso. Successivamente, viene rivelata e letta ad alta voce una carta Argomento, che indica il tema da affrontare.

Quindi, rivela carte Ispirazione pari al numero di giocatori della squadra. I giocatori attivi della squadra hanno ora 60" per guardare le carte, dividerle tra la squadra e disporsi in ordine di gioco come meglio credono.



Discorso del partito

I giocatori cercheranno ora di formare un discorso coerente, aggiungendo ciascuno una frase che dovrebbe collegarsi alla precedente e dare un collegamento alla frase successiva (se presente). Prima di iniziare il discorso del partito, la squadra ha 30” per vedere le proprie carte e pensare alle idee per le proprie frasi, e decidere se come squadra parlerà “a favore”, “contro” o “neutrale” rispetto al particolare argomento.

A questo punto inizia il Discorso del Partito e ogni giocatore deve usare la propria carta Ispirazione e inserirla nella propria frase; ogni giocatore ha 15” secondi per pronunciare la propria frase.

Esempio:

Alle squadre viene assegnato il tipo “Discorso politico”. I 5 partecipanti pescano una carta ciascuno con le parole chiave “Coniglio”, “Libertà”, “Torta”, “Spontaneità”, “Innovazione”. Il primo giocatore inizia e tutti gli altri seguono:

1. Votare è come Alice che insegue il coniglio nel paese delle meraviglie,
2. avete sempre la libertà di farlo,
3. ma bisogna fare attenzione a quale torta si sceglie di mangiare,
4. fate le vostre ricerche e non usate mai la spontaneità quando andate a votare,
5. fiducia nel partito che sostiene la crescita e l’innovazione pubblica.

Una volta fatto questo, i giocatori continuano di nuovo il gioco con l’ordine opposto, quindi il 5° giocatore farà una seconda frase consecutiva con la sua seconda carta, il 4° giocatore andrà avanti e così via fino a concludere con il 1° giocatore.



Recensione

Come in precedenza, i Critici svolgono un ruolo importante nel gioco. Controllano le discussioni, valutando se i giocatori utilizzano correttamente gli argomenti e i suggerimenti, se seguono i tipi di discorso e se usano correttamente le carte Ispirazione.

I Critici possono assegnare 1 punto negativo alla squadra per ogni giocatore che:

- non hanno utilizzato correttamente la carta d'ispirazione
- non ha seguito il tipo di discorso
- non ha seguito l'Argomento
- non è stato puntuale

Entrambi i critici devono essere d'accordo sulle loro decisioni.

Fine del turno

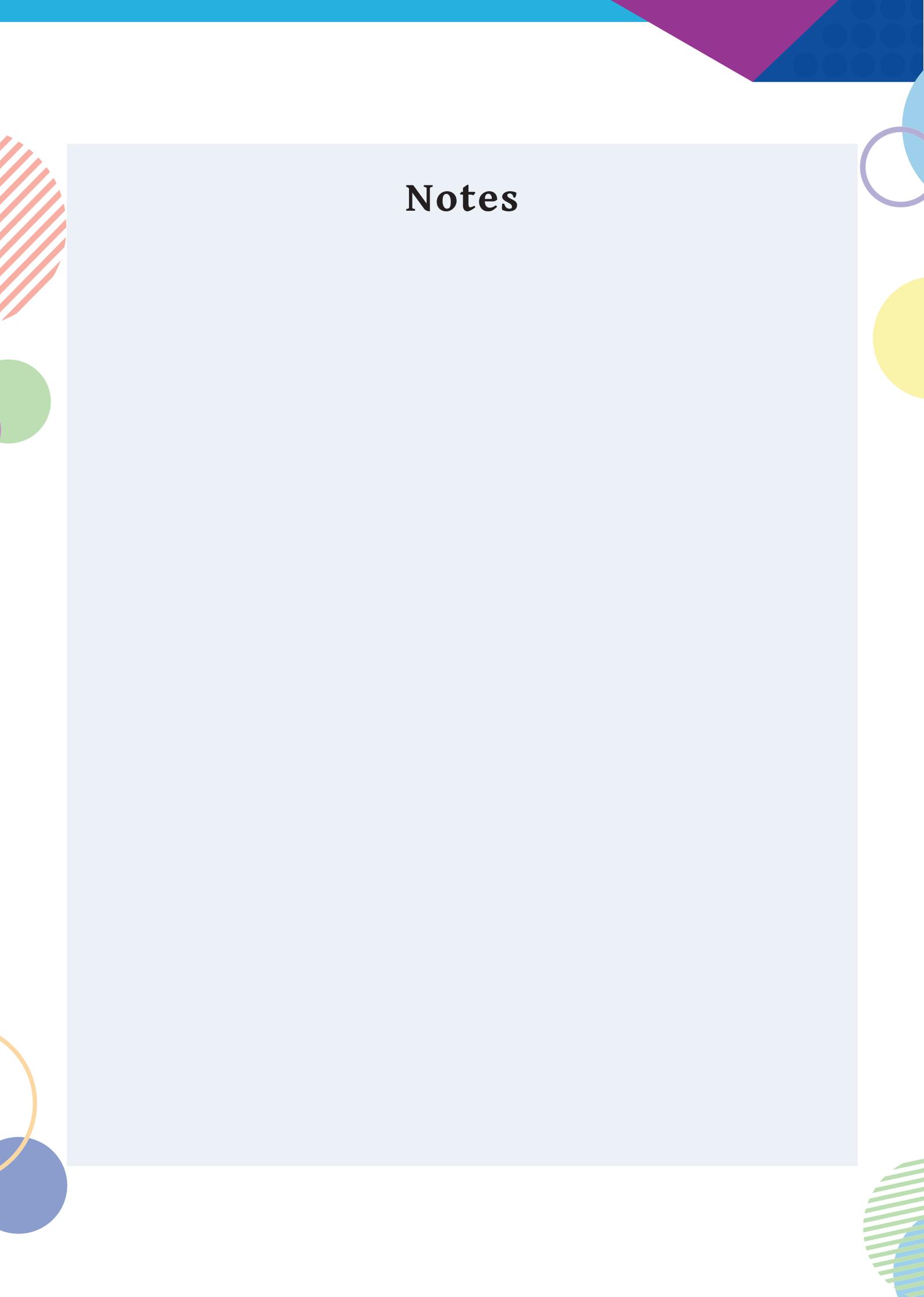
Dopo le eventuali penalità, se ci sono ancora squadre che non hanno pronunciato almeno una volta il Discorso della Parte, inizia un nuovo turno.

- La squadra successiva diventa attiva.
- Inizia il nuovo round!

Fine del gioco

Dopo che tutte le squadre hanno pronunciato il loro Discorso della festa, il gioco termina e le squadre possono votare le prestazioni delle altre squadre.

Ogni squadra assegnerà uno dei premi alla squadra che desidera, così come i critici. Il punteggio finale delle squadre sarà dato dalla somma di tutti i premi assegnati e la squadra o le squadre che otterranno il punteggio più alto saranno le vincitrici.



Notes



Speak It Up!



Co-funded by
the European Union

Disclaimer:

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337