



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



съдържание

Въведение.....	5
Компоненти.....	5
Играта накратко.....	7
Настройка.....	7
Основни правила на играта - Debate.....	8
Начало на кръга.....	8
Фази на дебата.....	8
Публични въпроси.....	10
Гласуване.....	10
Преглед на.....	10
Край на кръга.....	11
Край на играта.....	11
Правила на партията.....	12
Промени в настройките.....	12
Началото на парти кръга.....	12
Реч на партията.....	13
Преглед на.....	14
Край на кръга.....	14
Край на играта.....	14



Въведение

Speechable е настолна игра за 7-30 (или повече!) играчи, която им дава възможност да говорят и дебатираат или спорят по различни интересни теми и ключови думи, като използват специфични видове речи и добавят забавния елемент на включване на карти със случайни изображения/думи, които трябва да бъдат използвани в речта им.

В този набор от правила има два различни основни режима на игра в зависимост от броя на играчите, като се въвежда изцяло състезателен или екипен състезателен режим, който дава на играчите възможността да гласуват критично за играчите/екипите, които са се представили най-убедително сред своите колеги.

Компоненти

Карти за реч

Обикновени карти, обозначаващи тип реч.



Тематични карти

Карти, посочващи конкретна тема за обсъждане и съдържащи подсказки за ключови думи по конкретната тема.





Co-funded by
the European Union



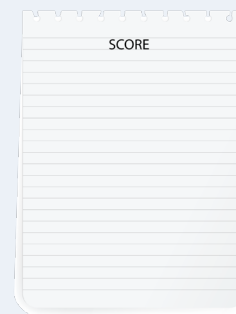
Карты за вдъхновение

Карты, показващи изображение и дума.



Табло за резултати

Лист хартия за отчитане на точките на играчите (използва се в режим “Дебати”).



Награди

Комплект хартийки с цифри (използва се в режим “Парти”).





Играта накратко

Играта Speechable се играе по повече от един начин в зависимост от броя на играчите; по-долу е описан основният начин на игра (Дебати), а вторият начин е обяснен в правилата като вариант на основния начин.

Играта “Речеве дебати” се играе в поредица от рундове, в които 7-13 активни играчи дебатират, използвайки определен тип реч и съответна тема, като единият е в подкрепа на темата, а другият - против.

По време на всеки кръг (състоящ се от 3 етапа) ще бъдат избирани оратори, които ще се качат на подиума и ще дебатират по избрания тип реч. Във всяка фаза на играчите се дава конкретна карта с изображение и/или дума и те трябва да използват това изображение/слово в речта си, за да дебатират по дадената тема.

След приключването на третата фаза всеки говорител получава един въпрос от останалите участници, на който трябва да отговори в рамките на 30 минути (без използване на карти); ако не успее да отговори, играчът, който е задал въпроса, печели 1 точка. Впоследствие всички играчи гласуват кой от тях е имал по-убедителни аргументи и победителят печели 1 точка. След това играта продължава с нова двойка, докато всички играчи имат възможност да бъдат говорители веднъж.

Настройка

- Поставете речевите карти на леснодостъпно място.
- Поставете картите с темите до картите с речта.
- Поставете картите “Вдъхновение” до картите “Тема”.
- Изберете двама души за критици (те не се считат за играчи).
- Дайте на критиците таблото с резултатите
- Изберете начални говорители (двама съседни играчи).
- Раздайте на всеки играч, който не е Говорещ, по 2 карти Вдъхновение.



Основни правила на играта - Debate

След настройката и избора на първоначалните говорители играта започва.

Кръг на играта

Начало на кръга

Разкрива се и се прочита на глас картата с речта и играчите трябва да дебатират, като използват общите понятия на този тип реч. Впоследствие се разкрива и прочита на глас карта “Тема”, която посочва темата, която трябва да бъде обсъдена. Накрая с хвърляне на монета играчите решават кой ще бъде “за” и кой “против” конкретната тема.

След първоначалния избор играчите преминават към трите фази на речта.

Фази на дебата

Фаза I: Встъпително изявление

Всеки играч тегли карта “Вдъхновение” и трябва да вплете съдържанието на тази карта във встъпителното си изказване. Всеки от тях разполага с 30”, за да види картата и да завърши изказването си, като играчът, който е “за”, говори пръв.

Фаза II: Основен аргумент

Всеки играч тегли карта “Вдъхновение” и трябва да вплете съдържанието на тази карта в аргументацията си. Всеки от тях разполага с 60 секунди, за да представи поне един аргумент в подкрепа на своята позиция, и може допълнително да предложи един аргумент, опровергаващ опонента. Играчите говорят в същия ред.



Фаза III: Заключителна декларация

Всеки играч тегли карта “Вдъхновение” и трябва да вплете съдържанието на тази карта в заключителното си изказване. Всеки от тях разполага с 30”, за да види картата и да завърши изказването си, с което завършва позицията си, като играчът, който е “за”, говори последен.

Пример:

Обучителят избира темата “Дебат за настоящата изборителна система” и посочва кой ще бъде “за” и кой “против”. Впоследствие играчите теглят по една карта и трябва да кажат изречение в рамките на 30” в подкрепа на позицията си, като използват ключовата дума. Играчът “за” тегли “**Заек**”, а играчът “**против**” тегли “Свобода”.

“За” - “Действащата в момента система служи чудесно на обществото; да искаш да я промениш е все едно да гониш заек с вързани връзки на обувките”

“Против” - “Настоящата система възпрепятства истинската свобода на избора, тъй като изборителите са твърде ограничени във времето за посещение на кабината”





Публични въпроси

След приключване на Фаза III играчите могат да получат по един въпрос. Движейки се по посока на часовниковата стрелка, всеки играч, който не е говорител, има възможност да зададе валиден въпрос на един от говорителите, като разкрие една от своите карти “Вдъхновение” и я вплете във въпроса, или да отмине.

На всеки оратор може да бъде зададен максимум един въпрос (ако и на двамата оратори е бил зададен един въпрос, всички, които не са говорили, преминават).

Ако Говорителят успее да даде правилен отговор в рамките на 30”, и двамата играчи печелят по 1 точка. Ако говорещият не успее да даде правилен отговор в рамките на 30”, играчът, задал въпроса, печели 2 точки.

Гласуване

Играчите ще гласуват тайно кой от ораторите е представил най-убедителния аргумент; ораторът с най-много гласове ще получи 2 точки, а ораторът с по-малко гласове - 1 точка.

Преглед на

Критиците играят важна роля в играта. Те наблюдават дискусиите, като се произнасят дали играчите правилно използват темите и подканите, дали следват видовете речи и дали правилно използват картите с вдъхновение. Освен това те имат право да присъждат или отнемат точки на Ораторите и на всички играчи, които успешно задават въпроси.

Те могат да присъдят 1 точка за следните теми:

- Най-оригинално твърдение/въпрос
- Най-точно изказване/въпрос
- По-бързо изявление (говорители)
- Най-характерно (тип реч) Изказване/отговор (говорещи)



Те могат да премахнат 1 точка (общият брой точки не може да бъде по-малък от 0) по следните теми:

- Изявление/въпрос за извънработно време
- Несъществено твърдение/въпрос
- Неправилно използване на картата Inspiration

ψКакто за присъждането, така и за отнемането на точки, двамата критици трябва да са съгласни.

Край на кръга

След като бъдат определени окончателните резултати, ако все още има играчи, които не са се изказали поне веднъж, започва нов кръг.

- Играчите по посока на часовниковата стрелка до предишните Говорители сега са новите Говорители и изхвърлят (връщат в купчината използвани карти) всички карти Вдъхновение, които имат.
- Всеки друг играч има право да изхвърли до една от своите карти Вдъхновение.
- ψВсеки играч, който не е Говорещ, тегли обратно до две карти Вдъхновение.
- Започнете новия кръг!

Край на играта

След като всички играчи са имали възможност да станат говорители, играта приключва и се разкрива крайното табло, в което са посочени играчите с най-много точки, които печелят (ако повече от един играч има най-много точки, всички те се считат за победители).



Правила на партията

Наборът от правила за партията е полезен за групи от 14-30 играчи (или повече!). Този набор от правила използва същите компоненти и тематична реч, но съкращава продължителността на играта и въвежда отборна игра.

Промени в настройките

- (същото) Поставете картите за реч на леснодостъпно място.
- (същото) Поставете картите с темите до картите с речта.
- (същото) Поставете картите “Вдъхновение” до картите “Тема”.
- (същото) Изберете двама души за критици (те не се считат за играчи)
- Разделете играчите на групи от 4,5 или 6 души в зависимост от най-равномерния брой играчи; Критиците трябва да попълнят липсващите играчи, за да се изравнят всички отбори.
- Дайте на всеки отбор по един комплект награди с номера от 1 до до един по-малко от общия брой на отборите (пример: при 6 отбора всеки отбор ще има номера 1-2-3-4-5).
- Дайте на критиците набор от награди, като посочите номера от 1 до общия брой на отборите (например: при 6 отбора всеки отбор ще има номера 1-2-3-4-5-6).
- Изберете един отбор, който да бъде Активен, и започнете първия кръг

Началото на парти кръга

Разкрива се и се прочита на глас карта с реч и играчите трябва да действат, като използват общите понятия на този тип реч. Впоследствие се разкрива и прочита на глас карта “Тема”, която посочва темата, която трябва да бъде разгледана.

След това разкрийте картите Инспирация, равни на броя на играчите в отбора. Сега активните играчи от отбора имат 60”, за да разгледат картите, да ги разпределят между отбора и да се подредят в реда на игра, както намерят за добре.



Реч на партията

Сега играчите ще се опитат да съставят последователна реч, като всеки играч добавя по едно изречение, което трябва да се свързва с предишното и да дава връзка със следващото (ако има такова) изречение. Преди да започне речта на партията, отборът разполага с 30", за да види картите си и да помисли за идеи за изреченията си, както и да реши дали като отбор ще говори "за", "против" или "неутрално" по конкретната тема.

След това започва речта на партията и всеки играч трябва да използва картата си с вдъхновение и да я включи в изречението си, като всеки играч има на разположение 15" секунди, за да изрече фразата си.

Пример:

На отборите е зададен типът "Политическа реч". След това 5-те участника теглят по една карта с ключови думи "Заек", "Свобода", "Торта", "Спонтанност", "Иновация". Първият играч започва, а всеки следващ го следва:

- 1. Гласуването е като Алиса, която преследва заека в страната на чудесата,*
- 2. винаги имате свободата да го направите,*
- 3. но трябва да внимавате коя торта ще изядете,*
- 4. направете си проучване и никога не използвайте спонтанността, когато отивате да гласувате,*
- 5. доверие в партията, която подкрепя обществения растеж и иновациите.*

След като това бъде направено, играчите отново продължават играта в обратен ред, така че петият играч ще направи втора последователна фраза с втората си карта, четвъртият играч ще отиде следващият и така нататък, докато не завърши с първия играч.



Преглед на

Както и преди, критиците играят важна роля в играта. Те наблюдават дискусиите, като се съгласяват дали играчите правилно използват темите и подканите, дали следват видовете речи и дали правилно използват картите с вдъхновение.

Критиците могат да присъдят по 1 отрицателна точка на отбора за всеки играч, който:

- не са използвали правилно своята карта Inspiration
- не следва типа на речта
- не е следвал Topic
- не е бил навреме

И двамата критици трябва да се споразумеят за своите решения.

Край на кръга

След като бъдат наложени наказания, ако все още има отбори, които не са имали поне една реч на своята партия, започва нов кръг.

- Следващият отбор става активен.
- Започнете новия кръг!

Край на играта

След като всички отбори произнесат своята реч, играта приключва и сега отборите могат да гласуват за представянето на другите отбори.

Всеки отбор ще разпредели една от наградите на желанието от него отбор, както и критиците. Окончателното класиране на отборите ще бъде сборът от всички награди, които са получили, като отборът/отборите с най-висок резултат ще бъдат победители.



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