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. 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.

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*

Co-funded by the European Union

Speak It Up!

Turinį

Įvadas.....5
Komponentai.....5
Žaidimas trumpai tariant.....7
Sąranka.....7
Pagrindinės žaidimo taisyklės - Debatai.....8
Žaidimo raundas.....8
Debatų etapai.....8
Vieši klausimai.....10
Balsavimas.....10
Apžvalga.....10
Rato pabaiga.....11
Žaidimo pabaiga.....11
Partijos taisyklės.....12
Sąrankos pakeitimai.....12
Šalies turo pradžia.....12
Šalies kalba.....13
Peržiūrėkite.....14
Rato pabaiga.....14
Žaidimo pabaiga.....14

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.

Įvadas

“Speechable” yra stalo žaidimas 7-30 (ar daugiau!) žaidėjų, leidžiantis jiems kalbėti ir diskutuoti ar ginčytis įvairiomis įdomiomis temomis ir raktiniais žodžiais, naudojant tam tikrus kalbos tipus ir pridedant smagų elementą - atsitiktinių paveikslėlių ar žodžių korteles, kurios turi būti naudojamos jų kalboje.

Šiame taisyklių rinkinyje yra du skirtingi pagrindiniai žaidimo režimai, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus, įvedant visiškai konkurencinį arba komandinį konkurencinį režimą, suteikiantį žaidėjams galimybę kritiškai balsuoti už žaidėjus / komandas, kurie įtikinamiausiai argumentavo tarp savo bendraamžių.

Komponentai

Kalbos kortelės

Paprastos kortelės, žyminčios kalbos tipą.

Temos kortelės

Kortelės, kuriose nurodyta konkreti aptariama tema, ir raktažodžių užuominos apie konkrečią temą.

Įkvėpimo kortelės

Kortelės su paveikslėliu ir žodžiu.

Rezultatų lentelė

Popieriaus lapas, kuriame žaidėjams skaičiuojami taškai (naudojamas debatų režime).

Apdovanojimai

Popieriaus lapelių rinkinys, kuriame nurodyti skaičiai (naudojamas vakarėlio režime).

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.

Žaidimas trumpai tariant

Žaidimas “Speechable” žaidžiamas keliais būdais, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus; toliau aprašomas pagrindinis žaidimo režimas (“Debatai”), o antrasis režimas paaiškinamas taisyklėse kaip pagrindinio režimo variantas.

Žaidimas “Kalbantys debatai” žaidžiamas keliais raundais, kuriuose 7-13 aktyvių žaidėjų diskutuoja naudodamiesi tam tikru kalbos tipu ir atitinkama tema, iš kurių vienas pasisako už temą, o kitas - prieš.

Per kiekvieną turą (susidedantį iš 3 etapų) bus atrenkami kalbėtojai, kurie kalbės apie pasirinktą kalbos tipą. Kiekviename etape žaidėjams bus duodama tam tikra kortelė su paveikslėliu ir (arba) žodžiu, ir jų bus prašoma tą paveikslėlį ir (arba) žodį panaudoti savo kalboje ir diskutuoti nurodyta tema.

Pasibaigus trečiajam etapui, kiekvienam kalbėtojui kiti dalyviai užduoda po vieną klausimą, į kurį jis turi atsakyti per 30 minučių (nenaudodamas kortelių); jei jis negali atsakyti, klausimą uždavęs žaidėjas gauna 1 tašką. Vėliau visi žaidėjai balsuoja, kuris iš jų manymu, turėjo įtikinamesnių argumentų, ir nugalėtojas gauna 1 tašką. Tada žaidimas tęsiamas su nauja pora, kol visi žaidėjai vieną kartą turėjo galimybę būti kalbėtojais.

Sąranka

1. Padėkite kalbos korteles lengvai pasiekiamoje vietoje.
2. Temos korteles padėkite šalia kalbos kortelių.
3. Įkvėpimo korteles padėkite šalia temos kortelių.
4. Pasirinkite du asmenis, kurie bus kritikai (jie nelaikomi žaidėjais).
5. Pateikite kritikams rezultatų suvestinę.
6. Pasirinkite pradinius kalbėtojus (du greta esantys žaidėjai).
7. Kiekvienam nekalbančiam žaidėjui padovanokite po 2 įkvėpimo kortas.

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.

Pagrindinės žaidimo taisyklės - Debatai

Atlikus sąranką ir pasirinkus pradinius garsiakalbius, žaidimas prasideda.

Žaidimo raundas

Apskritimo pradžia

Atskleidžiama ir garsiai perskaitoma kalbos kortelė, o žaidėjai turi diskutuoti naudodamiesi bendromis tos kalbos rūšies sąvokomis. Vėliau atskleidžiama ir garsiai perskaitoma tema kortelė, nurodanti temą, kurią reikia aptarti. Galiausiai, metę monetą, žaidėjai nusprendžia, kas bus “už”, o kas “prieš” konkrečią temą.

Po pradinio pasirinkimo žaidėjai pereina prie trijų kalbos etapų.

Debatų etapai

I etapas: Įžanginis pareiškimas

Kiekvienas žaidėjas ištraukia įkvėpimo kortelę ir privalo jos turinį įtraukti į savo įžanginį žodį. Kiekvienas iš jų turi 30”, kad pamatytų kortelę ir užbaigtų savo pareiškimą, o žaidėjas, kuris yra “už”, kalba pirmas.

II etapas: pagrindinis argumentas

Kiekvienas žaidėjas ištraukia įkvėpimo kortelę ir turi jos turinį įtraukti į savo argumentą. Kiekvienas iš jų turi 60”, kad pateiktų bent vieną argumentą, pagrindžiantį jo poziciją, ir papildomai gali pateikti vieną argumentą, paneigiantį priešininko poziciją. Žaidėjai kalba ta pačia tvarka.

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.

III etapas: baigiamasis pareiškimas

Kiekvienas žaidėjas ištraukia įkvėpimo kortelę ir turi į savo baigiamąjį žodį įkomponuoti tos kortelės turinį. Kiekvienas iš jų turi 30", kad pamatytų kortelę ir užbaigtų savo teiginį, kuriuo užbaigia savo poziciją, o žaidėjas, kuris yra "už", kalba paskutinis.

Pavyzdys:

*Mokymų vadovas pasirenka temą "Diskusija apie dabartinę rinkimų sistemą" ir nurodo, kas pasisakys už, o kas prieš. Vėliau žaidėjai išsitraukia po kortelę ir per 30" turi pasakyti sakinį, pagrindžiantį jų poziciją, naudodami raktinį žodį. Žaidėjas, pasisakantis už, traukia kortelę "**Triušis**", o žaidėjas, pasisakantis prieš, traukia kortelę "**Laisvė**".*

*"**Už**" - "Šiuo metu veikianti sistema puikiai tarnauja visuomenei; norėti ją keisti - tas pats, kas persekioti zuikį su užrištais batų raišteliais."*

*"**Prieš**" - "Dabartinė sistema varžo tikrąją pasirinkimo laisvę, nes rinkėjai turi per mažai laiko atvykti į balsavimo kabiną".*

Speak It Up!

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.

Vieši klausimai

Pasibaigus III etapui, žaidėjai gali gauti po vieną klausimą. Eidamas pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienas nekalbantis žaidėjas gali užduoti teisingą klausimą vienam iš kalbėtojų, atskleisdamas vieną iš savo Įkvėpimo kortelių ir įterpdamas ją į klausimą, arba praleisti.

Kiekvienam kalbėtojui gali būti užduotas ne daugiau kaip vienas klausimas (jei abiem kalbėtojams buvo užduotas vienas klausimas, visi nekalbėtojai praeina).

Jei kalbėtojui pavyksta tinkamai atsakyti per 30”, abu žaidėjai gauna po 1 tašką. Jei kalbėtojui nepavyksta tinkamai atsakyti per 30”, klausimą uždavęs žaidėjas gauna 2 taškus.

Balsavimas

Žaidėjai slapta balsuos, kuris kalbėtojas pateikė įtikinamiausią argumentą; daugiausia balsų surinkęs kalbėtojas gaus 2 taškus, o mažiau balsų surinkęs kalbėtojas - 1 tašką.

Apžvalga

Kritikams tenka svarbus vaidmuo žaidime. Jie stebi diskusijas ir sprendžia, ar žaidėjai teisingai naudoja temas ir užuominas, ar laikosi kalbų tipų ir ar teisingai naudoja įkvėpimo korteles. Be to, jie gali skirti arba atimti taškus Kalbėtojams ir visiems žaidėjams, kurie sėkmingai užduoda klausimus.

Jie gali skirti 1 tašką už šias temas:

- Originaliausias teiginys / klausimas
- Labiausiai į temą nukreiptas teiginys / klausimas
- Greitesnis pareiškimas (kalbėtojai)
- Labiausiai atitinkantis charakterį (kalbos tipas) Pareiškimas / atsakas (kalbėtojai)

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.

Jie gali pašalinti 1 tašką (bendras taškų skaičius negali būti mažesnis nei 0) už šias temas:

- Pareiškimas/klausimas apie nesavalaikį laiką
- Nereikšmingas teiginys / klausimas
- Netinkamas įkvėpimo kortelės naudojimas

Tiek skiriant, tiek atimant taškus, abu kritikai turi sutikti.

Rato pabaiga

Nustačius galutinius rezultatus, jei dar yra žaidėjų, kurie bent kartą nepasisakė, pradedamas naujas raundas.

- Žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę, esantys šalia ankstesnių kalbėtojų, tampa naujaisiais kalbėtojais ir išmeta (grąžina į panaudotų kortelių krūvelę) visas turimas įkvėpimo korteles.
- Kiekvienas kitas žaidėjas gali išmesti ne daugiau kaip vieną savo įkvėpimo kortą.
- Kiekvienas nekalbančiųjų žaidėjas ištraukia ne daugiau kaip dvi įkvėpimo kortas.
- Pradėkite naują raundą!

Žaidimo pabaiga

Po to, kai visi žaidėjai turi galimybę tapti kalbėtojais, žaidimas baigiasi ir parodoma galutinė rezultatų lentelė, kurioje nurodomi daugiausiai taškų surinkę žaidėjai, kurie laimi (jei daugiausiai taškų surinko keli žaidėjai, jie visi laikomi daugiausiai taškų surinkusiais žaidėjais).

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.

Partijos taisyklės

“Party” taisyklių rinkinys naudingas 14-30 žaidėjų grupėms (ar daugiau!). Šiame taisyklių rinkinyje naudojami tie patys komponentai ir kalbos tematika, tačiau sutrumpinama žaidimo trukmė ir įvedamas komandinis žaidimas.

Sąrankos pakeitimai

1. (tas pats) Padėkite kalbos korteles lengvai pasiekiamoje vietoje.
2. (tas pats) Temos korteles padėkite šalia kalbos kortelių.
3. (tas pats) Įkvėpimo korteles padėkite šalia temos kortelių.
4. (tas pats) Pasirinkite du asmenis, kurie bus kritikai (jie nelaikomi žaidėjais).
5. Suskirstykite žaidėjus į grupes po 4,5 arba 6 asmenis, priklausomai nuo to, ar žaidėjų skaičius yra tolygiausias; kritikams reikėtų papildyti trūkstamus žaidėjus, kad visos komandos būtų lygios.
6. Kiekvienai komandai duokite po apdovanojimų rinkinį, kuriame nurodyti skaičiai nuo 1 iki ne daugiau kaip vienu mažiau nei bendras komandų skaičius (pvz.: jei komandų yra 6, kiekviena komanda turės skaičius 1-2-3-4-5).
7. Duokite kritikams apdovanojimų rinkinį, nurodydami numerius nuo 1 iki bendro komandų skaičiaus (pvz.: jei yra 6 komandos, kiekviena komanda turės numerius 1-2-3-4-5-6).
8. Pasirinkite vieną komandą, kuri bus aktyvi, ir pradėkite pirmąjį etapą.

Šalies turo pradžia

Atverčiama ir garsiai perskaitoma kalbos kortelė, o žaidėjai dabar turi veikti naudodamiesi bendromis tos kalbos rūšies sąvokomis. Vėliau atskleidžiama ir garsiai perskaitoma tema kortelė, nurodanti, kokia tema reikia kalbėti.

Tada atverskite įkvėpimo korteles, kurių skaičius lygus komandos žaidėjų skaičiui. Aktyvūs komandos žaidėjai dabar turi 60”, kad pažvelgtų į kortas, padalytų jas komandai ir išsidėstytų žaidimo tvarka taip, kaip jiems atrodo tinkama.

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.

Šalies kalba

Dabar žaidėjai stengsis sukurti nuoseklią kalbą, kiekvienas žaidėjas pridės po sakinį, kuris turėtų būti susijęs su ankstesniu sakiniu ir nurodyti nuorodą į kitą sakinį (jei toks yra). Prieš pradėdama partijos kalbą, komanda turi 30” laiko peržiūrėti savo korteles, apgalvoti idėjas savo sakiniams ir nuspręsti, ar kaip komanda kalbės “už”, “prieš”, ar “neutraliai” konkrečia tema.

Tuomet prasideda vakarėlio kalba ir kiekvienas žaidėjas turi panaudoti savo įkvėpimo kortelę ir įtraukti ją į savo sakinį; kiekvienas žaidėjas turi 15” sekundžių savo frazei pasakyti.

Pavyzdys:

Pavyzdys: Komandoms suteikiamas “Politinės kalbos” tipas. Tada 5 dalyviai traukia po vieną kortelę su raktiniais žodžiais “Triušis”, “Laisvė”, “Tortas”, “Spontaniškumas”, “Naujovės”. Pirmasis žaidėjas pradeda, o paskui jį seka visi kiti:

1. Balsavimas yra tarsi Alisa, kuri vejasi triušį į stebuklų šalį,
2. visada turite laisvę tai daryti,
3. tačiau turite saugotis, kokį pyragą pasirinksite valgyti,
4. atlikite tyrimą ir niekada nesinaudokite spontaniškumu, kai einate balsuoti,
5. pasitikėjimas partija, kuri remia visuomenės augimą ir inovacijas.

Kai tai bus padaryta, žaidėjai vėl tęsia žaidimą atvirkštine tvarka, taigi 5-asis žaidėjas su savo antrąja kortele sudarys antrąją iš eilės frazę, toliau eis 4-asis žaidėjas ir taip toliau, kol baigs su 1-uoju žaidėju.

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.

Peržiūrėkite

Kaip ir anksčiau, kritikai vaidina svarbų vaidmenį žaidime. Jie stebi diskusijas ir sprendžia, ar žaidėjai teisingai naudoja temas ir užuominas, ar laikosi kalbų tipų ir ar teisingai naudoja įkvėpimo korteles.

Už kiekvieną žaidėją, kuris:

- neteisingai naudojo savo Inspiracijos kortelę.
- neatitiko kalbos tipo
- nesilaikė Temos
- buvo ne laiku

Abu kritikai turi susitarti dėl savo sprendimų.

Rato pabaiga

Po visų nuobaudų skyrimo, jei vis dar yra komandų, kurios bent kartą nesulaukė savo partijos kalbos, pradedamas naujas raundas.

- Kita komanda tampa aktyvi.
- Pradėkite naują raundą!

Žaidimo pabaiga

Po visų komandų kalbų žaidimas baigiasi ir komandos gali balsuoti už kitų komandų pasirodymus.

Kiekviena komanda skirs po vieną apdovanojimą norimai komandai, taip pat ir kritikai. Galutinė komandų balų suma bus visų joms skirtų Apdovanojimų suma, o komanda (-os), surinkusi (-ios) daugiausia balų, taps nugalėtoja (-ais).

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.

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