



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



Zawartość

Wstęp.....	5
Elementy gry.....	5
Gra w skrócie.....	7
Przygotowanie.....	7
Główne zasady gry - Debata.....	8
Runda gry.....	8
Fazy debaty.....	8
Pytania od publiczności.....	10
Głosowanie.....	10
Sędziowie.....	10
Koniec rundy.....	11
Koniec gry.....	11
Wersja "Party".....	12
Zmiany w przygotowaniu.....	12
Początek pierwszej rundy Party.....	12
Przemówienie Party.....	13
Sędziowie.....	14
Koniec rundy.....	14
Koniec gry.....	14

Wstęp

Speechable to gra planszowa dla 7-30 (lub więcej!) graczy, pozwalająca im zabrać głos i debatować lub kłócić się na różne interesujące tematy i podpowiadać słowa kluczowe, używając określonych typów przemówień i dodając element zabawy w postaci kart z losowymi obrazkami/słowaami, które muszą być użyte w ich przemówieniu.

W tym zestawie zasad istnieją dwa różne podstawowe tryby gry w zależności od liczby graczy, wprowadzając w pełni konkurencyjny lub drużynowo-konkurencyjny tryb, dając graczom możliwość głosowania na graczy/zespoły, które argumentowały najbardziej przekonująco ze wszystkich.

Elementy gry

Karty Przemówień

Karty określające typy przemówień.



Karty Tematów

Karty wskazujące konkretny temat do omówienia i zawierające podpowiedzi dotyczące słów kluczowych dla danego tematu.





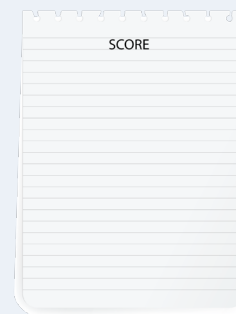
Karty Inspiracji

Karty przedstawiające obraz lub słowo.



Tabela wyników

Kartka papieru, na której zapisuje się liczbę punktów dla graczy (używana w trybie Debaty).



Nagrody

Zestaw kartek papieru, na których znajdują się liczby (używane w trybie Party)





Gra w skrócie

Gra Speechable może być rozgrywana na kilka sposobów, w zależności od liczby graczy. Poniżej opisano główny tryb gry (Debata), podczas gdy drugi tryb (Party) jest wyjaśniony w zasadach jako odmiana trybu głównego.

Gra w trybie debaty jest rozgrywana w serii rund, w których 7-13 aktywnych graczy debatuje zgodnie z regułami określonego typu wystąpienia publicznego i odpowiedniego tematu. Głównymi postaciami każdorazowo jest 2 dyskutantów, z których jeden jest za przyjęciem jakiejś tezy lub stanowiska, a drugi przeciw.

Dla każdej rundy (składającej się z 3 faz) wybrani zostają siedzący obok siebie mówcy, którzy stają na swoistym podium i debatują zgodnie z regułami wybranego typu wystąpienia publicznego. W każdej fazie gracze otrzymują określoną Kartę Inspiracji z obrazem i/lub słowem i zostają poproszeni o użycie tego obrazu/słowa w swoim wystąpieniu na dany temat.

Po zakończeniu 3. fazy, każdy mówca otrzymuje od któregoś z pozostałych uczestników jedno pytanie, na które musi odpowiedzieć w ciągu 30 sekund (bez użycia Karty Inspiracji); Jeśli mówca odpowie, każdy – pytający i pytany, otrzymuje 1 punkt, jeśli nie będzie w stanie odpowiedzieć, gracz, który zadał pytanie, otrzymuje 2 punkty.

Na zakończenie rundy wszyscy gracze głosują, który gracz ich zdaniem miał bardziej przekonujące argumenty, za co mówcy otrzymują punkty. Swoje punkty przyznają też sędziowie. Następnie gra jest kontynuowana i każdorazowo wybierana jest nowa para mówców, do momentu, kiedy wszyscy gracze będą mieli szansę raz być mówcą.

Przygotowanie

1. Umieść Karty Przemówień w łatwo dostępnym miejscu.
2. Umieść Karty Tematów obok Kart Przemówień.
3. Umieść Karty Inspiracji obok Kart Tematów.
4. Wybierz dwie osoby, które będą Sędziami (nie biorą udziału w rozgrywce).
5. Przekaz Sędziom kartę do zapisywania wyników
6. Wybierz pierwszych Mówców (2 graczy siedzących obok siebie).
7. Rozdaj pozostałym graczom poza Sędziami i Mówcami po 2 Karty Inspiracji.



Główne zasady gry - Debata

Po przygotowaniu i wybraniu Sędziów oraz pierwszej pary Mówców, rozpoczyna się gra.

Runda gry

Początek rundy

Karta Przemówień odkrywana jest i odczytywana na głos przez prowadzącego. Mówcy (dyskutanci) będą musieli debatować, używając ogólnych zasad dla danego typu przemówienia. Następnie odkrywana jest i odczytywana na głos karta tematu, wskazująca temat, który należy omówić. Wreszcie, rzucając monetą, gracze decydują, kto będzie „za”, a kto „przeciw” tezie zawartej w temacie.

Po dokonaniu ww. wyborów gracze przechodzą do trzech faz przemówień:

Fazy debaty

Faza I: Oświadczenie otwierające

Każdy gracz dobiera Kartę Inspiracji i musi wpleść jej treść w swoją wypowiedź otwierającą. Każdy z graczy ma 30 sekund na zapoznanie się z kartą i wypowiedź, przy czym gracz będący „za” przemawia jako pierwszy.

Faza II: Główny argument

Każdy gracz dobiera Kartę Inspiracji i musi wpleść jej treść w swój argument. Każdy z graczy ma 60 sekund na przedstawienie co najmniej jednego argumentu wspierającego jego stanowisko i może dodatkowo przedstawić jeden argument obalający stanowisko przeciwnika. Gracze wypowiadają się w tej samej kolejności, jak poprzednio.



Faza III: Mowa końcowa

Każdy gracz dobiera Kartę Inspiracji i musi wpleść jej treść w swoją wypowiedź końcową. Każdy z graczy ma 30 sekund na obejrzenie karty i dokończenie wypowiedzi podsumowującej jego stanowisko, przy czym gracz będący „za” wypowiada się jako ostatni.

Przykład:

Prowadzący wybiera temat „Debata na temat obecnego systemu wyborów” i wskazuje, kto będzie za, a kto przeciw. Następnie każdy z graczy losuje kartę i musi powiedzieć zdanie w ciągu 30 sekund, aby poprzeć swoje stanowisko z pomocą słowa kluczowego.

Gracz „za” losuje „królika”, a gracz „przeciw” losuje „wolność”.

„Za” - »Obecnie istniejący system bardzo służy społeczeństwu; chęć jego zmiany jest jak pogoń za królikiem z zawiązanymi sznurowadłami«.

„Przeciw” - »Obecny system hamuje prawdziwą wolność wyboru, ponieważ wyborcy są zbyt ograniczeni ramami czasowymi, aby przyjąć głosowania«.





Pytania od publiczności

Po zakończeniu Fazy III, gracze mogą otrzymać po jednym pytaniu z publiczności. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz niebędący mówcą ma możliwość zadania pytania jednemu z mówców, wykorzystując pojęcie z jednej ze swoich kart inspiracji i wplatając ją w pytanie, lub spasować. Każdemu mówcy można zadać maksymalnie jedno pytanie.

Jeśli mówcy uda się udzielić poprawnej odpowiedzi w ciągu 30 sekund, obaj gracze otrzymują 1 punkt.

Jeśli mówcy nie uda się udzielić poprawnej odpowiedzi w ciągu 30 sekund, gracz zadający pytanie otrzymuje 2 punkty.

Głosowanie

Gracze głosują, który mówca przedstawił najbardziej przekonujące argumenty; mówca z większą liczbą głosów otrzymuje 2 punkty, a mówca z mniejszą liczbą głosów otrzymuje 1 punkt.

Sędziowie

Sędziowie odgrywają ważną rolę w grze. Monitorują oni dyskusje, sprawdzając, czy gracze prawidłowo używają tematów i podpowiedzi, stosują się do typów przemówień i prawidłowo używają kart inspiracji. Ponadto mogą przyznawać lub odbierać punkty mówcom i pozostałym graczom, którzy zadają pytania.

Mogą przyznać 1 punkt za następujące osiągnięcia:

- Najbardziej oryginalna wypowiedź/pytanie
- Najbardziej trafna wypowiedź/pytanie
- Najszybsza wypowiedź (mówcy)
- Wypowiedź/odpowiedź najbardziej zgodna z charakterem postaci (typ wypowiedzi)



Mogą odjąć 1 punkt (łączna liczba punktów nie może być niższa niż 0) z następujących powodów:

- Wypowiedź poza czasem
- Nieistotna wypowiedź/pytanie
- Nieprawidłowe użycie Karty Inspiracji

Każdy z sędziów ma swoją pulę punktów do przyznania.

Koniec rundy

Po ustaleniu ostatecznej punktacji, jeśli nadal w grupie są gracze, którzy nie byli mówcami przynajmniej raz, rozpoczyna się nowa runda.

- Gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, siedzący obok poprzednich Mówców są teraz nowymi Mówcami i odrzucają (wracają do stosu zużytych kart) wszystkie posiadane Karty Inspiracji.
- Pozostali gracze mogą odrzucić maksymalnie jedną ze swoich kart Inspiracji.
- Każdy gracz niebędący Mówcą dobiera Karty Inspiracji tak, aby mieć dwie w kolejnej rundzie.
- Rozpoczynamy nową rundę!

Koniec gry

Po tym, jak wszyscy gracze będą mieli szansę zostać mówcami, gra kończy się i następuje podsumowanie wyników. Zwycięża gracz lub gracze z największą liczbą punktów.



Wersja “Party”

W tej wersji graczy może być 14 lub więcej. Mają oni do dyspozycji ten sam zestaw kart, ale skróceniu ulega czas rozgrywki i gra ma bardziej zespołowy charakter.

Zmiany w przygotowaniu

1. (to samo) Umieść Karty Przemówień w zasięgu ręki.
2. (to samo) Umieść Karty Tematów obok kart Przemówień.
3. (to samo) Umieść Karty Inspiracji obok kart Tematów.
4. (to samo) Wybierz dwie osoby, które będą sędziami (nie biorą udziału w grze).
5. Podziel graczy na grupy składające się z 4, 5 lub 6 osób, w zależności od liczby graczy, tak aby liczba osób w drużynach była równa.
6. Rozdaj każdej drużynie zestaw Nagród w postaci punktów, od 1 do maksymalnie o jeden mniej niż całkowita liczba drużyn (przykład: przy 6 drużynach, każda drużyna będzie miała możliwość przyznania 1-2-3-4-5 punktów).
7. Przyznaj Sędziom zestaw Nagród, od 1 do maksymalnie równej całkowitej liczby drużyn (przykład: przy 6 drużynach, każdy Sędzia będzie mógł przyznać 1-2-3-4-5-6 punktów).
8. Wybierz jedną drużynę jako pierwszą i rozpocznij pierwszą rundę.

Początek pierwszej rundy Party

Karta Przemówień jest odkrywana i odczytywana na głos przez prowadzącego. Gracze muszą teraz budować przemówienie zgodnie z ogólnymi wskazówkami dla danego typu. Następnie odkrywana jest Karta Tematu i odczytywana na głos. Wskazuje ona temat, który będą musiały przedstawić wszystkie drużyny.

Następnie należy wybrać i odkryć karty Inspiracji równe liczbie graczy w drużynie. Gracze w pierwszej drużynie mają teraz 60 sekund na przejrzenie kart, podzielenie ich między członków drużyny i ułożenie się w kolejności, jaką uznają za stosowną.



Przemówienie Party

W tej wersji gracze tworzą spójną przemowę, gdzie każdy gracz dodaje kolejne zdanie, które powinno łączyć się z poprzednim i dawać możliwość przejścia do następnego zdania (jeśli nie jest ostatnie). Przed rozpoczęciem rundy drużyna ma 30 sekund na przejrzenie swoich kart i zastanowienie się nad pomysłami na swoje zdania oraz podjęcie decyzji, czy jako drużyna będą wypowiadać się „za”, „przeciw” czy „neutralnie” na dany temat.

Następnie rozpoczyna się runda i każdy gracz musi użyć swojej karty Inspiracji i zawrzeć ją w swoim zdaniu, a każdy gracz ma 15 sekund na wypowiedzenie swojego zdania.

Przykład:

Drużyny otrzymują typ „Przemówienie polityczne”. Następnie 5 uczestników losuje po jednej karcie ze słowami kluczowymi „Królik”, „Wolność”, „Ciasto”, „Spontaniczność”, „Innowacja”. Zaczyna pierwszy gracz, a każdy następny dokłada kolejne zdanie:

1. Głosowanie jest jak Alicja goniąca Królika w krainie czarów,
2. zawsze masz wolną rękę,
3. ale musisz uważać, które ciasto wybierasz do zjedzenia,
4. zrób rozeznanie i nigdy nie kieruj się spontanicznością, kiedy idziesz głosować,
5. zaufaj partii, która wspiera rozwój publiczny i innowacje.

Po zakończeniu kolejki, gracze kontynuują argumentację w odwrotnej kolejności, gdzie piąty gracz od razu wypowiada drugie zdanie ze swoją drugą Kartą Inspiracji, czwarty gracz będzie następnym i tak dalej, aż zakończy pierwszy z graczy.



Sędziowie

Tak jak poprzednio, Sędziowie odgrywają ważną rolę w grze. Monitorują oni przebieg dyskusji, sprawdzając, czy gracze prawidłowo używają tematów i podpowiedzi, stosują się do typów wypowiedzi i prawidłowo używają Kart Inspiracji.

Sędziowie mogą odebrać drużynie 1 punkt za każdego gracza, który:

- nie użył poprawnie swojej Karty Inspiracji
- nie zastosował się do typu wypowiedzi
- nie zastosował się do tematu
- nie zmieścił się w czasie

Każdy z sędziów ma swoją pulę punktów do przydzielenia lub odjęcia.

Koniec rundy

Po przyznaniu punktów karnych, przemówienie na ten sam temat przygotowuje kolejna drużyna, aż każda będzie miała okazję wystąpić przynajmniej raz.

- Następna drużyna staje się aktywna
- Zaczyna się nowa runda

Koniec gry

Po tym, gdy wszystkie drużyny wygłoszą swoje przemówienia, gra się kończy, a drużyny mogą teraz głosować na występy innych drużyn.

Każda drużyna przydziela swoje punkty wybranym innym drużynom, podobnie czynią też sędziowie. Ostateczna punktacja drużyn będzie sumą wszystkich przyznanych im nagród, a drużyna / drużyny z najwyższą punktacją zostaną zwycięzcami.



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