



SENAS VILKAS

AR

NAUJOKAS

ŽAIDIMO TAISYKLĖS



Edukacinis stalo žaidimas padės:

- Sužinoti, kaip vyksta debatai ir rinkimai
- Suprasti, kad rinkimuose nėra tobulo pasirinkimo
- Suprasti, kad tavo balsas rinkimuose yra svarbus

Žaidimą sudaro:

- **64 kortelės:** 24 vaidmenų kortelės: 8 kampanijos dalyvių kortelės, 16 rinkėjų bendruomenės kortelių; 20 asmenybės savybių ir 20 pažadų kortelių: po 10 teigiamų ir neigiamų; 10 komandų atsako kortelių; 8 netikėtumo kortelės)
- **9 lentos plytelės:** Nr. 0 instrukcijų plytelė su 1-8 proceso plytelėmis
- **24 balsavimo žetonai:** 12 violetinių, 12 geltonų
- **Laikmatis** (neįtrauktas į komplektą)

Pasiruošimas žaidimui:

Ant stalo sudėkite visas lentos plyteles tokia tvarka, kaip nurodyta: viršuje - 1 numeris, apačioje - 8 numeris (jas atskleisite palaipsniui). Jei žaidžiate tik 1 turą, padėkite tik 1-4 lentos plyteles, jei žaidžiate 2 turus, sudėkite visas plyteles. Atskirai išmaišykite vaidmenų korteles, savybių korteles (tamsiai žalios - neigiamos ir šviesiai žalios - teigiamos), netikėtumo korteles ir komandų atsako korteles ir sudėkite jas į kaladėles (pažadų kortelių dar nemaišykite, jos bus naudojamos 2 ture). Korteles imkite žingsnis po žingsnio, kaip nurodyta ant lentos plytelės Nr. 0.

Žaidimo istorija ir tikslas:

Kas ketverius metus jūsų miestelio gyventojai renkasi rinkti mero. Tai bus asmuo, kuriam patikėsite savo miestą. Dabartinis meras dirba nuo... amžinybės. Galbūt dabar atėjo laikas, kad miestą perimtų kas nors naujas? Sužinokime!

Jūsų tikslas: Įgyvendinti savo vaidmens tikslą.

Žaidimo eiga:

Žaidimą sudaro 2 turai. Jei turite mažai laiko, galite žaisti bet kurią vieną turą taip pat. Išsitraukite savo vaidmenį ir žaidimo korteles. Pirmiausia turite išsiaiškinti, kas esate šiame žaidime ir kokie jūsų tikslai.

Kiekvienas dalyvis išsitraukia kortelę iš vaidmenų kaladės ir sužino, kas jis yra, sužino savo tikslus ir traukia korteles arba ima balsavimo žetonus, kaip nurodyta kortelėse: **Meras ir naujokas** turi ištraukti 2 teigiamas asmenybės korteles 1-ajame ture (ir 2 teigiamas pažadų korteles 2-ajame ture); jų **komandos nariai** turi ištraukti 2 neigiamas asmenybės korteles (2 neigiamas pažado korteles 2-ajame ture), 3 komandos atsako korteles ir 2 netikėtumo korteles (jos yra skirtos abiems turams); **rinkėjai ima balsavimo žetonus** iš fondo, kuriame yra vienodo skaičiaus baltų ir mėlynų žetonų (pagal bendruomenių skaičių, jei bendruomenių skaičius nelyginis - daugiau vienos spalvos žetonų). Kiekviena bendruomenė turėtų pasiimti po 1 žetoną. Vedėjas pasiima laikmatį (tai gali būti smėlio laikrodys arba telefonas).

Žaidimo pradžia.

Kai visi žino savo vaidmenis, susėda vienas priešais kitą - meras ir jo komanda sėdi vienoje stalo pusėje, o naujokas ir jo komanda - kitoje. **Mero komandą sudaro administracijos direktorius, vicemeras ir patarėjas, Naujoko komandą - komunikacijos vadovas, kampanijos vadovas ir rėmėjas.**

Vedėjas (jei toks yra, jei ne - bendruomenės turėtų tarpusavyje susitarti, kas bus „vedėjas“ ir stebės žaidimo eigą, supažindins su etapais ir prižiūrės, kad abi komandos veiktų paisydamos laiko) pristato, kad artėja rinkimai ir kad šiandien mes čia susirinkome į labai svarbius debatus prieš rinkimus. Netrukus sužinosime, kas lenktyniaus dėl pergalės šiuose rinkimuose.

1 turas, 1-2 plytelės: įvadiniai debatai.

Atverskite Nr. 1 lentos plytelę, kurioje nurodomi lentos žingsniai. Tai yra įvadiniai debatai.

- **1 plytelė.** Meras iš turimų kortelių pasirenka 1 asmenybės bruožą, kurį padeda ant lentos į savo pusę, ir turi 1 minutę prisistatyti rinkėjams, remdamasis ta kortele. Vedėjas seka laiką ir paskelbia, kai minutė baigiasi. Naujokas padeda savo asmenybės kortą į savo lentos pusę ir per 1 minutę prisistato.
- **2 plytelė.** Kiekvieno kandidato komandos nusprendžia, kurią neigiamą asmenybės kortelę nori panaudoti. Naujoko komanda pirmoji ant lentos padeda neigiamą asmenybės kortelę. Kortelė padedama į oponento lentos pusę. Jie turi 1 minutę neigiamam bruožiui pristatyti. Po to meras ir jo komanda per 30 sekundžių gali į tai atsakyti. Taip pat elgiasi ir kita komanda - mero komanda ant lentos padeda 1 neigiamą asmenybės kortą ir per 1 minutę ją paaiškina.

Tada naujoko komanda turi 30 sek. apsiginti. Tada bendruomenėms skiriama 3 min. užduoti savo klausimus, kandidatų atsakymams skiriama 30 sek.

1 turas, plytelės 3-4: baigiamosios diskusijos.

Atverskite kitą lentos plytelę ir vadovaukitės instrukcijomis.

- 3 plytelė. Dabar kiekvieno kandidato komandos nariai gali bandyti gelbėti situaciją ir pristatyti po 1 atsako kortelę per 1 minutę. Oponentų komanda turi 30 sek. atsakyti į pateiktus kaltinimus. Po to bendruomenės turi 3 minutes klausimams užduoti. Kandidatai turi po 30 sek. jiems atsakyti.
- 4 plytelė. Kiekvieno kandidato komandos gali padėti 1 atsako kortelę arba 1 netikėtumo kortelę (kiekviena komanda žaidime gali naudoti tik 1 netikėtumo kortelę - jei žaidžiate 2 turus, būtinai nuspręskite, kada ją naudosite). Komandos pačios sprendžia, ar gintis, ar pulti oponentą, tam skiriama 1 min. Meras ir naujokas turi po 30 sekundžių atsakyti į ant stalo esančias naujas kortas.

1 turo uždarymas.

Dabar bendruomenės dalyvaus nuomonių apklausoje (jei žaidžiate tik 1 ture, tai jau bus galutinis balsavimas). Bendruomenės deda savo balsavimo žetonus ant stalo toje pusėje, kurį kandidatą palaiko. Jūs matote, kas turi pranašumą.

2 turas. 5-6 plytelės: pažadų laikas.

Atverskite 5 lentos plytelę ir vadovaukitės instrukcijomis. Šiame etape politikai traukia naujas teigiamas pažadų korteles, o komandų nariai traukia naujas neigiamas pažadų korteles.

- **5 plytelė.** Dabar pradeda naujokas ir ant lentos deda 1 teigiamą pažadą, turi 1 minutę jam paaiškinti. Po to tą patį padaro meras.
- **6 plytelė.** Kiekviena komanda ant lentos padeda po 1 neigiamą pažado kortelę į oponento pusę ir paaiškina situaciją, oponentas turi 30 sek. pasiaiškinimui. Bendruomenės turi 3 min. klausimams užduoti, kandidatai - 30 sek. atsakymui.

2 turas. 7-8 plytelės: baigiamieji debatai. Atidarykite kitą lentos plytelę ir vadovaukitės instrukcijomis.

- **7 plytelė.** Žala padaryta, dabar komandų nariai gali bandyti sušvelninti situaciją ir padėti savo atsako kortelę ir paaiškinti ją per 1 min., oponentai turi 30 sek. atremti puolimui. Tada bendruomenės gali užduoti klausimus abiem kandidatams. Tam skiriamos 3 min., atsakymams - 30 sek.

- **8 plytelė.** Politikų komandos gali bandyti atlikti paskutinį triuką prieš rinkimus ir dėti netikėtumo kortą (jei to nepadarė pirmajame ture) arba atsako kortą. Pristatymams skiriama 1 min., puolimo atrėmimui - 30 sek.

Žaidimo nugalėtojas ir netikėtas posūkis:

Galutinio balsavimo laikas. Kiekviena bendruomenė balsuoja - jie deda žetonus savo remiamo kandidato pusėje. Po to balsai suskaičiuojami ir paskelbiamas nugalėtojas. Beeeett...

TOLIAU SKAITYTI TIK ŽAIDIMO VEDĖJUI

Į rinkimus ateina ne visi. Kadangi Lietuvoje savivaldos rinkimuose paprastai balsuoja 50% rinkėjų (proporciją galite keisti pagal skirtingų rinkimų rinkėjų aktyvumą), tad pažiūrėkime, kas nutiks, jei pašalinsime pusę balsų - pavyzdžiui, baltos spalvos žetonų. Nugalėtojas gali pasikeisti. Ar dabar jus tenkina rezultatas? Kalbant apie jaunimą, per 2023 m. savivaldos rinkimus Lietuvoje balsavo tik 30 proc. jaunuolių. Kas nutiktų, jei ir toliau šalintume balsus?

Apibendrinimas:

Taip vyksta rinkimai. Surengėme rinkiminius debatus ir turime naują (arba seną) miesto merą. Dauguma nusprendė. Pasikalbėkime, ar esame patenkinti rezultatais ir kas mus atvedė prie tokio pasirinkimo.

Galimi aptarti klausimai:

- **Kandidatams:** Kaip pasirinkote, kokias kortas naudoti? Kodėl būtent šios savybės ir šis pažadas? Kaip įkūnijote personažą? Ar turėjote omenyje koki nors konkretų politiką?
- **Komandų nariams:** kodėl pasirinkote būtent šias korteles, ar ir kodėl manėte, kad jos turės įtakos pasirinkimui?
- **Bendruomenėms:** Ar buvo lengva įsikūnyti? Kaip jums pavyko suformuluoti klausimus kandidatams? Ar buvote patenkinti ir ar pavyko sužinoti tai, ko norėjote? Ką keistumėte kitą kartą? Kaip pasirinkote, kaip balsuoti? Ar tai lėmė interesai, ar charakteris? Kuri kortelė jums padarė didžiausią įtaką?
- Ar žinojimas, kad yra senas meras, turėjo įtakos jūsų pasirinkimui? Ar sirgote už naują?
- O kaip dėl netikėtumo kortų? Juk lengva įtikinti nebalsuoti, kai matote neigiamus dalykus, bet sunkiau įtikinti palaikyti per teigiamus dalykus.

SENAS VILKAS AR NAUJOKAS

Žaidimą sukūrė:



www.zinaukarenku.lt

Žaidimo gamybą finansavo Vokietijos
ambasada Lietuvoje



Vokietijos ambasada
Vilniuje