



BG

Имало едно време Европа...

Образователна игра

Правила на играта



Цел на играта :

Тази игра има за цел да ви накара да разкажете една история, вдъхновена от картите, които сте изтеглили; една история, за която не знаете абсолютно нищо, преди да започнете играта...

Профил на участниците :

Със семейство, с приятели, в училище или в някоя безсънна нощ, има хиляди подходящи моменти за засилване на социално-културните връзки и тези между поколенията. Играта на карти « Имало едно време Европа... », създадена в международен контекст, е оригинален инструмент, предлагащ допълнително възможността за провеждане на една педагогическа дейност по темата за създаването на Европа.

Брой играчи :

От 4 до 30; трябва един разказвач и негови слушатели.

Необходими материали :

За оценителя: празна таблица за оценка, хронометър (или часовник със секундарник) и молив с гума.

Състав на играта :

Играта „Имало едно време Европа...” е съставена от :
36 картинни карти за игра, 36 празни карти, една серия от четири карти, наречени « Карти с цифри»





Илюстровани карти :

На всяка от тези карти са дадени три информации :

- рисунка, представяща човек, място, предмет или ситуация,
- цветни точки : червени или зелени
- различен брой точки : или 2 или 3.

С употребата на тези карти започва играта „Имало едно време Европа...”

Празни карти :

Те ще ви послужат да създадете собствена игра „Имало едно време Европа...”. На тази възможност ще се върнем малко по-нататък.

Карти с цифри :

На всяка от тези 4 карти е написана цифра от 5 до 8.

Самата игра :

(Тук играта ще ви бъде представена като система за създаване на конкуренция между отделните участници. В края на тази глава обаче, един параграф ще ви обясни и как да я използвате за по-прости занимания).





На първо време, трябва да посочите един разказвач и пет оценителя. За да го направите, вземете две кутии и ги поставете във всяка от тях малки бележки с имената на участниците. Първата кутия ще служи за определяне на разказвача, а втората - на оценителите.

В началото на конкурса, учителят избира един човек, който да изтегли името на първия разказвач. За втория тур на играта, тегленето може да реализира разказвачът, който вече е приключил своята история. И така, докато всички участници са се изредили да бъдат разказвачи. Бележките с имената не се връщат обратно в кутиите.

Процедира се по същия начин за избор на оценители : учителят избира един човек, който да изтегли имената на петте оценителя. След това, всеки от оценителите тегли по едно име за следващата група. В този случай имената се връщат системно в кутията.





Задачи на разказвача :

Разказвачът се изправя пред слушателите си. Първо, взема серията «Карти с цифри». Избира произволно един човек от публиката и го кара да изтегли с гърба нагоре една от четирите карти. След това я показва на всички. Написаната цифра показва колко картинни карти трябва да използва, за да състави своята история.

След това разказвача взема тестето от 36 картинни карти и моли различни хора от публиката да изберат карти, без да ги поглеждат или показват на другите участници. Когато вече разполага с 5, 6, 7 или 8 изтеглени карти, разказвачът ги поставя пред себе си по реда на изтеглянето им с лице надолу. Историята започва с думите „Имало едно време Европа...” и разказвачът обръща първата карта. На тази карта има три основни информации, които той/тя трябва да използва:

- картинката, която му дава тема за начало. Например : Разказвачът казва „Имало едно време Европа...” обръща първата карта, върху която има нарисувана птица, тоест, за да продължи историята той/тя може да каже «..., където имало птица с рядка красота...».

- втората информация дава тонът на темата. Червеният цвят е вреден, а зеленият - полезен. Така разбираме дали става дума за „добър” или „лош”, за любезен или нелюбезен.

- накрая броят на точките показва степента на полезност или вреда :



- 1 червена точка : лош,
- 2 червени точки : много лош,
- 3 червени точки : изключително лош,
- 1 зелена точка : добър,
- 2 зелени точки : много добър,
- 3 зелени точки : изключително добър.

Ако вземем отново нашия пример: над птицата, има две зелени точки и продължението може да бъде : « ... Тази великолепна птица е символ на мира... »

Внимание, за всяка от обърнатите карти, разказвачът разполага с определено време, за да използва трите информации. Става дума за ограничение между 45 секунди до 2 минути. Всяко отделяне от това време трябва да бъде санкционирано в таблицата за оценка.

Подразбира се, че картите предоставят опора на историята, но и други елементи (картини или цветни точки) трябва да бъдат включени в съставянето ѝ. Въпреки значимата им роля, те не могат да бъдат основни теми, отклоняващи разказа от съдържанието на картите (всяко отклонение също трябва да се наказва с отнемане на точки).

С последната карта разказвачът приключва своята история. Трябва да отбележим, че този край трябва да бъде обмислен още при самия разказ, за да се избегнат резките прекъсвания.





Указания за оценители :

Преди разказвача да започне своята история, на всеки оценител се раздава таблица за оценка. Тя трябва да бъде обсъдена и разяснена преди началото на играта.

Тези таблици касаят два типа информация :

- санкции, които трябва да бъдат записани в съответните квадратчета по време на историята,
- точкуване, което ще бъде определено след края на играта за оценка на разказа.

Два екземпляра от тази таблица за оценка фигурират към комплекта. След приключване на приказката се попълват таблиците за оценка. Всяка таблица за оценка ще донесе определен брой точки. Достатъчно е да се съберат всички получени точки и да се разделят на броя на оценителите, за да се разбере броят точки за всяка приказка. След като всички играчи са се изредили да бъдат разказвачи, се прави класиране на база получените точки.

В случай, че не желаете да включвате точките в състезание, може да бъде дадена единна оценка. Можете да приравните точките към позната система за оценка, а именно :

- ако разделите получените точки на 2,5 ще получите оценка от 20-то балната скала.
- ако разделите точките на 5 ще получите оценка по 10-то балната скала.



Игра с празните карти :

След като децата или възрастните свикнат с играта и нейната употреба, е възможно да продължи експериментирането чрез създаването на игра «Имало едно време Европа...».

В комплекта има приложена една празна игра. На тези карти, трябва да изберете илюстрациите (рисунки, снимки, реализирани от групата), цвят и сила.

За да запази новата игра смисъла на старата, трябва да се спазват три правила :

- Въпреки, че новите карти могат да бъдат вдъхновени от епоха и тема, в никакъв случай изборът не трябва да отговаря на вече познати истории или на усещането за по-лесна употреба на добре познати места и персонажи. На кратко, темите трябва да произтичат от умът, а не от спомените.

- Оценяването с точки не трябва да става според харесването или не на темата на предмета. Например, не трябва да се поставят 3 червени точки на карта само защото тя представя чудовище или вещица.

- 36-те карти трябва да са разпределени по следния начин : 18 карти със зелени точки, 18 карти с червени точки, като във всяка категория има групи от по 6 карти със съответно по 1, 2 и 3 точки.





Спазването на тези три принципа позволява играта да се води от въображението, а не от стереотипни представи. Освен това, разказвачът не можейки да се отдаде на една изцяло предварителна изградена идея, ще бъде принуден да освободи фантазията си и да твори.

Последен съвет :

В избора на рисунка, трябва да се спазва числовото равновесие между категориите : персонажи, места, предмети и ситуации (макар че последната е по-малко важна от останалите).





ПЕДАГОГИЧЕСКИ
ВЪЗМОЖНОСТИ НА ИГРАТА





Възможни са много дейности :

Създаването на игра за приказки в рамките на европейските младежки обмени, смъкване на макета от празни карти от интернет сайта на проекта и след това създаването на игра и оценяване (за най-малките), употребата на играта за обучение на аниматори и обучители. Разказът може лесно да послужи за драматургични игри, като е възможно да се запише разказът на групата и/или да се постави като пиеса, да се преобразува устната игра в литературно упражнение чрез записването на историите (кръжок по писане) или чрез художествено упражнение чрез илюстриране под формата на комикс на историята например.

« Имало едно време Европа » е един образователен проект за повишаване чувствителността по отношение идентичността и европейското гражданство на младите, въз основа на създаването на транснационална игра на карти, тестването ѝ от 150 играчи в рамките на местни инициативи, и нейното разпространение сред европейски организации с цел употребата ѝ във формална и неформална рамка. Става дума също така за един проект на комуникация към широката публика по темата за активното европейско гражданство.



Употреба на таблицата за оценка

В началото на всеки разказ на 5-те оценителя се раздава таблица за оценка.

ПОПЪЛВАНЕ НА ТАБЛИЦАТА ЗА ОЦЕНКА:

Санкциите се отбелязват по време на самия разказ : всеки забелязан наказуем елемент (неспазването на цвета, силата, картинката или времето) се маркира чрез чертичка в съответното квадратче.

Оценките се дават след края на разказа : оценителят дава оценка (от 1 до 5 точки) за всеки от деветте установени критерия. За целта, поставя кръстче в съответстващото на неговата оценка квадратче.

РАЗЧИТАНЕ НА ТАБЛИЦАТА ЗА ОЦЕНКА :

Част «Положителни точки » : носи точки въз основа на отбелязаното квадратче, след което всички 9 точки се сумират в празното поле до надписа «Общ брой положителни точки»

Част «Санкции» : пребройте броят на чертичките във всяка секция. Пренесете общия брой на грешките в празното пространство, предвидено за целта в ляво на оградените полета. Този брой умножете по съответстващите наказателни точки, които носи всяка грешка. Общият резултат нанесете в последната колона на всеки ред от таблицата. Съберете всички «Санкции» и ги запишете в съответното квадратче.

Извадете от сумата на „Положителните точки” сумата на «Санкциите», за да получите „Точките” на играча.





Обяснения на положителните точки:

Развитие на историята :

- Имаше ли дълги паузи или отегчителни моменти?
- Имаше моменти, в които нещата се случваха твърде бързо, или където бихме искали повече детайли ?
- Има ли достатъчно препратки към Европа ?

Яснота на историята :

- Разбира ли се, без затруднения, какво се случва ?
- Има ли моменти, в които се случват толкова много неща, че е трудно да се следят ?

Персонажи:

- Интересни ли са персонажите /и добри и лоши/ ?
- Считате ли, че имаше твърде много персонажи и че не може всички от тях да бъдат опознати?
- Твърде малко ли бяха персонажите, имате ли усещането, че се говорю винаги за едни и същи ?

Качество на края :

- Без значение дали историята приключи добре или зле, считате ли, че краят ѝ беше добре измислен, че беше интересен ?
- Краят на историята рязко ли дойде или логично се стигна до него ?

Интрига :

- Докато слушахте историята, бяхте ли нетърпеливи да чуете продължението ?





Изразяване :

- Прекалено бързо или прекалено бавно говореше разказвача?
- Добре си съставяше и свързваше изреченията си?

Тон и интерпретация :

- Интонацията прилягаше ли добре на ситуацията (Напр.: тъжен тон при тъжна ситуация) ?
- По начина му на говорене, разбираше ли се дали става дума за опасна или страшна ситуация?

Стил на разказа :

- Богат или беден речник използваше разказвача?
- Добре ли бяха съставени изреченията?

Хареса ли ви историята ?

- Тук трябва просто да оцените дали тази история ви хареса.



Таблицата за оценка може да бъде смъкната от интернет страницата на Европейски информационен център -
<http://www.europeinfocentre.bg/iefe.php>





Имало едно време Европа...

BG

Образователна игра

Изпълнение:

Рале Бариу /Raled BARIOUT/

Ръководител на проекта:

Фабрис Лашенмер /Fabrice LACHENMAIER /
Idées Nouvelles Europe (Франция)

С участието на :

Хавиер Рейес Тапия /Javier REYES TAPIA/,
/Transito CAMARZANA/,
Promocion Educativa (Испания)

Теодора Калейнска,
Европейски информационен център (България)

Мари – Пиер Манийа /Marie-Pierre MAGNILLAT/,
Fédération Européenne des Ecoles (Франция)

Жан-Франсоа Реола /Jean-François RAIOLA/,
Idées Nouvelles Europe (Франция)