



Да управляваме града ни за един ден



Съфинансирано
от ЕС



ДА УПРАВЛЯВАМЕ ГРАДА НИ ЗА ЕДИН ДЕН

Близки един до друг, но все пак толкова далечни. Така могат да се определят жителите на двата града - Екоград и Параград. Различни те може да са в определени системи, но гражданите имат възможност да разрешат своите икономически, социални и екологични проблеми. Готови ли сте и вие да бъдете част от това? Хвърлете зара и нека да управляваме града за деня!

Брой участници: 9-19

Времетраене: 45 - 90 минути

Възраст: 12+

Теми:

-
- Зелени градове, опазващи здравето на своите граждани;
 - Силни местни икономики с повече инвестиции в цифрови технологии;
 - Социалната солидарност;
 - Резултатът от плащането на данъци;
 - Ролята на демокрацията на местно равнище.
-

Задачи:

-
- Осъзнаване важността за опазване на околната среда и влиянието на хората и икономиките върху нея;
 - Разбиране на значимостта на социалните грижи за живот на общността;
 - Развиване на умения за комуникация и работа в групи;
 - Стимулиране на чувството за солидарност и отговорност към общността.
-

Материали

- 1 дъска за играта
- 1 зар
- 4 комплекта карти за заместване
- 2 плика
- Пари (6 000 Епи за всеки играч)
- 2 екземпляра от листа със задачите на Градския банкер
- 1 екземпляр от листа със задачите на Банкера на играта
- Хартия и химикалки
- Пионки

* обърнете внимание на материалите, които могат да се копират: пари, баджове за банкерите, карти за заместване

Подготовка

- Прочетете инструкциите, за да се запознаете с дъската за игра, картите за заместване и правилата.
- Вземете два от листовете с карти за заместване и ги изрежете. За да не се размесят комплектите, поставете всеки комплект в отделен плик, означен с А и Б. (Останалите два екземпляра от листовете ще бъдат използвани за справка по време на заседанията на Общинския съвет).
- Изберете три активни страни за ролята на банкери. Необходими са по един банкер за всеки град и един Банкер на играта. Раздайте на всеки Градски банкер по един екземпляр от листа със задачи на Градския банкер и дайте на Банкера на играта екземпляр от листа с неговите задачи. Нека банкерите да запишат имената си на баджовете, за да бъдат разпознавани лесно по време на играта.
- Разделете останалите активни страни в две еднакви групи.
- Нека всеки играч си напише името върху листче и го захване с кламер в съответния цвят на града.
- Направете фотокопие на парите и ги разрежете на банкноти. За всеки играч/гражданин е необходим един комплект от 6000 Епи банкноти.

Роля на учителя:

Инструкции:

1. Обяснете, че тази дейност представлява игра върху дъска и покажете самата дъска. Проследете маршрута, представляващ град А, и след това маршрута, представляващ град Б. Посочете къде се пресичат двата маршрута и квадратчетата, в които хората си получават заплатите, плащат данъци и имат "шанс за промяна", което означава шанс да се преместят и да играят за другия град.
2. Обяснете на участниците как да играят (вж. материалите за раздаване по-долу). Всички трябва да са наясно с правилата на играта. Вземете решение кога ще приключи играта.
3. Помолете банкерите да си направят табелки, за да знаят играчите на кого си плащат данъците.
4. Приятна игра! Когато приключите, преминете към обсъждане и оценка.

Дискусия и оценка

Най-напред попитайте как е минала самата игра, а после дискутирайте какво са научили участниците.

1. Играта доставила ли е удоволствие на участниците? Какво им е харесало и какво не им е харесало?

-
2. В началото на играта участниците смятали ли са, че е несправедливо някои играчи да плащат повече данъци от други? Продължили ли са да мислят така, след като са играли известно време?
 3. Как са протекли заседанията на Общинския съвет? Как са били вземани решенията? По демократичен начин?
 4. Как са се чувствали хората, които не са съгласни с решенията на Общинския съвет?
 5. Кой се е преместил от единия в другия град? Защо го е направил?
 6. По време на заседанията на съвета някой извадил ли е пари от собствения си джоб, за да допринесе за социалното благосъстояние на общността? Защо е направил това?
 7. В началото на играта социалните условия в градовете А и Б са еднакви. Какви са те накрая? Има ли различия? Какви?
 8. В кой град бихте предпочели да живеете? Защо?
 9. Заслужава ли си да се инвестира в преминаване от традиционна към цифрова икономика? Това е инвестиция в нас хората, в структурата и в по-дългосрочно бъдеще. Дайте примери за подобна инвестиция.
 10. Защо е важно да се грижим за околната среда и да полагаме усилия за преодоляване на климатичните промени?
 11. Какво можем да направим, за да живеем в здравословна околна среда?
 12. Заслужава ли си да се плащат по-високи данъци, за да се осигури по-добър социален живот за всички? Или предпочитате да си запазите цялата заплата и да си купувате нещата, от които се нуждаете и които искате?
 13. Каква е ситуацията в двата града в края на играта?

Къде се намират те - в Града на екологията, т.е. в Екоград, или в града, където хората са материално ориентирани, т.е. в Параград?

14. Как бихте оценили обществото, в което вие живеете, използвайки скала от 1 до 10 (1 е краен вариант на Екоград, а 10 е краен вариант на Параград)?

15. Разгледайте подред всяко квадратче от игралното поле. Кои човешки права биват нарушени?

16. С какво ЕС е подобрил живота на хората във вашия град?

Съвети за учителя

Играта е сравнително лесна за тези, които знаят как се играят настолни игри, но все пак е много важно да обясните правилата и как се играе играта. За играчите може да е от полза да напишете правилата на флипчарт, да ползвате шрайбпроектор или ако просто ги раздадете написани на лист хартия.

Играта се получава най-добре с максимален брой от 19 активни страни в ролята на граждани, като в началото във всеки град трябва да има равен брой граждани. Ако например имате 20 активни страни, банкерите може да играят в екип по двама. Ако работите с по-голяма група, най-добре е да изиграете две игри. В такъв случай не пропускайте да умножите всички необходими материали по две и се подсигурете с втори учител, който да отговаря за втората игра!

Един изпитан съвет: преди да играете с вашата група, изиграйте играта с приятели и съседни! В последствие ще се чувствате по-сигурни в даването на инструкции и самата игра ще тече по-гладко.

Правила на играта

Брой на играчите

Между 9 и 19. Трима играчи играят ролята на банкери. В началото на играта трябва да има равен брой играчи във всеки град.

Цел на играта

Победител е този играч, който има най-много пари в края на играта.

Как се играе играта:

1. Трима души поемат ролята на банкери: един банкер за град А, един за град Б и един става Банкер на играта.
2. Половината играчи имат червени пионки, а другата половина - сини.
3. В началото играчите се разделят на две еднакви групи. Във всяка група има равен брой "червени" и "сини" играчи. Едната група ще се движи по трасето на град А, а другата ще се движи по трасето на град Б.
4. Всички играчи тръгват от квадратчето "старт и заплата".

5. По време на играта даден играч може да си смени града само ако попадне в квадратчето "шанс за промяна".

6. Всеки играч започва с двойна заплата, съответстваща на цвета на пуловете:

- Сини играчи: 500 Епи (старт: 1000 Епи)
- Червени играчи 100 Епи (старт: 200 Епи)

7. Хвърлете зарчето, за да определите кой играе пръв. Започва този играч, който е хвърлил зар с най-голяма стойност, а след него се редуват останалите играчи в посока обратна на часовниковата стрелка.

8. Когато е на ред, всеки играч хвърля зарчето и се придвижва по трасето в своя град, като се премества толкова квадратчета напред, колкото е стойността на хвърления зар. Когато попадне на квадратче, играчът прочита на глас инструкцията, написана в него, и я изпълнява.

9. Забележка: когато играчът изпълнява инструкция да се върне назад, той спира когато достигне определеното квадратче. Инструкцията на второто квадратче не се изпълнява.

10. Ако се изисква плащане, а играчът няма достатъчно пари да си плати, той остава на същото квадратче и става просяк.

11. Двама или повече играчи могат да заемат едновременно едно и също квадратче.

Специални квадратчета

Плащане на данък

Играчът трябва да плати данък всеки път, когато премине през квадратчето "плащане на данък". (Играчите плащат, когато преминават през квадратчето, дори и да не попаднат точно в него). Размерът на данъка, който се плаща, зависи от заплата на играча и от града.

- Град А 40% ако заплата е 500 или повече
 10% ако заплата е 100 или по-малко
- Град Б 10% независимо от заплата

Забележка: Безработно лице без помощи за безработица не плаща данъци. Безработно лице, което получава помощи, плаща 10% от размера на помощта за безработица, независимо в кой град се намира. Данъкът се изплаща на Градския банкер за съответния град. (Играчите от град А на банкера от град А, а Играчите от град Б на банкера от град Б).

Заплата

Всеки път, когато играчът премине през квадратчето "старт и заплата", той получава съответната заплата от Банкера на играта. (Не е необходимо да попаднете в самото квадратче, може само да преминете през него). Ако играчът е безработен и ако градът има система за обществено осигуряване, играчът получава помощ за безработица от Градския банкер.

При началото на играта участниците получават двойна заплата.

Шанс за промяна

Всеки играч, който попадне в квадратчето "шанс за промяна", има право на избор дали да си смени града, или не (да премине от Град А в Град Б или от Град Б в Град А). За да се прехвърли, играчът трябва само да оповести решението си пред останалите играчи и bankerите. Когато дойде следващият ред на играча, той се придвижва по трасето в другия град.

Играчът, който е сменил града си, продължава да получава същата заплата, но плаща данъци съгласно данъчната схема на новия град.

Заседания на Общинския съвет

Всички играчи, които са в града, посещават заседанията на Общинския съвет. Заседанията дават възможност за промени в политиката на града, ако това е необходимо.

Заседанието може да се проведе при всяко осмо плащане на данъци. Градските банкери отбелязват колко пъти общо е преминало през квадратчето за плащане на данъци в съответния град. Когато на всеки осми път се премине през квадратчето, Градският banker свиква заседание.

Играчите в града решават дали искат да проведат заседание, или не.

Играта прекъсва по време на заседание на Общинския съвет и играчите от другия град трябва да чакат, докато заседанието приключи, за да започнат да играят отново.

Играчите разполагат с 5 минути да решат какви са нуждите на града и какви промени в политиката са необходими. Опциите за политиката са написани върху картите за заместване и гражданите могат да правят справка с листа с карти за заместване, за да определят кои политики са "на дневен ред" (тоест какви опции могат да изберат).

За да променят дадена политика, играчите трябва да закупят карта за заместване с парите от данъците на града. Цената е посочена върху всяка карта. Общинският съвет може да направи само такива промени, които е в състояние да си позволи. Градският банкер изплаща дължимата сума на Банкера на играта. Гражданите могат да променят толкова политики, колкото желаят, но трябва да са в състояние да си платят за това.

Общински съвет, който има финансови затруднения, може да реши да "препродаде" една или повече карти за заместване на Банкера на играта.

Цената при повторно закупуване от Банкера на играта е 50% от първоначалната цена на картата.

Ако желаят, богатите граждани могат да направят дарение за средствата на града, за да се закупят карти за заместване.

Банкерът поставя картата за заместване върху дъската за игра в подходящото квадратче.

Карти за заместване

Има 17 карти за заместване, представляващи политиките, които Общинският съвет може да приеме на заседание. Картите за заместване се закупуват от Банкера на играта за цената, отпечатана на картата. След закупуването Градският банкер поставя картата/картите върху дъската в съществуващо квадратче, определено от гражданите.

Всяко квадратче може да бъде „заместено“. Ако по време на заместването има играч в същото квадратче, той не изпълнява новите инструкции. Новата политика влиза в сила само когато следващият играч попадне в квадратчето.

По време на заседание на Общинския съвет гражданите/играчите определят политиката на града и могат да закупят една или повече карти за заместване. Трябва да се плати за всички карти.

Просяци

Играч, който няма пари да плати данъците си или други плащания, остава в последното квадратче, където е попаднал, и се превръща в "просяк". Ако в града има приют за бездомни хора, просяците могат да спят в него, ако желаят, вместо в квадратчето, на което са попаднали. Преместването обаче не освобождава просяците от дълговете им.

Играчът-просяк може да проси пари от всеки друг играч, който попадне в квадратчето на просяка. Играчите сами

решават дали да дадат пари на просяка. Когато просякът има достатъчно пари да изплати задълженията си, той изчаква реда си, плаща дължимото, хвърля зарчето и се придвижва напред.

Просяците редуват хвърляне на зара и пропускане на един ред. Те имат следните шансове, в зависимост от това какъв зар хвърлят:

- Хвърляш шестица: Откривате 50 Епи в кошче за боклук.
- Хвърляш петица: Събирате 20 празни бирени бутилки и получавате за тях 50 Епи – ако градът има център за рециклиране
- Хвърляш четворка: Следващият играч, който мине покрай вас, ви дава 10 Епи.
- Хвърляш тройка: Напивате се и проспивате следващия си ред.
- Хвърляш двойка: Спите в парка и намирате банкнота от 10 Епи под пейката. Ако градът е благоустроил парка, намирате 20 Епи.
- Хвърляш единица: Ограбват ви. Предайте на Градския banker следващото дарение, което получите.

Печалбите на просяка се изплащат от банкера на града, в който живее.

Кога приключва играта?

Още преди да започнат, играчите решават как да свърши играта. Те имат възможност да изберат една от следните опции:

- Когато първият играч завърши 20 обиколки;
- След изтичане на определен период от време, например 45 минути.

Забележка: играта приключва автоматично, ако единият от градовете банкрутира.

Победител е този играч, който има най-много пари в края на играта.

Лист със задачи на градските банкери

И двата града започват играта, без да имат пари.

Всички приходи идват от данъците, които играчите плащат при преминаването си през квадратчето за плащане на данъци.

1. Градските банкери използват схемата за отмятане, за да си водят сметка колко играчи преминават през квадратчето за плащане на данъци, и свикват заседание на Общинския съвет, когато всеки 8-ми път се премине през него.

2. Градските банкери събират данъци от всеки играч в града, когато играчът премине през квадратчето за плащане на данъци. Забележка: играчите, които са сменили града си, плащат новите данъци.

Схемата за плащане на данъци е следната:

- Град А
40% ако заплатата е 500 или повече
10% ако заплатата е 100 или по-малко
- Град Б
10% независимо от размера на заплатата

Безработните граждани, които не получават помощи, не плащат данъци.

Безработните граждани, които получават помощи, плащат 10% от размера на помощите.

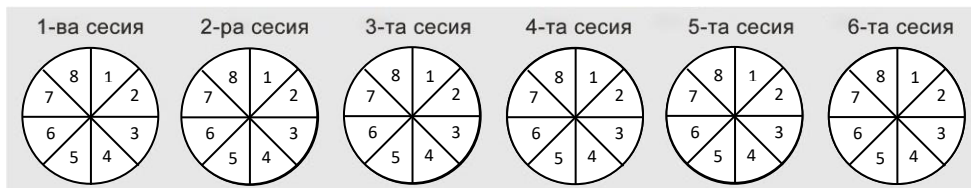
3. Другите задачи на градските банкери са:

- Да се грижат за парите на града;
- Да изплащат на Банкера на играта сумите, дължими за закупуването на карти за заместване;
- Да залепват картите за заместване върху дъската в квадратчето, определено от гражданите по време на заседание на съвета;
- Да администрират фонда за безработица, когато градът реши да създаде такъв фонд;
- Да изплащат помощите за безработица на играчите, имащи право на такива, ако градът е решил да изгради система за обществено осигуряване. В банката трябва да има най-малко 1000 Епи по време на изграждане на системата
- Да държат под око просяците в града си и да създадат гаранции за коректна игра, когато просяците хвърлят зара за шанс:
 - Шестица: Откриват 50 Епи в кошче за боклук
 - Петица: Събират 20 празни бирени бутилки и получават за тях 50 Епи - ако градът има център за рециклиране!
 - Четворка: Следващият играч, който мине покрай тях, им дава 10 Епи.
 - Тройка: Напиват се и проспиват следващия си ред.
 - Двойка: Спят в парка и намират банкнота от 10 Епи под пейката. Ако градът е благоустроил парка, намират 20 Епи.
 - Единица: Ограбват ги. Предават следващото дарение - или други пари, които изкарат с шанс при следващото хвърляне.

Забележка: вие изплащате парите, ако те ги намерят със шанс в парка или в кошчето за боклук, а вие вземате пари от тях, ако бъдат ограбени.

Отчитане на плащането на данъци

Всеки път, когато играч от вашия град премине през квадратчето за плащане на данъци, събирате данъците от играча и зачертавате един сегмент от първия кръг. Когато са зачертани 8 пъти, свиквате първото заседание на Градския съвет. Когато играта започне отново, зачертавате сегментите във втория кръг и т.н.



Ролева карта на Банкера на играта

В началото на играта всички пари са у Банкера на играта. Той/тя трябва да:

1. Следи за гладкото протичане на играта:

- Обявява началото на играта;
- Следи за спазването на правилата;
- Следи за продължителността на заседанията на градските съвети. Заседанията трябва да продължават най-много 5 минути;
- Обявява края на играта след изтичане на определеното време за игра или когато първият играч завърши предварително определения брой обиколки (в зависимост от това кой от двата варианта е бил определен).

2. Води отчетност:

- В началото на играта записва името, цвета и града на всеки играч;
- Записва колко пъти всеки играч преминава през квадратчето "старт и заплата".

3. Изплаща заплата на всеки играч в началото на играта (двойна) и всеки следващ път, когато играчът премине през квадратчето „старт и заплата“. Заплатите се изплащат според цвета на играчите независимо от града им:

- Сини играчи: 500 Епи (старт: 1000 Епи)
- Червени играчи: 100 Епи (старт: 200 Епи)

4. Събира всички плащания за карти за заместване, получени от градските банкери.

Схема за отмятане

Отбележете имената на играчите с червен или син химикал според цвета им в играта. Препоръчително е да ползвате пет черти за отмятане по схемата. Всяка от първите четири обиколки се отбелязва с вертикална линия, а при петата обиколка ги зачертавате с една напречна черта. При шестата обиколка започвате нова поредица от пет черти. По този начин можете лесно да получите общия сбор на обиколките.

Играчи в град А в началото на играта	
Име на играча	Колко пъти е преминал през "старт" (до 20)

Играчи в град Б в началото на играта	
Име на играча	Колко пъти е преминал през "старт" (до 20)

ДА УПРАВЛЯВАМЕ ГРАДА НИ ЗА ЕДИН ДЕН

Тази настолна игра е вдъхновена от играта "Приказка за два града" от КОМПАС - Наръчник за обучение по правата на човека за младежи.

Дизайнът и съдържанието са доразработени от:

Европа Директно - Пловдив
Център "Образование за Демокрация"
Елена Лулчева
Красимир Лойков

Играта е с образователна цел и се разпространява
БЕЗПЛАТНО.

Европейският съюз не е отговорен за съдържанието на
изработената настолна игра и за изразяваните мнения по
ползването ѝ.

Може да намерите и изтеглите играта на сайта на Европа
Директно - Пловдив:

<http://eudirect-plovdiv.centerbg.org/>

град А

Информационен Център “Европа Директно - Пловдив”



032/ 628 374



ул. “Константин Фотинов”
№ 15, Пловдив, 4000



Europe Direct Plovdiv



Europe Direct Plovdiv



www.eurodirect-plovdiv.centerbg.org



eurodirect.plovdiv@centerbg.org

