



▲ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА АНТИКОРУПЦІЙНА ГРА У ФОРМАТІ «ЩО? ДЕ? КОЛИ?»

Опис

Захоплива інтелектуальна гра для молоді, побудована навколо тематики корупції. Вона допоможе учасникам зрозуміти, як можна попередити виникнення корупції та протидіяти їй. На перший погляд серйозна тема, якою займаються правоохоронні органи, подана для молоді весело та невимушено. Командна гра «Що? Де? Коли?» розвиває в учасників необхідні для сучасної молоді навички, такі як критичне мислення, здатність до лідерства та співробітництва, ефективність у комунікації, повага до думки колеги за впевненості у своїх знаннях і силах.

Цілі

- у цікавій ігровій формі актуалізувати для молоді проблему корупції в Україні
- акцентувати на негативних наслідках корупції на різних рівнях – від побутової корупції до політичної
- продемонструвати на прикладі історичних фактів деструктивність цього явища для людини та розвитку суспільства в цілому

Гру бажано втілювати у форматі турніру (від трьох до п'ятнадцяти команд) залежно від часових та просторових можливостей. Вона складається з трьох раундів по десять – двадцять запитань у кожному.

Щоб підвищити мотивацію та азарт учасників, слід підготувати призи для команд-переможців: книги, блокноти, сувеніри, настільні ігри тощо.

Компетенції

Учасники гри дізнаються:

- про прояви корупції у різних вимірах (історичному, політичному, економічному, культурному, релігійному, медійному тощо)
- як відрізнити корупцію від інших злочинів
- які негативні наслідки корупції існують конкретно для них, для цілої країни і навіть усього світу

Цільова аудиторія

До гри можна запрошувати учасників віком від 14 років.

Оптимальна кількість учасників в одній команді – шість, проте допускається кількість учасників від трьох до восьми.

Особлива увага гри зосереджена на тезі: зло має бути покаране. Зокрема, частина запитань для команд сформована так, щоб відповіді на них були пов'язані з особами, покараними за корупційні злочини. У ході гри активно використовується гумор - потужний засіб переконання затятих опонентів та один із найефективніших способів при поверненні уваги до проблематики й укорінення нульової толерантності до корупції у всіх її проявах.



Чеклист: що вам потрібно перш, ніж почати

✓ Підготовка

1. Донори
2. Фото- та відеозйомка
3. Музична пауза (від фонові музики у проміжку між раундами (музичні треки, комп'ютер, динаміки) до живого виступу музикантів (доставка й монтаж звукової та світлової техніки, міні-сцена, стільці тощо).

✓ Залучені особи, окрім учасників

1. Ведуча/ий гри
2. Судді, які оцінюватимуть відповіді та підбиватимуть підсумки гри (дві-три людини)
3. Волонтери для збирання відповідей команд та контролю за дотриманням правил гри усередині команд (залежно від кількості команд-учасниць – від трьох до шести), а також для організації кава-брейку

✓ Місце проведення, необхідне устаткування тощо

1. Приміщення, зручне для обраної кількості команд турніру: по одному столу та по шість стільців для кожної команди, стійка для ведучої/го, два столи та три стільці для суддів
2. Вода та кава-брейк (у проміжках між раундами)
3. Екран, ноутбук, проектор, колонки, мікрофон

✓ Інше

1. Бланки для відповідей на запитання (по 30 для кожної команди)
2. Бланки зі списком команд за кількістю раундів та підсумкові для суддів
3. Дипломи про участь у турнірі для всіх команд-учасниць

✓ Правила гри

1. Для участі в турнірі кожна команда подає заявку не пізніше ніж за 30 хвилин до його початку
2. Команда може заявити у своєму складі не менше трьох і не більше восьми гравців, включно з капітанкою/м і двома запасними гравцями
3. Забороняється участь незаявлених гравців, а також гравців, заявлених у складі інших команд
4. Гра проводиться усіма командами одночасно й у одному приміщенні
5. Завдання команд – своєчасно дати правильну відповідь на усі поставлені питання. За кожну правильну відповідь команда отримує один бал
6. Місце команди визначається за кількістю балів за правильні відповіді на питання турніру
7. Відповіді подаються в письмовій формі, якщо інше не потребується текстом питання
8. Ведуча/ий оголошує номер питання, задає саме питання й вимовляє слово «час», після якого починається відлік 60 секунд. За десять секунд до закінчення хвилини роздумування ведуча/ий промовляє закінчення 60 секунд ведуча/ий повторює слово «час». Після цього ведеться зворотний відлік часу – 10 секунд, після закінчення яких промовляється слово «нуль!». Відповіді



команд, капітан(к)и яких підняли картки з відповіддю після слова «нуль!», не зараховуються

9. Командою, яка вчасно здала картку з відповіддю, вважається та, капітан/ка якої не пізніше слова «нуль!» підняв/ла руку з відповідною карточкою догори чи передав/ла її ведучій/ому. Визначення своєчасності здачі відповіді – прерогатива ведучої/го

10. У випадку, коли команда не в змозі дати будь-яку відповідь, вона має передати суддівській колегії пронумеровану чисту картку

11. Відповідь вважається правильною, якщо:

- суть питання розкрита з достатньою конкретизацією, визначеною авторами питання при його підготовці шляхом вказання критеріїв заліку і ключових слів відповіді
- форма відповіді збігається з формою питання

12. Відповідь вважається неправильною, якщо:

- команда дала два чи більше варіантів відповіді
- відповідь не розкриває суті питання з достатньою конкретизацією чи її форма не збігається з формою питання
- у відповіді допущені грубі помилки (неправильно вказані імена й назви, дати, спосіб дії тощо), що викривляють зміст відповіді
- відповідь здана невчасно

13. Письмові відповіді команд зберігаються до підбиття загальних підсумків етапів турніру

14. Переможці турніру нагороджуються призами відповідно до зайнятого місця

✓ **Поради**

1. Ведучі мають бути цікаві для аудиторії, багато і влучно жартувати, водночас уміти тримати увагу. Питання читати чітко та голосно, за необхідності повторити. Перед оголошенням правильної відповіді варто зачитати варіанти відповідей команд, можна обрати найбільш цікаві та нестандартні. Однією з можливостей заохочення є спеціальний приз за креативність

2. Рекомендуємо виводити питання на екран

3. У паузах між раундами варто зробити каву-брейк, а також одну музичну паузу

4. Судді повинні неухильно дотримуватися правил гри та справедливо оцінювати кожну відповідь команд. Якщо відповідь незрозуміла, її слід з'ясувати перед оголошенням правильного варіанта

5. На екран радимо виводити не лише таймер зворотного відліку часу (<https://v-clock.com/ua/timer/>), відведеного для пошуку відповіді на одне питання (60 секунд), а й правильні відповіді після їх оголошення

6. Питання варто адаптувати під кожну аудиторію окремо (серед 50 питань варто вибрати 30 найбільш актуальних для учасників гри). За необхідності їх слід уточнити та додати підказки





Складнощі у проведенні та як їх уникнути

✓ **Однакова кількість балів**

Якщо після підрахунку результатів кілька команд отримують однакову кількість балів, вони грають четвертий тур, який триває, доки не залишиться один переможець.

✓ **Питання зняте**

У випадку, якщо питання було зняте в результаті апеляції, воно не замінюється запасним, а підрахунок результатів ведеться із розрахунку реально зіграних у турнірі питань.

✓ **Пошук підказок**

Під час турніру забороняється використання командою будь-яких зовнішніх джерел інформації (у тому числі мобільних телефонів). Першого разу команді-порушниці оголошується попередження. При повторному порушенні бали команди анулюються. Рекомендуємо підготувати спеціальні коробочки для телефонів та запропонувати учасникам скласти туди їхні гаджети на час гри.

Надихайтесь:

