DEMOKRATIJA U IGRI

DEMOKRATIJA U IGRI

DEMOKRATIJA U IGRI

Koji je cilj igre?
Slušat ćete dva različita pristupa upravljanju, odgovarati na niz društvenih i političkih dilema i privatno glasati nakon svake runde. Ne pokušavate pronaći "ispravan odgovor" — procjenjujete koji vam pristup u svakoj situaciji djeluje uvjerljivije.

Postavljanje I komponente
Broj igrača: 7–21 igrača. Igra se prilagođava brojem neutralnih birača i članova Tajne stranke:
Na minimumu od 7 igrača, uključujući:
Tim 1 – 1 govornik, 1 član Tajne stranke
Tim 2 – 1 govornik, 1 član Tajne stranke
Neutralni birači

U većim igrama broj članova Tajne stranke i neutralnih birača se povećava. Trebalo bi biti više neutralnih glasača nego članova Tajne stranke, pa za svakih 4 igrača iznad minimuma (od 7 igrača) dodajete Tim 1: 1 član Tajne stranke, Tim 2: 1 član Tajne stranke i 2 neutralna glasača.

Uloge u igri
Prije početka igre, svaki učesnik dobija skrivenu ulogu:
Govornik 1
Zalaže se za stil upravljanja zasnovan na otvorenosti, saradnji i participaciji zajednice.
Cilj mu je pokazati kako zajedničko donošenje odluka može dovesti do povjerenja i kolektivne odgovornosti.

Govornik 2
Zalaže se za stil upravljanja zasnovan na efikasnosti, strukturi i koordiniranom vodstvu.
Cilj mu je pokazati kako odlučnost i red mogu zaštititi društvo od nestabilnosti I haosa.

Tajni pristalice (skriveno)
Podržite jednog od govornika, a da to ne otkrijete.
Njihov cilj je da tiho utiču na mišljenja — putem argumenata, pitanja, tona ili društvenog pritiska.

Neutralni glasači
Nemaju dodijeljenu preferenciju.
Svakoj rundi pristupaju nezavisno i glasaju na osnovu onoga što im lično zvuči uvjerljivo.

Tok igre — svaka runda
1. Izvuče se kartica s pitanjem. Igrač naglas pročita pitanje. Bez interpretacije, bez dodatnih objašnjenja.
2. Govornik 1 iznosi svoj argument (1–2 min) Objašnjavaju svoj pristup koristeći primjere, logiku, narativ ili vrijednosti.
3. Govornik 2 iznosi svoj argument (1–2 min) Odgovaraju na isto pitanje iz svog ugla.
4. Kratka otvorena diskusija (do 1 minute) Igrači mogu postavljati pitanja ili davati komentare. Govornici mogu kratko odgovoriti.
5. Tajno glasanje Svi glasaju privatno koristeći svoju karticu za glasanje. Niko ne objašnjava niti opravdava svoj izbor. (Ako želite, možete)
6. Brojimo glasove Većina pobjeđuje u krugu — pobjednički govornik pomjera jedan poen naprijed na stazi za bodovanje.

Proces se zatim ponavlja sa sljedećom karticom pitanja.
Važna pravila
Nema ličnih napada ili uvreda.
Ne otkrivajte svoju ulogu tokom igre.
Ne vršite pritisak na druge da glasaju na određeni način.
Govornici moraju iznositi argumente, a ne optuživati ili napadati protivnika.
Možete promijeniti svoj izbor u svakom krugu.

Kraj igre — "Oslikaj sliku"
Nakon što su svi krugovi završeni:
1. Bilo koji igrač broji konačni rezultat.
2. Oba modela države čitaju se naglas:

Model države Govornika 1:
Zamislite državu u kojoj se ključne odluke donose putem javnog dijaloga, konsultacija i kolektivnih prijedloga. Građani imaju pristup informacijama, mogu otvoreno kritikovati one na vlasti i učestvovati u procesima donošenja odluka — ne samo tokom izbora, već i u svakodnevnom životu svoje zajednice. Političko ovlašćenje raspoređeno je na više institucija kako bi se spriječila zloupotreba. Mediji, društvene mreže i javni forumi imaju pravo analizirati i dovoditi u pitanje postupke lidera.
Napredak ponekad može biti sporiji, zahtijevajući raspravu i kompromise, ali ljudi postaju dio sistema, a ne njegovi subjekti. Manjine, mladi i ranjive grupe imaju načine da traže zaštitu svojih prava putem pravnih i društvenih mehanizama.
Pogrešne odluke mogu se ispraviti promjenama u vodstvu, javnom kritikom I reformama.
Takva država raste kroz dijalog, pregovore i solidarnost — ponekad nesavršena, ali neprestano gradeći povjerenje i zajedničku odgovornost.

Model države govornika 2:
Zamislite državu u kojoj su brzina i stabilnost najviši prioriteti.
Kada se pojavi problem, odluke se donose odmah—odozgo prema dolje—kako bi se spriječio kaos i nesigurnost. Građani se oslanjaju na vlast s jasnom vizijom i moći da je provede bez ometanja. Medijski prostor je reguliran kako bi se zaštitio javni red i spriječilo širenje obmanjujućih ili opasnih informacija.
Protestima, poremećajima i pojedinačnim interesima se ograničava sloboda kako bi se osigurala sigurnost i funkcionalno društvo. Sistem je efikasan — projekti se brzo realizuju, krize se rješavaju bez odlaganja, a građani znaju ko je odgovoran i kome podnose izvještaje.
Manjine i ranjive grupe dobijaju zaštitu sve dok poštuju pravila i doprinose kolektivnim ciljevima. Takva država raste kroz disciplinu, rezultate i jasne direktive — ponekad čvrsta, ali koja nudi red i dugoročnu stabilnost.

Grupa uči koji je model kolektivno izgradila kroz svoje odluke.

Ovo nije da bi se sudilo igračima, već da bi se razumjelo kako ponovljeni izbori

Uživaj u igri. Razmišljaj. Postavljaj pitanja. Uči.

SHAPING THE FUTURE OF EUROPE
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

Funded by the European Union

DEMOKRATIJA U IGRI

DEMOKRATIJA U IGRI

DEMOKRATIJA U IGRI



Kofinansira Europska unija

