

# ВЫБОР.ВУ

Образовательная  
игра



Минск  
«Адукацыя і выхаванне»  
2024

**Авторы:** *А. Э. Бебяков, А. Ю. Гончарова, Д. А. Николаева, А. О. Купреева*

**Рецензенты:**

член-корреспондент НАН Беларуси, заведующий кафедрой конституционного права юридического факультета Белорусского государственного университета, доктор юридических наук, профессор *Г. А. Василевич*; начальник отдела правовой и аналитической работы аппарата Центральной избирательной комиссии Республики Беларусь *Е. К. Григорович*; главный советник правовой и аналитической работы аппарата Центральной избирательной комиссии Республики Беларусь *А. В. Урбанович*

*Издано при поддержке Центральной избирательной комиссии  
Республики Беларусь*

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НАСТОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ «ВЫБОР.ВУ»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Динамические процессы, происходящие в современном обществе, требуют внедрения в образовательный процесс современных методов обучения и воспитания. Эффективным средством организации активной познавательной деятельности является реализация интерактивных методик, к числу которых можно отнести настольные игры.

Вашему вниманию предлагаются методические рекомендации для эффективного использования настольной образовательной игры «ВЫБОР.ВУ», разработанной членами Молодёжного избирательного клуба «ВЫБОР», созданного при Центре по работе с населением и избирательному процессу Академии управления при Президенте Республики Беларусь.

Цель проекта состоит в разработке образовательной методики, позволяющей получить теоретические знания по вопросам применения избирательного законодательства, а также практический опыт участия в электоральной кампании на всех её этапах в качестве вымышленного кандидата в депутаты.

Настольная образовательная игра «ВЫБОР.ВУ» представляет собой уникальный и эффективный образовательный инструмент, который даёт возможность познакомить юношей и девушек не только с избирательной системой, но и с основами государственного устройства и идеологии Республики Беларусь. Использование такого рода игр в качестве дидактического материала способствует развитию логического и критического мышления молодых людей, совершенствует понимание политических процессов, формирует

и укрепляет доверие к избирательной системе, расширяет познавательную активность, углубляет и закрепляет знания в области обществоведения, политологии и истории.

Во время проведения настольной игры взаимодействие модератора и игроков проходит в благоприятной и дружелюбной атмосфере, которая позволяет участникам не только изучать избирательное законодательство Республики Беларусь в игровом формате, но и обогащать, развивать и закреплять коммуникативные навыки.

Обязательным условием для успешного проведения игры является предварительное обучение модераторов навыкам осуществления контроля за её ходом и критериям оценивания.

Настольная образовательная игра «ВЫБОР.ВУ» предназначена для всех категорий молодёжи от 14 лет и старше. Проведение игры можно организовать в рамках учебных занятий, внеклассных мероприятий, а также при организации полезного досуга.

В методических рекомендациях представлено описание настольной образовательной игры «ВЫБОР.ВУ», рекомендации и инструкция по её проведению.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Настольная образовательная игра «ВЫБОР.ВУ» ориентирована на использование игровых методик, направленных на повышение интереса к избирательному процессу и уровня электоральной грамотности молодёжи.

Особенность настольной игры в том, что каждый участник самостоятельно выбирает свой образ, предвыборную программу и тип выдвижения, что способствует развитию критического мышления в ходе проведения дебатов посредством доводов каждого участника в пользу своего образа.

Правила настольной игры предоставляются модератору и всем участникам игры.

## Игровой сюжет

Игровой сюжет предполагает моделирование электоральной кампании по выборам депутатов Палаты представителей Национального собрания Республики Беларусь. У каждого участника есть возможность почувствовать себя кандидатом в депутаты.

По мере ответов на вопросы, игроки накапливают доводы для дальнейших дебатов. Модератор организует ход игры.

## Элементы игры

Настольная игра представляет собой игровое поле с календарём и описанием задач для игроков. При подготовке необходимо расставить маркеры и определить за каждым игроком свой маркер. У каждого игрока перед глазами находятся карточки с образом, предвыборной программой и типом выдвижения.

Отдельным элементом настольной игры являются вопросы, которые предлагаются игрокам по ходу игры. Цель их использования — актуализация знаний, расширение представлений игроков об избирательной системе, закрепление знаний в области обществоведения, политологии и истории Республики Беларусь.

Вопросы располагаются на отдельных карточках, которые следует расположить на игральном поле при подготовке к игре.

Игровая задача участников состоит в следовании правилам игры, которые предполагают конкурсную борьбу за рейтинг.

Игральные кубики необходимы для движения по игровому пространству.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

Проведение игры требует заблаговременной подготовки: модератору следует изучить элементы игры, включая игровое поле и карточки, подготовить необходимое оборудование, ознакомить с правилами игры конкретную группу участников, продумать формат проведения и место в образовательном процессе для наиболее эффективного усвоения материала, а также изучить возможности применения избирательного законодательства в ходе игры. Эффективным приёмом является тестовое проведение игры модератором.

Для проведения данной настольной игры рекомендуется использовать учебную аудиторию, в которой, с помощью реквизитов, создана атмосфера выборов.

Отметим, что игра обладает эффективными игровыми приёмами, которые помогают закрепить полученные знания на практике, а также мотивируют будущих избирателей к дальнейшему изучению законодательства.

К общим рекомендациям по проведению игры можно отнести следующие:

- необходимо обеспечить чёткое и однозначное понимание всеми игроками правил игры, которые можно представить каждой команде на карточках, баннере, ватмане, интерактивной доске или слайде;

- целесообразно выделить немного времени для ответов на вопросы игроков;

  - в ходе игры следует делать паузы;

- не стоит применять санкции за низкую активность обучающихся, такое состояние может быть обусловлено различными, в том числе и личными причинами, вероятно в другой раз активность может измениться в лучшую сторону.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

**«Наши дни. Вы — кандидаты в депутаты Палаты представителей Национального собрания Республики Беларусь. Покажите избирателям, насколько вы компетентны и образованны, и выиграйте избирательную гонку!»**

### Цель игры

Цель игры — набрать наибольшее количество очков рейтинга, победить на выборах и стать депутатом.

### Подготовка к игре

Перед началом игры карточки «Доводы» и «Случай» перетасовываются и выкладываются около поля.

Карточки с вопросами кладутся вопросом вверх.

Карточки «Доводы» и «Случай» кладутся рубашкой вверх.

Маркер учёта времени ставится на начало.

### Начало игры

В начале игры каждый игрок должен выбрать свой образ, предвыборную программу и тип выдвижения.

Для этого в игре есть 12 карточек «Образ» и 18 карточек «Ваш тип выдвижения».

В зависимости от типа выдвижения вначале игроки получают карточки «Доводы». Каждый игрок берёт маркер рейтинга и ставит его на шкалу продвижения в зависимости от выбранного типа продвижения.

### Образ

В игре есть 6 мужских и 6 женских образов. Выбирайте с умом, ведь образ помогает сформировать первое впечатление о вас и должен импонировать вам самим.

## Предвыборная программа

Программа — генеральный план кандидата на период избрания. Она отражает интересы, которые вы будете отстаивать, если станете депутатом. Помните о своей программе, чтобы убедить избирателей в том, что ваш курс — единственно верный.

Важное качество политика — умение налаживать контакт с оппонентами, а также отстаивать свои взгляды и свою программу. Вы сможете показать эти умения во время публичных дебатов. Старайтесь выбрать ту программу кандидата, которая соответствует вашим ценностям, чтобы защищать её было легче.

На этапе голосования ваше выступление на дебатах может стать решающим фактором, определяющим победителя.

## Тип выдвижения

Чтобы принять участие в выборах, кандидаты сначала должны пройти регистрацию в избирательной комиссии. От выбранного игроком типа выдвижения будут зависеть условия регистрации и возможности использовать специальные действия (описаны в пункте «Действия игроков») во время предвыборной гонки.

Условия регистрации для разных типов выдвижения:

Если игрок выдвигается от **политической партии**, его поддержка среди избирателей гарантируется политическим авторитетом партии. Такие кандидаты на старте получают 2 очка рейтинга, но ни одной карточки «Доводы». Этот тип выдвижения гарантирует допуск к участию в выборах вне зависимости от того, какой рейтинг будет у игрока в день регистрации.

Если игрок выдвигается **путём сбора подписей**, то он сперва должен заручиться поддержкой избирателей. На старте у него рейтинг равен 0, зато есть 2 карточки «Доводы». Чтобы зарегистрироваться, ему необходимо набрать минимум 2 очка рейтинга ко дню регистрации.

Если игрок выдвигается от **трудового коллектива**, его поддержка больше, чем у того, кто выдвигается путём сбора подписей, но более узконаправленная, чем у кандидата политической партии. Поэтому он получает на старте 1 очко рейтинга и одно очко «Доводы». Для регистрации ему тоже необходимо набрать минимум 2 очка рейтинга.

Очки рейтинга учитываются при помощи цветных маркеров, которые игроки передвигают по шкале рейтинга, изображённой на поле.

## Ход игры

Когда все игроки выбрали образ, программу, тип выдвижения, получили свои карточки «Доводы» и выставили начальные значения рейтинга на шкале, они при помощи игрального кубика определяют, кто начнёт игру, и далее ходят друг за другом по часовой стрелке от того игрока, которому выпало начать игру.

Каждый игрок на своём ходу (и на этапе регистрации, и на этапе предвыборной гонки) выполняет три шага:

**ШАГ 1** — передвигает маркер времени на 1 ячейку.

**ШАГ 2** — бросает кубик и в соответствии со значением на кубике определяет ситуацию, как указано в таблице на игровом поле.

**ШАГ 3** — выбирает метод предвыборной работы или специальное действие, которое становится доступным после регистрации.

После выполнения всех трёх шагов наступает очередь следующего игрока.

## Этапы игры

Маркер на календаре символизирует оставшееся до выборов время. Игра условно делится на 3 этапа.

### I этап. Регистрация кандидатов

Чтобы принять участие в выборах, игроки должны пройти избирательный фильтр — систему, которая отбирает достойных кандидатов. Условия регистрации зависят от типа выдвижения. От всех игроков, кроме кандидатов от политической партии, требуется набрать ко дню регистрации минимум 2 очка рейтинга. Игроки, не сумевшие выполнить это условие, выбывают из предвыборной гонки. При желании они могут принять участие в голосовании в конце игры.

Порядок регистрации прост. Когда маркер времени оказывается на ячейке «Регистрация» (день 6), игрок, который переставил маркер времени на этот день, сначала выполняет все шаги своего хода, а потом игроки смотрят, сколько у них очков рейтинга. Не сумевшие набрать необходимый рейтинг игроки снимают свой маркер со шкалы и выбывают из игры.

## II этап. Предвыборная гонка

Ваша главная цель на этом этапе — набрать как можно больше очков рейтинга. Помните, что победителя определяют лишь выборы. Игрок, который набирает больше всего очков рейтинга, получает один голос за себя дополнительно.

## III этап. Голосование

Когда маркер времени оказывается на ячейке «Голосование» (день 31), игра останавливается и проводится голосование. Для голосования в игре есть 36 карточек с одинаковой рубашкой, по 6 карточек с оборотом одинакового цвета.

В зависимости от того, сколько игроков и какого цвета были их маркеры рейтинга, каждому выдаются соответствующие карточки для голосования. Например, если в игре было 4 игрока и их маркеры были красного, жёлтого, синего и зелёного цветов, то каждому выдаются 4 карточки — красного, жёлтого, синего и зелёного цветов — для голосования.

Перед голосованием каждый игрок должен выступить в защиту своей предвыборной программы. Приветствуется вхождение в роль и использование доводов, заявленных на карточке персонажа. На выступление 3 минуты, в процессе можно задавать вопросы, но только с поднятой рукой! Выступающий имеет право не отвечать на вопрос.

Голосование лучше проводить тайно. Каждый может отдать лишь один голос, голосовать за себя можно. Голосуя, игроки выкладывают свою карточку рубашкой вверх, после карточки перемишляются и переворачиваются.

За каждый полученный голос игрок передвигает свой маркер рейтинга вперёд на одну ячейку. Игрок, набравший наибольшее значение, объявляется победителем. Напоминаем, что голосовать могут и игроки, выбывшие на этапе регистрации.

## Второй тур

Может случиться, что лидирующих игроков окажется несколько. В этом случае между лидерами происходят дебаты, но они отличаются от тех, в которых вы принимали участие во время предвыборной гонки. У лидеров будет 3 минуты на выступление, в котором они повторно должны убедить избирателей в выигрешности своей позиции. Соперникам разрешено задавать друг другу вопросы, но, конечно, всё должно быть в рамках приличия! После проведения дебатов голосование повторяется.

## Ситуации

Ситуации — элементы информационного поля, которое окружает выборы. Игрок может повлиять на некоторые, но другие могут не зависеть от него или касаться только его соперников.

Чтобы определить ситуацию, игрок бросает игральный кубик. Значение кубика соответствует определённому событию.

1. **Проверка.** Игрок должен ответить на вопрос. При верном ответе игрок переходит к шагу 3, при неверном — наступает ход следующего игрока.

2. **Успех.** Игрок должен ответить на вопрос. За правильный ответ он получает 1 очко рейтинга и переходит к шагу 3, за неправильный — просто приступает к шагу 3.

3. **Возможность.** Вы угадали: игрок вытягивает вопрос, за верный ответ он получает 1 карточку «Доводы», и даже при неверном — всё же переходит к шагу 3.

4. **Интервью.** Отвечаете на вопрос неверно — теряете очко рейтинга, но всё равно выполняете шаг 3.

5. **Разоблачение.** Если в этой ситуации вы не ответите на вопрос, у вас конфискуют одну карточку «Доводы». Но в любом случае переходите к шагу 3.

6. **Случай.** Игрок должен достать карточку из соответствующей колоды, прочитать её другим игрокам и выполнить указанное действие. После этого он переходит к шагу 3.

*Примечание:* рейтинг не может опускаться ниже нуля. Если по правилам с игрока снимается очко рейтинга, а он на нуле, то его маркер рейтинга остаётся на нуле. Если же игрок должен отдать карточку «Доводы», а их нет, то, конечно, игрок ничего не отдаёт.

## Действия игроков

Когда все условия ситуации выполнены, на шаге 3 игрок выбирает 1 из 3 действий:

Работа с населением (+1 очко рейтинга).

Работа над программой (+1 карточка «Доводы»).

Участие в дебатах (см. пункт «Дебаты»).

## Специальные действия

После 6-го дня игры игроки вместо этих действий могут использовать опцию «Специальное действие», которое позволит мобилизовать ресурсы в сложной ситуации.

Кандидат от ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПАРТИИ может получить 2 очка рейтинга, если у него наименьший рейтинг среди всех игроков.

Если у КАНДИДАТА, избираемого путём сбора подписей избирателей, нет ни одной карточки «Доводы», то он может получить 2 такие карточки.

Кандидат от ТРУДОВОГО КОЛЛЕКТИВА может обменять карточку «Доводы» на 2 очка рейтинга.

*Примечание:* если у нескольких игроков одинаково низкий рейтинг, кандидат от политической партии не может воспользоваться возможностью получить 2 очка рейтинга. То есть, если этот игрок и ещё 2 игрока имеют 5 очков рейтинга, а остальные игроки имеют больше, его рейтинг не может считаться наименьшим. То же самое касается наибольшего рейтинга: это понятие относится лишь к абсолютному лидеру, а не к нескольким игрокам, делящим между собой 1-е место.

## Дебаты

Дебаты представляют собой живую конкуренцию политических сил, проверяют эффективность подходов разных кандидатов на практике. Ослабить позиции соперников и удержать лидирующее положение помогут карточки «Доводы». Чтобы вызвать оппонента на дебаты, у вас должна быть на руках минимум одна карточка «Доводы». Вызвать на дебаты вы можете любого игрока, даже того, у которого нет карточек «Доводы».

Правила дебатов просты. Игроки по очереди бросают игральный кубик и прибавляют к результату броска значение, равное количеству карточек «Доводы», которое у них есть на руках. Тот, чья сумма окажется больше, побеждает. Если значения совпали, игроки повторяют броски до тех пор, пока не определится победитель. По завершении дебатов оба их участника теряют по одной карточке «Доводы» — в следующий раз избиратели захотят узнать что-нибудь новое. Победитель получает 2 очка рейтинга, проигравший теряет 1 очко рейтинга.

*Подсказка:* хорошим тоном считается перед броском ответить на вопрос: почему победить должны именно вы. Результат на игральном кубике подскажет, удалось ли убедить избирателей.

Юмор всегда приветствуется, но никогда не унижайте своих оппонентов.

## Игровые карточки

**Карточки с вопросами.** Политики — это эксперты в своей области. Вопросы, с которыми они столкнутся, потребуют от них незаурядной эрудиции. Карточки вопросов в игре призваны продемонстрировать важность таких знаний. Они представляют собой вопрос с вариантами ответов, из которых требуется выбрать один. Правильный ответ приведён на обратной стороне. Успешный ответ поможет завладеть преимуществом или избежать неприятностей.

**Карточки «Случай».** Порой случаются события, не зависящие от воли человека, с которыми невозможно справиться. Такие события способны радикально повлиять на исход выборов и могут касаться любого игрока.

- **Скандал!** Новые подробности заставили избирателей пересмотреть свои взгляды. Игрок с наибольшим рейтингом теряет 2 очка рейтинга.

- **Катастрофа!** Груз ответственности лёг на фаворита предвыборной гонки. Игрок с наибольшим рейтингом теряет 2 карточки «Доводы».

- **Судебный иск!** Пересчёт рейтинга кандидатов выявил несоответствие. Все, кроме вас, бросают игровой кубик. Поменяйтесь рейтингом с игроком, у которого выпало наименьшее значение.

- **Конфликт!** Противоречия больше не могут оставаться невысказанными. Все, кроме вас, бросают игровой кубик. Проведите дебаты с игроком, у которого выпало наибольшее значение.

- **Открытие!** Когда никто уже не верил, случилось невероятное. Игрок с наименьшим рейтингом получает 2 очка рейтинга.

- **Достижение!** Кропотливая работа приносит свои плоды. Кандидат с наименьшим рейтингом получает 2 карточки «Доводы».

**Карточки «Доводы».** Политика складывается из убеждений. Убеждения — это доводы в политической борьбе. Работая над собой и самосовершенствуясь, мы развиваем политические взгляды, которые помогают нам принимать правильные решения. Карточки «Доводы» символизируют главный инструмент политической борьбы — слова. Они необходимы для участия в дебатах.

Использованные карточки складываются в отдельную стопку. Если все карточки были использованы, стопка перемешивается и используется заново.

*Примечание:* в случае отсутствия абсолютного рейтингового лидера победитель определяется по наибольшему количеству карточек «Доводы», а при их равенстве игроки бросают игральный кубик. Игрок, у которого кубик выдал наибольшее значение признаётся лидером.

## Окончание игры

Игра заканчивается после подсчёта очков и оглашения имени победителя.





Издание для досуга

## **ВЫБОР.VY**

Образовательная игра

*Ответственный за выпуск О.Д. Деруго*

Подписано в печать 15.11.2024. Формат 60×84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.

Бумага офсетная. Печать офсетная.

Усл. печ. л. 0,93 + 5,7 (карт.) + 0,46 (поле).

Уч.-изд. л. 0,6 + 10,26 (карт.) + 0,83 (поле).