

INSTRUKCJA



Gracze:

CZTERY DRUŻYNY NARODOWE reprezentujące poszczególne państwa V4: Polskę, Węgry, Czechy i Słowację. Liczebność poszczególnych drużyn jest zależna od wielkości grupy. O podziale na drużyny decyduje Marszałek. Drużyny losują kraj, który będą reprezentować w trakcie rozgrywki. Liczba osób w każdej drużynie powinna być taka sama lub zbliżona. Każda drużyna składa kartę identyfikującą kraj w „koziołek”, zgodnie z zaznaczonymi liniami perforacji i ustawia na swoim stoliku. W rozgrywce mogą brać udział wszystkie osoby zapisane na zajęcia, lub wybrana część (decyzja Marszałka), pozostałe osoby będą pełnić rolę jury i wspierać Marszałka w finalnej ocenie rozgrywki. Aby zachować jednolity charakter rozgrywki o ostatecznym wyborze schematu gry decyduje Marszałek w porozumieniu z drużynami.

MARSZAŁEK – osoba prowadząca rozgrywkę. Rolę Marszałka pełni wykładowca/nauczyciel prowadzący zajęcia. Ma ugruntowaną wiedzę na temat funkcjonowania V4 oraz bieżących wydarzeń międzynarodowych i sytuacji polityczno-gospodarczej oraz społecznej w państwach V4. Decyduje o podziale gry na drużyny narodowe, przedstawia reguły rozgrywki, wprowadza główny punkt agendy szczytu, prowadzi obrady podczas szczytu, może wprowadzić zdarzenie losowe, podsumowuje obrady i ocenia strategie negocjacyjne drużyn narodowych. Kontroluje czas w poszczególnych etapach rozgrywki.

Cel gry:

Celem gry decyzyjnej **4-12-27. Laboratorium integracyjne** – rozgrywka V4, jest wypracowanie wspólnego stanowiska wobec kwestii, które są przedmiotem spotkania. O agendzie spotkania decyduje Marszałek.

Przebieg rozgrywki:

Rozgrywka składa się z pięciu części:

Pierwszy etap: Każda drużyna narodowa otrzymuje krajową kartę preferencji, na której są określone ogólne priorytety polityki danego państwa i podstawowe informacje dotyczące wybranych aspektów polityki. Szczególna rola przypada państwu sprawującemu prezydencję w V4.

Każda drużyna narodowa wybiera swojego lidera pełniącego funkcję „premiera” podczas obrad, który w kolejnych etapach rozgrywki będzie reprezentować drużynę, może też dokonać podziału ról zgodnie z tematyką i w dalszych etapach gry delegować poszczególnych graczy do reprezentowania stanowiska drużyny w określonych dziedzinach, np. obronności, energetyki itp. Każda drużyna wybiera ze swojego grona eksperta/ekspertów, których zadaniem będzie doradzanie z poziomu eksperckiego. Po wstępnym zapoznaniu się z kartami preferencji krajowych przez drużyny, Marszałek prosi premiera państwa sprawującego prezydencję na osobność i przekazuje mu informację o temacie szczytu, może również poprosić premiera o wylosowanie tematu z puli. Premier przekazuje informację o temacie szczytu pozostałym drużynom. Drużyny podejmują nieformalne negocjacje z innymi drużynami. Gracze starają się wysondować nastroje i stanowiska innych drużyn oraz poznać ich propozycje. Drużyny narodowe pracują oddzielnie, starając się wypracować stanowisko. W połowie przewidzianego na ten etap czasu Marszałek przekazuje premierom prośbę, aby zapoznali się ze stanowiskami opinii publicznej w swoim kraju na temat/tematy poruszane podczas rozgrywki, uzasadniając, że powinni je wziąć pod uwagę w trakcie negocjacji. Podstawowe informacje o preferencjach społecznych znajdują się na stronie projektu i są dostępne po zeskanowaniu kodu QR znajdującego się na ostatniej stronie krajowej karty preferencji. Analizę danych tam zawartych premierzy mogą zlecić swoim ekspertom.