



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US

UN GHID DESPRE
TESTAREA LARP ÎN
SCOP EDUCAȚIONAL



inerciadigital
Boost your digital skills

Studie
främjandet

MONOMYTHS
— Joyful learning experiences —

LajvVerkstaden

vhs Hessischer
Volkshochschulverband

INTRODUCERE

Trăim într-o lume în care internetul reprezintă o parte importantă din viața celor mai mulți oameni, indiferent dacă ne implicăm activ sau nu prin muncă, educație și social media. Internetul poate fi un instrument fantastic și este plin de diverse medii sociale în care oamenii pot găsi orice - comunitate, hobby-uri, divertisment și informații.

Din nefericire, este, de asemenea, plină de dezinformare.

În mod inevitabil, feed-urile noastre din social media înfloresc cu știri false, propagandă politică, conținut manipulat și sponsorizat, falsuri profunde și minciuni flagrante deghizate în opinii.

În calitate de consumator de social media, de televiziune și de diferite canale de știri, a devenit o cerință să avem abilități de alfabetizare mediatică pentru a putea spune în ce putem și ce nu putem avea încredere. Iar acest lucru este foarte greu uneori!

Proiectul DIS-PLAY își propune să echipeze lucrătorii de tineret și profesorii cu metode și instrumente pentru a crește competențele media ale elevilor lor, pentru a-i face conștienți de modul în care funcționează dezinformarea, de ce este periculoasă și cine beneficiază de pe urma ei. Aceste abilități vor include identificarea diferitelor tipuri de dezinformare și a intențiilor din spatele acesteia, reacția la dezinformarea din social media și raportarea acesteia în ceea ce privește responsabilitatea democratică și datoria civică a fiecăruia.

În acest ghid veți găsi toate instrumentele de care aveți nevoie pentru a organiza EDU-LARP* " Troli pentru noi". LARPing-ul este o formă de povestire colaborativă în care participanții au ocazia să învețe în mod activ și să dobândească abilități printr-o metodă pedagogică atractivă, motivantă și mai puțin solicitantă.

**PENTRU MAI MULTE INFORMAȚII DESPRE PROIECT ȘI
CELELALTE INSTRUMENTE PE CARE LE-AM DEZVOLTAT VIZITAȚI
WWW.PROJECTDISPLAY.EU**

MULT SUCCES!

*Educational Live Action Role Play

INDEX

VOCABULAR DE TERMENI	PAGINA 1
INFORMARE LOGISTICA	PAGINA 2
STRUCTURA ȘI AȘTEPTĂRI	PAGINA 3
CELE PATRU INGREDIENTE	PAGINA 4
SETĂRI ALE LARP-ULUI	PAGINA 5-6
EXERCIȚII	PAGINA 7
INFORMAȚII ȘI SARCINI ALE GRUPULUI	PAGINA 8
EXERCIȚIUL 2 ȘI 3	PAGINA 9
ULTIMELE LUCRURI ÎNAINTE DE A ÎNCEPE LARP	PAGINA 10
LARP PARTEA 1 – TROLI PRINTRE NOI	PAGINA 11
DEZBATEREA PARTII 1	PAGINA 12
PREGĂTIRI PARTEA A 2-A	PAGINA 13
LARP PARTEA 2 – PĂDUREA MAGICĂ INC	PAGINA 14 -15
DUPĂ LARP – DEZBATERI	PAGINA 16
ASUMAREA RĂSPUNDERII PENTRU UTILIZARE	PAGINA 17

NECOMERCIALĂ



VOCANULAR DE TERMENI

LARP

LARP, sau Joc de Rol Educațional Live, este o formă de povestire interactivă în care participanții își interpretează fizic personajele într-un cadru fictiv, fără public, scenariu sau repetiții.

Edu-LARP

Un Edu-LARP, sau Joc de Rol Educațional Live este o formă de joc de rol colaborativ în care participanții au ocazia să învețe în mod activ și să dobândească abilități printr-un cadru mai distractiv, mai atractiv și mai puțin solicitant. Cuvântul înseamnă

Conducător de joc

Persoana care conduce LARP-ul. Conducătorul de joc este responsabil de urmărirea timpului, de organizarea pregătirii și de desfășurarea LARP. Adesea joacă rolul unui NPC în timpul LARP-ului.

NPC

Un NPC (Non-Player Character - personaj ne jucător) este un personaj controlat de conducătorul de joc, care îndeplinește roluri pentru a îmbunătăți povestea generală și interacțiunile din cadrul jocului.

ÎN AFARA-JOCULUI , ÎN-JOC

ÎN AFARA-JOCULUI se referă la momente sau zone care se află în afara LARP-ului, unde ești tu însuși și nu personajul tău

ASPECTE LOGISTICE

LOCATIE

O sală de clasă sau o sală de birou cu suficiente locuri pentru participanți

Opțional: O sală ÎN AFARA-JOCULU pentru pregătire, exerciții și pauze

PARTICIPANȚI

5-30 de persoane

Vârsta: 12-27 ani

ORA

5 ore și 15 minute

(inclusiv o pauză)

Activitatea poate fi scurtată sau prelungită în funcție de preferințe

PREGĂTIRI

Pregătiți totul pentru vizionarea prezentărilor Power Point.

O SĂ AVEȚI NEVOIE DE

- Pixuri și hârtii
- Prezentare descarcată
- Dispozitiv pe care să prezentați Power Point
- Costume simple pentru Trolii de la birou, cum ar fi pălării, ochelari, cozi, haine verzi, etc.
- Costume simple pentru Zânele de la birou, cum ar fi, urechi, eșarfe, aripi, haine colorate, etc.
- Printați:

“Prinați materialele - Trolii Pentru Noi”
“Testul CRAAP - Pădurea Fermecată Inc”
“Fact checker - Pădurea Fermecată Inc”

Opțional:

- tablete sau calculatoare
- o imprimantă

COSTUME

Jocul poate fi jucat cu un costum minim, dar este util pentru participanți să aibă ceva care să îi ajute să intre în pielea personajului și să separe jucătorul de personaj.

Puteți folosi, de exemplu, eșarfe, ecusoane sau alte lucruri pe care le puteți obține cu ușurință.

Dacă vreți să fiți un pic mai ambițioși, puteți folosi cămăși sau jachete pentru a crea o senzație de birou. Acest lucru poate fi combinat, de exemplu, cu cozi pentru Trolii sau flori în păr pentru Zâne.



CUM VA FI STRUCTURATĂ ZIUA

LARP este împărțit în două părți. Vom începe cu pregătirile pentru Partea 1 "Trolu Pentru Noi". În timpul acestor pregătiri veți afla mai multe despre lumea în care ne vom juca, veți crea personaje, ne vom primi grupurile și misiunile, vom îmbrăca niște costume și vom face câteva exerciții. Vom trece în revistă regulile LARP-ului.

În timpul primei părți ne vom juca cu toții personajele cât mai bine, iar NPC-urile vă vor ghida prin poveste și vă vor ajuta să găsiți lucruri de făcut. Mai multe informații despre Partea 1 vor veni mai târziu în pregătiri, precum și în timpul LARP-ului în sine.

După Partea 1 ne vom schimba din personaj și vom vorbi pe scurt despre experiența noastră, ne vom scrie gândurile și ceea ce am învățat în Partea 1.

Înainte de a începe Partea 2 va exista o pauză.

(fie o pauză de prânz, dacă se potrivește cu programul dumneavoastră, fie o pauză de 20-30 min.

pauză pentru cafea, ceva de mâncare, nevoi la baie etc.).

După pauză vom pregăti și vom desfășura Partea 2 - "Pădurea Fermecată Inc". Din nou vom crea noi personaje și ne vom pregăti pentru noul cadru cu câteva exerciții, costume ușoare și prezentări.

În timpul părții 2 vom urma aceleași reguli ca în partea 1 și vom fi folosi unele dintre materialele create în "Trolu Pentru Noi".

După Partea 2 vom avea o ședință de dezbateri în cadrul căreia vom discuta despre ce s-a întâmplat, ce am învățat și vom face diferite dezbateri atât împreună, cât și individual.

CE SE AȘTEAPTĂ DIN PARTEA PARTICIPANȚILOR?

- Participă la LARP în funcție de nivelul tău de confort - poți să te implici din plin sau mai mult să observi și să urmărești.
- Joacă-ți personajul în felul tău, în cel mai bun mod posibil.
- Participă la misiuni și la rezolvarea problemelor care sunt oferite în timpul LARP.
- Respectă regulile și arată respect față de ceilalți participanți, față de conducătorul de joc și față de tine însuși.
- Întreabă un lider de joc dacă ai nevoie de ajutor!

CELE 4 INGREDIENTE

1. O LUME

În timpul LARP-ului ne vom folosi imaginația pentru a ne preface că suntem în altă parte, într-o altă lume. Pentru a începe, toată lumea trebuie să fie de acord asupra locului și a momentului în care are loc LARP-ul. Atâta timp cât suntem cu toții de acord asupra locului în care ne aflăm și asupra oportunităților și limitărilor acelei lumi - totul este permis. De exemplu - ar fi ciudat ca cineva să vorbească despre computere și raze laser într-un cadru din anul 1200, sau să vorbească despre recolta rea și despre cum îi va afecta pe cei 12 copii ai tăi într-o misiune spațială.

3. UN SCENARIU

Pentru ca LARP-ul să fie interesant, trebuie să se întâmple ceva. Liderii de joc (sau NPC:s - Personaj nejuccator) vor da sarcini și misiuni înainte și în timpul LARP-ului și va depinde de toată lumea să găsească soluții pentru ele pe durata LARP-ului. Deoarece LARP-ul este improvizat, fiecare va decide ce face personajul său în cadrul lumii și al misiunii care i-a fost atribuită.

Dacă încercați o mulțime de soluții și reacții diferite la problemele și evenimentele din cadrul jocului, veți face să se întâmple mai multe lucruri și veți crea o poveste mai interesantă.

2. PERSONAJELE

Când faci LARP ai șansa de a fi altcineva decât tine însuși. Dacă LARP-ul este plasat în anul 1200, ai putea, de exemplu, să joci rolul unui fermier care pierde mereu lucruri și care își face griji pentru a-și hrăni familia. Sau, dacă ne aflăm în spațiu, ai putea fi expertul în monștrii din altă galaxie sau un inginer de nave spațiale.

Ne folosim personajul ca alibi pentru a putea face, cunoaște sau spune lucruri pe care nu le-am face în mod normal. Într-un LARP puteți juca ipotetic orice - un erou popular laș, un copil curajos, un om de știință neîndemânatic sau un hoț isteț. Orice este posibil, iar noi vom lucra în echipă pentru a ne ajuta reciproc să ne asumăm rolurile într-un mod distractiv și încurajator.

4. REGULI

Avem nevoie de reguli pentru ca LARP-ul să funcționeze. Acestea sunt acolo pentru a oferi tuturor cele mai bune condiții pentru a avea o experiență distractivă și sigură, în care fiecare poate participa la nivelul la care se simte confortabil. Dar oferă, de asemenea, oportunitatea de a face împreună un pas în afara zonei noastre de confort.

Vom avea o scurtă reamintire a regulilor la sfârșitul introducerii, înainte de a începe jocul de tip larp.

PREGĂTIREA PENTRU LARP-UL "TROLI PENTRU NOI"

Lumea Noastră

Nu este o coincidență faptul că oamenii îi numesc Troli pe cei care sunt răutăcioși pe internet. Pentru că exact asta sunt, cel puțin în această lume.

Trolii trăiesc printre oameni de mult timp. De-a lungul secolelor, ei au găsit în mod constant noi modalități de a se pune cu omenirea. Cel mai recent pas în progresul lor este crearea cooperării Troli Pentru Noi - o companie cu unicul scop de a răspândi dezinformare și de a-i face pe oameni nefericiți.

Ca reacție la acest lucru, Zănele și-au înființat propria companie - Pădurea Fermecată Inc. Nu neapărat din dragoste față de oameni, ci pentru că ei cred că oamenii sunt prea proști pentru a vedea prin munca răutăcioasă a trolilor. Zănele lucrează neobosit pentru a contracara propaganda Trolii.

În mijlocul acestora îi avem pe oameni. Care răspândesc cu bucurie și naivitate dezinformarea Troliilor, complet inconștienți că sunt prinși într-o luptă constantă între aceste creaturi magice.

SCENARIU NOSTRU

Prima parte va avea loc la biroul Troli pentru noi, unde angajații vor avea o zi normală de lucru, producând diferite tipuri de dezinformare pe care le vor folosi pentru a crea mizerie umană. Șeful lor, CEO Verde, îi ajută în procesul lor de creație.

Partea 2 va avea loc la biroul Pădurea Fermecată Inc, unde angajații au fost chemați să lucreze de urgență. Zănele trebuie să separe adevărul de dezinformare și să contracareze planurile malefice ale Troliilor.

Personajele Noastre

Acest LARP este împărțit în două părți. În partea 1, participanții vor juca rolul Troliilor care lucrează la "Troli Pentru Noi". Aceștia sunt conduși de scopul lor de a crea mizerie umană. Conducătorii jocului vor juca rolul CEO-ului Verde și Middle Manager Moss.

În partea a doua, participanții vor juca rolul Zănelor care lucrează la "Magic Fermecată Inc" pentru a-i ajuta pe oameni să vadă că Troliii răspândesc dezinformări. Ei sunt conduși de scopul lor de a găsi dezinformarea ascunsă și de a lua banii Troliilor în mai multe petreceri și bucurii în viață. Liderii de joc vor juca rolul CEO Floarea-soarelui și al Trolului Moss.

REGULILE NOASTRE

Regulile ajută LARP-ul să creeze o poveste colectivă interesantă și să creeze un loc sigur.

- Nu puteți câștiga. Totul constă în a crea relații plăcute între personaje și în a construi o poveste captivantă. Accentul se pune pe a spune colectiv o poveste interesantă și pe rezolvarea misiunilor împreună.
- Pe tot parcursul LARP-ului, participanții rămân în pielea personajului, folosind numele personajelor și discutând chestiuni legate de LARP.
- Interacțiunea respectuoasă este esențială; nu sunt permise furtul sau violența.
- Misiunea este de a contribui la o experiență distractivă și interesantă pentru toți participanții.

NU ESTE O COMPETIȚIE

O practică comună în LARP și în alte forme de joc de rol este conceptul de "Joacă pentru a pierde". Acest lucru poate implica faptul că un jucător își asumă în mod deliberat riscuri sau acționează într-un mod care ar putea duce la consecințe negative pentru personajul său, dar care contribuie, de asemenea, la tensiunea, dramatismul și dezvoltarea poveștii pentru întregul grup. De exemplu: alegând să creadă o minciună pe care o spune altcineva, jucând un personaj neîndemânatic sau pierzând ceva foarte important, cum ar fi o scrisoare sau o comoară. Totul constă în a prioritiza povestea și experiența generală în detrimentul obținerii succesului personal. Adoptând mentalitatea "Joacă pentru a pierde", participanții pot crea narațiuni mai dinamice și mai captivante, în care succesul și eșecul devin o parte firească a poveștii și contribuie la o experiență mai bogată și mai memorabilă pentru toți cei implicați. De asemenea, încurajează concentrarea pe colaborare, explorare și experimentarea diferitelor acțiuni și decizii fără teama de pierdere.

SPAȚIU CURAJOS

În timpul LARP-ului ne vom juca cu unele subiecte controversate. Prin urmare, trebuie să fim de acord că lucrurile spuse în personaj, pe care trebuie să ne prefacem că le susținem pentru ca LARP-ul să funcționeze, pot fi explorate în timpul jocului. Și că acestea nu reflectă opinia personală a jucătorilor odată ce LARP-ul se încheie. Când LARP-ul se termină, iesim și noi din pielea personajelor.

Nu facem glume nepoliticoase sau comentarii răutăcioase în același spirit atunci când suntem în afara personajului.

Pentru unii jucători acest lucru poate fi foarte personal și inconfortabil, așa că este foarte important să respecte această regulă.

ACUM SĂ ÎNCEPEM CU UN
EXERCİȚIU....



EXERCITIUL 1 "HAI SĂ...!"

Timp: ca 10 min

Împărțiți toți participanții în perechi. Unul dintre ei va începe să propună o activitate. De exemplu "hai să mergem la pescuit!" Cealaltă persoană trebuie să spună "Da!" la sugestie și apoi se prefac că fac acea activitate împreună. După câteva secunde, cealaltă persoană va veni cu o nouă sugestie la care prima persoană trebuie să spună "Da", și așa mai departe. Acest lucru se va repeta până când veți încheia exercițiul. Toată lumea va face acest lucru în același timp, așa că poate deveni un pic cam gălăgios, dar este în totalitate în regulă.

Mai multe exemple:

Să mergem la plimbare! "Da!"

Hai să ne jucăm de-a leii! "Da!"

Hai să ne furișăm la masa aia! "Da!"

Hai să ne odihnim... "Da!"

Hai să reparăm bicicleta asta stricată. "Da!"

Scopul exercițiului:

Să renunți și să spui "da!" colegilor tăi participanți. Fiți dispuși să încercați pentru că nu există o cale greșită. Să începeți să fiți creativi, jucăuși și prostuți.

CREAREA PERSONAJELOR

Timp: ca 15 min

Vom crea acum personajul nostru pentru partea 1. Personajele pentru partea 2 vor fi create mai târziu, urmând aceeași structură.

Distribuiți "Fișele personajelor" și împărțiți participanții în 6 grupuri. Distribuiți fiecărei grupe câte o fișă de "Informații despre grup" și lăsați-le să o citească. După aceea, fiecare își va crea propriul personaj.

INSPIRAȚIE

Nume: Stâncă, Noroi, Stejar, Bășica, Lava, Mușchiu, Ghiocel, Lăcomia, Tufă.

Titluri de muncă ridicole: Șef al insultelor majore, Designer de nebunii, Manager de bani, Expert în minciuni, Coordonator de relații interumane, Designer de haos

Calități "bune": crearea de fotografii convingătoare, insultarea oamenilor, câștigarea de aur, ascultarea,

"Calități rele": uituc, nu se pricepe la noile tehnologii, mincinos, îi întrerupe pe ceilalți, adoarme mereu în ședințe

Atunci când îți alegi vârsta, amintește-ți că Trolii și Zănele sunt nemuritori și ar putea trăi de mii de ani.



LUCRAȚI CU INFORMAȚII ȘI SARCINI DE GRUP

Timp: ca 10 min

Trollii se apără reciproc. Ești menit să fii răutăcios față de oameni, dar asta nu înseamnă că ai un mediu de lucru toxic.

În perechi de câte trei, decideți ce grup din birou sunteți. Împărțiți-vă în aceste grupuri și lăsați participanții să citească și să folosească informațiile despre grup ca punct de plecare

Grupul 1 - Comitetul de planificare a partidului

Grupul 2 - Bârfele de la birou

Grupul 3 - Fantasi-mossboll (fotboll) vännema

Grupul 4 - Dublu control

Grupul 5 - Nebunii sănătății

Grupul 6 - Bătrânii morocănoși

Lăsați toate grupurile să facă o mică prezentare a lor. Ce culoare are grupul lor și o scurtă descriere a personajelor lor.

PREZINTĂ-ȚI PERSONAJUL

Timp: ca 5-10 min

Permiteți participanților să își prezinte personajele, unul câte unul, unul altuia. Cel mai important lucru este să spuneți grupului numele personajelor voastre.

Aici veți prezenta și CNP-urile - CEO Verde și Middle Manager Moss. Nu uitați să le spuneți participanților că CEO Verde va avea unele caracteristici "antipatice", dar că este important ca angajații să îi arate șefului lor mult respect. CEO Verde crede că este cel mai bun șef din lume pentru că angajații îl tratează ca atare.



EXERCIȚIUL 2 "ÎNTRUCHIPEAZĂ-ȚI CARACTERUL"

Timp: ca 5 min

Începeți prin a sta în picioare într-un cerc. Invitați-i pe toți să închidă ochii și să respire adânc. Citiți încet următoarele instrucțiuni și faceți o pauză după fiecare întrebare, acordând participanților un moment pentru a explora:

"Veți începe acum să vă creați corpul fizic al personajelor voastre. Imaginază-ți că trăsăturile și atributele fizice ale personajelor le înlocuiesc încet-încet pe ale tale și încearcă să le manifesti cu propriul tău corp. Este în regulă să te miști și să încerci lucruri diferite. Începeți cu picioarele. Cum stă în picioare personajul tău? Este o poziție mai largă sau mai îngustă? Mai mult pe călcâie sau pe degete? Genunchii lor sunt dreți sau îndoiti? Se sprijină pe un picior? Își ține spatele drept sau îndoit? Corpul este obosit sau alert? Greu sau ușor? Relaxat sau încordat? Face gesturi mari sau mici cu mâinile și brațele? Au ticuri sau maniere, cum ar fi să se atingă de păr, să se scobească în cuticule sau să își dreagă mult vocea? Treceți la față și la cap. Personajul dvs. își ține capul sus, privește în jos sau undeva la mijloc? Personajul tău este încruntat, zâmbitor, neutru?

Păstrați acest limbaj al corpului în timp ce deschideți ochii și ne trecem la următorul exercițiu".

EXERCIȚIUL 3 "MERGEȚI CA ȘI CUM..."

Timp: ca 5 min

Acum, păstrând și reținând limbajul corporal al personajelor, este timpul să începi să te miști ca ele. În câteva clipe, participanții vor începe să se plimbe încoace și încolo în cameră. Ei nu pot vorbi sau face zgomote și nu au voie să atingă pe nimeni altcineva. În timp ce ei se plimbă în tăcere, veți striga diferite indicații pe care ei vor încerca să le demonstreze cu limbajul corpului lor în timp ce continuă să meargă. De exemplu, "mergi ca și cum chiar trebuie să faci pipi". Participanții vor încerca apoi să demonstreze acest lucru prin modul în care merg.

Mergeți ca și cum...

- Chiar trebuie să faci pipi
- Tocmai ai primit niște vești bune.
- Ai o prezentare și ai uitat
- Încerci să ascunzi cât de obosit ești
- Credeți că vă urmărește cineva
- Ați găsit o comoară
- Aveți un secret
- Ați aflat o bârfă succulentă
- Încerci să rezolvi o problemă foarte complicată
- (...adăugați propriile sugestii)

CREAȚI SLOGANUL TROLILOR

Timp: ca 5 min

Creați-vă un slogan de birou. Atunci când trebuie să te dai mare, ce spui?

Prin slogan ne referim la ceva asemănător cu un cântec sportiv, cu sunete sau cuvinte, cu un apel și un răspuns sau pentru a striga motto-ul tău.

De exemplu:

"Cine suntem noi?" "Trolii" "Ce vrem?" "Mizerie"

"Trolii! Trolii! Trolii!"

"Fără durere, fără bogăție!"

O ULTIMĂ RECAPITULARE

SCENARIUL

Lucrăm cu toții la compania Trolii Pentru Noi și vom juca împreună o zi la birou în care creăm dezinformare pentru a face bani din mizeria și prostia oamenilor. Toată lumea are sarcini de făcut, zvonuri de bârfă și cafele de luat. Șeful CEO Verde și Middle Manager Moss vor aștepta rezultate la finalul "zilei de lucru".

Țineți minte... nu trebuie să meargă bine sau conform planului pentru personajele dvs. pentru ca LAPR să fie o poveste bună!

REGULILE

- Crearea relațiilor între personaje și construirea unei povești captivante.
- Pe tot parcursul LARP-ului, rămâneți în personaj și folosiți numele personajelor. LARP-ul va începe cu numărătoarea inversă de la 5-0 și se va încheia atunci când unul dintre conducătorii de joc va spune "Acesta este sfârșitul jocului nostru".
- Includeți-vă unii pe alții și fiți respectuoși. Nu este permisă folosirea forței.
- Misiunea este de a contribui la o experiență distractivă și interesantă pentru toți.

CUM SE DESFĂȘOARĂ LARP-UL

Următoarea parte este destinată instrucțiunilor privind modul de desfășurare a LARP-ului. Citiți-o în prealabil și folosiți-o ca un ghid pentru ceea ce trebuie să faceți. Puteți avea scenariul la dumneavoastră ca suport în timpul desfășurării LARP-ului, dar nu-l citiți cu voce tare participanților.

Între paranteze veți vedea care este NPC-ul responsabil pentru introducerea de lucruri noi în LARP și o estimare a timpului necesar.

PARTEA 1 - TROLI PENTRU NOI

Timp: ca 1 h

SCENA DE ÎNCEPUT - ÎNTÂLNIREA DE DIMINEAȚĂ (CCA 10 MIN)

Scop:

- Pregătiți scena
- Asigurați-vă că participanții știu ce trebuie să facă în continuare

Întâlnire de dimineață la biroul Trolilor Pentru Noi. După o scurtă discuție despre weekendul fiecăruia sau despre vreme, middle manager Moss face o prezentare a sarcinilor și obiectivelor de astăzi. CEO Verde întârzie și intră în mijlocul prezentării, întrerupându-l în mod nepolitic. Moss se teme prea mult să spună ceva despre întârziere, în schimb îi urează bun venit lui Verde și continuă prezentarea.

După prezentare, Verde și Moss au o mică neînțelegere atunci când Moss încearcă să sugereze că ar putea exista modalități de a câștiga bani fără a face rău oamenilor. Verde nu este deloc de acord și insistă asupra importanței de a produce o mulțime de lucruri în prezent, astfel încât compania să se poată dezvolta.

Încheie ședința de informare cu un slogan de birou.

ATRIBUIREA SARCINILOR (CCA 5 MIN.)

Lăsați fiecare grup să aleagă o metodă de lucru, un public țintă și un scop.

SFATURI DESPRE CUM SĂ CONDUCEȚI JOCUL

- Implică-te în ideile, munca și jocul de rol ale participanților. Moss poate începe încet-încet să pună la îndoială morala din spatele a ceea ce fac, în timp ce Verde vorbește doar despre cum să facă bani, cum să crească și ce șef bun este.
- Propuneți metode dacă nu știu ce să facă.
- Explorați ce înseamnă să fii un Trol rău. Există modalități de a viza și mai multe persoane sau de a maximiza pagubele și profitul?
- Arătați tuturor la ce lucrează oamenii (cu permisiunea lor) pentru a-i ajuta să se inspire.
- CEO Verde poate primi un telefon de la "Consiliul de Administrație" și să vorbească cu voce tare despre cum va face reduceri de personal, își va da mai mulți bani, va scăpa de toate pauzele pentru angajați etc.
- Fiecare grup are alte lucruri de făcut dacă are nevoie de o pauză de la munca din joc. Găsiți modalități de a le reaminti acest lucru

HAOS CREATIV (CCA 30-40 MIN)

Toată lumea lucrează la temele lor, bârfesc, se prefac că lucrează, își îndeplinesc sarcinile de grup și se joacă cu propriile idei. Unii s-ar putea să se concentreze mai mult pe sarcinile lor, alții s-ar putea să se concentreze mai mult pe aspectele de joc de rol ale jocului. Ambele ar trebui să fie încurajate. Este posibil ca sala să devină zgomotoasă și haotică, ceea ce este minunat! Permiteți un moment de joacă și de prostie.

Moss și Verde nu se pun niciodată de acord cu privire la cea mai bună cale de urmat pentru companie, dar, deoarece Verde este directorul general și are mai multă putere, sugestiile și întrebările lui Moss sunt mereu respinse. Încercați să-i convingeți pe participanți să vă ia apărarea.

MOSS A IEȘIT (cca 5 min)

CEO Verde vorbește despre mizeria pe care o vor suferi oamenii ca fiind un lucru bun, deoarece aduce mai multe profituri pentru Trolii.

NPC Moss încearcă să pună la îndoială morala și subliniază că toți trolii sunt deja destul de bogați și că nu au nevoie de mai mulți bani. Să sperăm că participanții se vor revolta împotriva lui Moss la final și vor cere ca acesta să fie concediat. Dacă acest lucru nu se va întâmpla, CEO Verde se va sătura de întrebările lui Moss și de morala scăzută a muncii și îl va concedia pe Moss în fața tuturor. În oricare dintre scenarii, Moss pleacă furtunos și părăsește biroul Trolilor Pentru Noi.



DEZBATEREA PĂRȚII 1

Timp: cca 15 min + pauză

Adunați toate materialele create în partea 1 într-un singur spațiu. Acestea vor fi folosite în timpul părții 2.

SCHIMBAREA COSTUMELOR (CCA 5 MIN)

DISCUȚIE ÎN CERC (10 MIN)

Așezați-vă în cerc și verificați cu fiecare cum se descurcă. Mergeți în jurul cercului și lăsați-i pe toți să spună grupului...

- Ceva ce ei au crezut că a fost distractiv
- Ceva ce ei au crezut că a fost dificil
- Ceva ce ei au crezut că a fost neașteptat

FACEȚI O PAUZĂ!

CREAREA PERSONAJELOR

Timp: cca 15 min

Tu, în calitate de conducător al jocului, decizi dacă vrei ca participanții să rămână în aceleași grupuri ca în prima parte sau dacă vrei ca ei să schimbe și să formeze un nou grup de trei persoane. Acum vom crea al doilea personaj pentru partea a doua.

Distribuiți "Fișele de caractere" și participanții în 6 grupuri. Distribuiți câte o fișă de "Informații despre grup" fiecărui grup și lăsați-i să o citească. După aceea, fiecare își va crea propriul personaj.

INSPIRAȚIE

Nume de Zâne: Vânătoare, Miere, Porumbel, Scipici, Pasăre, Argint, Roua.

Titluri de muncă ridicole: Șef de probleme personale, Corector de știri false, Manager de stare de spirit, Expert în expertiză, Coordonator de ridicol uman, Designer de instrumente de adevăr

Calități "bune": a fi suspicios cu privire la informații, a încuraja colegii de muncă, a asculta, a se asigura că toată lumea are dreptul să spună ceva,

"Calități rele": uituc, nu se descurcă bine cu noile tehnologii, dezordonat, îi întrerupe pe ceilalți, adoarme mereu în ședințe, îi plac trolii

Atunci când vă alegeți vârsta, nu uitați că Trolii și Zânele sunt nemuritori și ar putea să fi trăit mii de ani.



PREZENTAȚI-VĂ PERSONAJUL

Timp: cca 5-10 min

Lăsați participanții să își prezinte reciproc personajele, de exemplu, făcând cu rândul în cerc. Cel mai important este să le spuneți numele personajelor voastre. Nu uitați să prezentați și CNP-urile: CEO Floarea-soarelui și Middle Manager Moss aici

INFORMAȚII ȘI SARCINI ALE GRUPULUI

Timp: cca 10 min

Tu, în calitate de conducător al jocului, decizi dacă vrei ca participanții să rămână în aceleași grupuri ca în prima parte sau dacă vrei ca ei să schimbe și să formeze un nou grup de trei persoane.

Lăsați toate grupurile să facă o mică prezentare a lor.

SLOGANUL ZÂNELOR

Timp: cca 10 min

Creați-vă un cântec de birou. Atunci când trebuie să te dai mare, ce cânti?

De exemplu: "Salvați oamenii" *clap clap clap* sau "Opriți un trol, banii se vor întoarce".



ÎNAINTE SĂ INEPEM PARTEA

A 2 A

SCENARIU

Timp: cca 5 min

CEO Floarea-Soarelui a chemat cele mai bune zâne din lume pentru a rezolva o criză la biroul Pădurea Fermecată Inc. Oamenii au devenit mai nefericiți ca niciodată, iar zânele au nevoie de fericirea oamenilor pentru a trăi. Împreună trebuie să găsiți și să combateți dezinformările din întreaga lume și să împiedicați lumea umană să cadă în dezordine și tristețe totală. Iar timpul se scurge...

REGULI

La fel ca în Parta 1. Recitiți paragraful dacă este nevoie.



PARTEA 2 - PĂDUREA FERMECATĂ INC

Timp: cca 1 h 10 min

ȘEDINȚĂ DE URGENTĂ (CCA 10 MIN)

Scop:

- Pregătiți scena de la biroul zânelor
- Distribuiți sarcini participanților

Ședință de urgență la Pădurea Fermeecat Inc. CEO-ul Floarea-Soarelui a convocat o întâlnire pentru cele mai competente Zâne din lume. Avem o criză! Dezinformarea infectează lumea umană mai mult ca oricând și atât de mulți oameni suferă din cauza conflictelor, discriminării și slabei stime de sine pe care le creează și asta înseamnă că Zânele vor muri! Floarea-soarelui prezintă diapozitivele pentru tema aleasă și instrumentele pe care Zânele le pot folosi pentru a găsi și dezminți dezinformarea.

Încheie ședința de informare cu cântecul de birou.

ATRIBUIREA SARCINILOR (CCA 5 MIN.)

Lasă-i pe toți să aleagă din materialul pe care l-a adus Moss. Pot alege materialul creat în partea 1 sau materialul prefabricat.

SĂ TRECEM LA TREABĂ (CCA 30-40 MIN)

Toată lumea analizează materialul ales pentru a vedea dacă informația este reală sau dezinformatoare. Ei vor avea ghiduri privind CRAAP-Test și metoda Traffic Light. După ce au terminat de găsit toate dezinformările dintr-o sursă, o pun pe perete și iau una nouă.

UN TROL SE ALĂTURĂ ECHIBEI (ÎN TIMPUL "SĂ TRECEM LA TREABĂ").

Managerul intermediar Moss bate la ușă. Moss îi explică fetei că obișnuiau să lucreze la Trolu Pentru Noi, dar că nu au putut să rămână acolo, li se părea greșit din punct de vedere moral. Dar Moss este tot un trol și nu-i plac oamenii. Zânele trebuie să-i învețe cum și de ce dezinformarea este atât de dăunătoare. Când Moss înțelege cât de rea este dezinformarea, le arată Zânelor materialul pe care l-au furat înainte de a pleca de la Trolu Pentru Noi (materialul creat în partea 1).

SFATURI PENTRU CUM SĂ JOCI MOSS ÎN PARTEA 2

- Când zâna vorbește despre criză, Moss poate să bată din palme și să aplaude mizeria umană. Participanții îi vor spune probabil lui Moss că "Nu, este un lucru rău că oamenii sunt dezinformați". Moss poate face pe rușinosul și spune că va dura ceva timp pentru a schimba mentalitatea.
- Dați sfaturi proaste participanților, spuneți-le minciuni evidente sau încercați să îi convingeți că o dezinformare este cu siguranță adevărată.



ALERTA DE OM DEZINFORMAT

Ori de câte ori se potrivește piesei, puteți adăuga o misiune de alertă umană.

Spuneți grupului că a apărut o nouă criză. Un grup de oameni în situații în care este clar că au fost dezinformați. Au nevoie de ajutor imediat! Găsiți dovezi că informația este falsă și scrieți o declarație pe care să o trimiteți oamenilor.

- Alternativa 1: Crearea unei echipe de lucru speciale pentru cei care doresc să rezolve aceste sarcini.
- Alternativa 2: Să convingă sala să se oprească din ceea ce face și să vină împreună cu soluții pentru a-i ajuta pe acești bieți oameni proști.

EXAMPLE DE ALERTA DE OM DEZINFORMAT:

- O școală întreagă crede că ar trebui să mănânce supă cu furculița pentru a obține mai multe proteine
- Un preșcolar a fost informat că, dacă mănâncă pietre, devine puternic
- Un grup de adulți au auzit că ar trebui să folosească bandă adezivă de rață pentru a-și acoperi propria gură pentru a avea un somn mai bun și mai sănătos
- O companie care vinde produse de detoxifiere le-a spus clienților lor că pot pune înălbitor în ceaiul lor de detoxifiere pentru a slăbi mai repede
- Un guvern crede că Marea Ciumă a fost cauzată de bebelușii cu ochi albaștri
- Părinții au fost informați că adolescenții lor cu urechi mici au mai multe șanse să pice la cursuri din cauza auzului slab

ADUNAȚI PE TOATĂ LUMEA (CCA 10 MIN.)

Adunați-i pe toți și cereți-le să își arate unii altora dezinformarea pe care au găsit-o.

Arătați-i lui Moss importanța muncii pe care o fac zânele. .

OBIECTIVE PENTRU ORGANIZAȚIE (CCA 5 MIN)

CEO Floarea-Soarelui vorbește despre cum bieții oameni trebuie să ne mulțumească. Visați împreună la viitorul companiei. Ce s-a realizat cu adevărul nostru? Ce schimbări majore putem face în lume cu ceea ce am făcut astăzi?

DISCURS DE INSPIRAȚIE AL CEO FLOAREA-SOARELUI

Exemplu:

"În fiecare zi în care mergem la serviciu ducem un război. Un război împotriva trolling-ului, a răspândirii dezinformării și a prăbușirii societății umane. În fiecare zi putem simți o mare mândrie pentru ceea ce facem. În fiecare zi schimbăm vieți, încercând să facem lumea un loc mai veridic!"

SFÂRȘITUL PARȚII 2.

DUPĂ LARP

Timp: cca 45 min

RUNDA DE DEZBATERI(CCA 10 MIN)

Toată lumea se așează în cerc. Pe rând, fiecare spune câte ceva despre LARP. Poate fi partea lor preferată, ceva ce li s-a părut dificil, ceva ce își vor aminti sau ceva ce a făcut altcineva care a fost memorabil. Toți ceilalți ascultă fără să comenteze.

DEZBATERI ÎN TĂCERE (10 MIN)

Tipăriți documentul "Dezbateri în tăcere" pe hârtii mari și puneți-le pe pereți sau pe mesele din jurul sălii și distribuiți pixuri. Lăsați-i pe toți să se plimbe și să își scrie reflecțiile pe hârtii în ritmul propriu, fără să vorbească între ei.

DISCUȚII (10-15 MIN)

Gather everyone for a joined discussion, or divide them into smaller groups.

Discutați următoarele întrebări.

- În opinia dumneavoastră - care este cea mai periculoasă/nocivă formă de dezinformare și de ce?
- Cine credeți că beneficiază de pe urma răspândirii dezinformării?
- Cum veți încerca să fiți atenți la dezinformare în viitor?

SFÂRȘITUL (5 MIN)

Încheiați prin a cere liderilor de joc să sublinieze lucrurile pe care le-ați observat și de care ați fost impresionați în timpul zilei.

VĂ MULȚUMIM CĂ AȚI JUCAT LARP-UL
TROLI PENTRU NOI



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLI PENTRU NOI UN SCENARIU DE LARP EDUCAȚIONAL DESPRE DEZINFORMARE

Mențiunea de utilizare necomercială

Acest conținut este protejat de legile privind drepturile de autor și este destinat exclusiv utilizării necomerciale. Utilizarea, reproducerea sau distribuirea neautorizată în scopuri comerciale este strict interzisă fără acordul prealabil scris al proprietarului drepturilor de autor.

Pentru întrebări, vă rugăm să contactați:

Denis Riabov denis.riabov@studieframjandet.se

sau LajvVerkstaden info@lajvverkstaden.se