

INSTRUKCJA



Gracze:

DWANAŚCIE DRUŻYN NARODOWYCH reprezentujących poszczególne państwa 3SI: Austrię, Bułgarię, Chorwację, Czechy, Estonię, Litwę, Łotwę, Polskę, Rumunię, Słowację, Słowenię i Węgry. 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 „koziółek”, zgodnie z zaznaczonymi liniami perforacji i ustawia na swoim stoliku.

MARSZAŁEK - osoba prowadząca rozgrywkę. Rolę Marszałka pełni wykładowca/nauczyciel prowadzący zajęcia. Ma ugruntowaną wiedzę na temat funkcjonowania 3SI oraz bieżących wydarzeń międzynarodowych i sytuacji polityczno-gospodarczej oraz społecznej w państwach regionu. Decyduje o podziale grupy na drużyny narodowe oraz przedstawia reguły rozgrywki, podsumowuje obrady i ocenia strategie negocjacyjne drużyn narodowych. Kontroluje czas rozgrywki.

Cel gry:

Celem gry jest przygotowanie statutu organizacji. Uczestnicy reprezentujący poszczególne państwa muszą rozstrzygnąć, zgodnie z preferencjami swojego kraju, jakie rozwiązania zawarte w statucie będą dla nich najkorzystniejsze.

Przebieg rozgrywki:

Gra składa się z dwóch zasadniczych faz.

Zaleca się, aby przed rozpoczęciem gry przeprowadzić zajęcia, na których zostaną przedstawione podstawowe kwestie związane z funkcjonowaniem 3SI oraz będą wyjaśnione różnice między luźnym formatem współpracy, jakim obecnie jest 3SI, a jego zinstytucjonalizowaniem, poprzez przyjęcie statutu. W ten sposób uczestnicy gry będą mieć świadomość wagi podejmowanych decyzji i ich konsekwencji. Po zaprezentowaniu materiału wprowadzającego należy dokonać podziału grupy na drużyny, które będą reprezentować poszczególne państwa w czasie rozgrywki.