

10-99

3-10

45'



Dibattito[®]

PARTY



VINCE CHI CONVINCIE!

LUDI

DIBATTITO® PARTY

Età: 10-99

Giocatori: 3-10

Durata: 45 minuti

Un gioco di: *Andrea Binasco,*
Matteo di Pascale

Contenuto: 110 carte con 440

Tesi-Antitesi; 1 plancia delle carte
con struttura del discorso;

1 spinner; 1 gettone bianco (bonus);

2 gettoni neri (malus); 10 palette

voto; 1 scheda segnapunti;

1 pennarello cancellabile;

1 astuccio portacarte

Dibattito® Party è il gioco ispirato al metodo del *Debate*, ideale per le vostre sfide con gli amici! Come in un talk show, dovrete sostenere un'idea e il suo opposto, che non per forza rispecchiano la vostra opinione. Il segreto per vincere? Essere chiari e convincenti! Ma attenti ai tabù e alle penalità...

Preparazione

Si posizionano al centro del tavolo lo spinner, la plancia con la struttura del discorso, la scheda segnapunti con il pennarello, il gettone bianco (bonus) e i due gettoni neri (malus).

Si mescola il mazzo di carte Tesi-Antitesi e si posiziona coperto nell'apposito spazio della plancia.

Su ogni carta sono riportate **4 Tesi-Antitesi**, ognuna delle quali corrisponde a una categoria:

Family 🏠; **Love** ❤️; **Life** 🗨️;

Topics 🔥. Infine ogni giocatore tiene davanti a sé una palette per la votazione.



I genitori non hanno il diritto di decidere gli hobby dei figli.



L'amore si può comprare.



Meglio un uovo oggi che una gallina domani.



La tecnologia ci si rivolterà contro.

Svolgimento

A turno, un giocatore ne sfida un altro in un dibattito. Egli sceglie uno sfidante, oppure gira lo spinner per individuarne uno, in base alla direzione della freccia.

Gli altri giocatori compongono la giuria. Una volta determinato lo sfidante del dibattito, il giocatore di turno gira lo spinner e pesca una carta dal mazzo. In base al simbolo indicato dalla freccia, egli dovrà leggere ad alta voce la Tesi-Antitesi corrispondente sulla carta pescata. Nel caso in cui la freccia indichi il simbolo **Tabù** 😞, il giocatore di turno potrà leggere un argomento a sua scelta, ma il dibattito sarà condizionato dalla seguente regola speciale:

😞 : ogni contendente dovrà evitare di dire una parola scelta dall'avversario durante la discussione, pena un punto di penalità (ad esempio parole come "oggi", "dove", oppure termini legati all'argomento; non valgono gli articoli, le preposizioni e i monosillabi). La parola da evitare viene dichiarata da ciascun concorrente all'inizio della manche.



Dibattito e Gettoni bonus/malus

A questo punto parte il dibattito: il giocatore di turno difende la Tesi letta sulla carta, mentre lo sfidante dovrà sostenere l'Antitesi, cioè il contrario.

Ogni contendente ha la possibilità di esprimere il suo parere in due interventi di 30 secondi ognuno, seguendo la traccia presente sulla carta struttura del discorso. Inizia la Tesi, poi l'Antitesi ribatte, quindi la Tesi interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione l'Antitesi.

La giuria segue attentamente il dibattito e, alla fine della discussione, nel caso in cui un'argomentazione piaccia particolarmente, decide all'unanimità di assegnare il gettone bianco a un giocatore. Il gettone bianco (bonus) può essere giocato solo una volta e assegna un punto indipendentemente dal risultato. Se, invece, ci sono stati errori da parte di qualcuno (errori logici, oppure se è stata usata la parola tabù, o se ci sono state dimenticanze di parte della struttura, o se è stato impiegato un tempo eccessivo nel proprio intervento), la giuria decide di assegnare uno o due gettoni neri al giocatore che ha effettuato errori. I gettoni neri (malus) comportano la perdita di un punto indipendentemente dal risultato e possono essere entrambi assegnati allo stesso giocatore che, in questo caso, perderà 2 punti.



Votazione e Punteggi

Terminato il dibattito si passa alla votazione: ciascun membro della giuria alza contemporaneamente la paletta voto. Chi mostra il lato con la T è a favore della Tesi. Chi mostra il lato con la A è a sostegno dell'Antitesi.



Se il voto della giuria è concorde, e tutti votano lo stesso giocatore, il vincitore riceve 5 punti e ogni membro della giuria 1 punto. Se invece il voto è discorde, chi ha ottenuto la maggior parte dei voti riceve 3 punti, e la giuria nessun punto. Se i voti sono in pareggio, non vengono assegnati punti.

A questo punteggio si aggiunge il punto del gettone bonus se è stato assegnato (il punto può essere assegnato anche al giocatore che sia risultato perdente nella votazione) e vengono sottratti i malus. Nel caso un giocatore non abbia ancora totalizzato punti, i gettoni malus assegnati non producono effetti. Se si gioca in tre, la giuria è composta da un solo giocatore e il punteggio assegnato per la votazione è 3.

(segue sul retro)

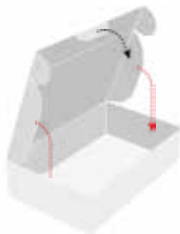
I punti vengono segnati sulla scheda segnapunti e si procede ad una nuova manche. Il nuovo giocatore di turno sarà il successivo al primo in senso orario.

La partita finisce quando un giocatore ha sostenuto una Tesi almeno una volta (o due volte o più, a scelta dei concorrenti). In caso di parità si procede con uno spareggio. Vince la partita chi totalizza più punti.



Attenzione: pulire la scheda segnapunti dopo l'uso utilizzando un panno umido.

Le carte Tesi-Antitesi possono essere riposte nella comoda scatolina portacarte.



Cos'è il Debate?

L'arte di dibattere affonda le radici nella cultura europea classica. Atene, la madrepatria della democrazia, era famosa anche in passato per i dibattiti che coinvolgevano i cittadini. Certo, a volte si esagerava difendendo le idee più assurde, ma non si poteva immaginare la vita pubblica senza dibattito. Oggi si sente parlare di dibattito non solo in politica, ma anche nella vita quotidiana, e specialmente a scuola, dove il dibattito è diventato una vera e propria metodologia di studio. Dibattere, infatti, stimola il pensiero critico, genera collegamenti tra argomenti differenti e soprattutto aiuta a mettere in ordine le idee e insegna a parlare in pubblico.

Ma cos'è il dibattito?

Il dibattito è una discussione ordinata con delle regole alla quale prendono parte due o più oratori che difendono tesi opposte.

Scopo del dibattito è difendere un'idea e persuadere il pubblico che l'idea migliore sia quella che si sta difendendo.

Questo gioco ti fornisce una **scheda** con la **struttura** ideale per difendere la tua idea in modo semplice ed efficace.

Ecco i cinque trucchi da rispettare per un dibattito vincente! Per prima cosa **introduci** l'argomento di cui vuoi discutere, ed esprimi la tua idea. Ad esempio, se sostieni che il burro d'arachidi faccia dimagrire, spiega brevemente che cos'è il burro d'arachidi, e di' chiaro e tondo che è un prodotto dietetico.

Ora **fornisci le prove** di quello che dici: studi scientifici, logica, esperienze personali vanno bene. Conosci qualcuno che ha perso 15 chilogrammi mangiando burro d'arachidi? Dillo!

Dimostra che conosci il **punto di vista** dell'avversario: molto probabilmente dirà che il burro d'arachidi è grasso! Ora muovi le tue **obiezioni**, smonta la tesi avversaria. Va bene, il burro d'arachidi sarà anche grasso, ma se si mangia in una dieta sana i grassi fanno addirittura bene! Alla fine, **concludi** il tuo intervento rivolgendoti al pubblico e ribadendo la tua idea.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT59742- DIBATTITO™ and LUDIC™ are trademarks of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy