

Розважальна гра «Медіаграмотна Мафія»



Вступ

Ви стомилися від буденного повсякдення? Хочете розширити спектр вражень? Урізноманітнити коло спілкування?



Тоді гра «Медіаграмотна Мафія» для Вас. Сівши за стіл з іншими гравцями, Ви різко зміните напрямок своїх думок, відчуттів та принципів. Все, що було звичним різко почне змінюватися. «Медіаграмотна мафія» — це макет нашого інформаційного простору. На кожне Ваше слово відбуватиметься миттєва реакція, причинно-наслідковий зв'язок проявиться невідкладно. Будьте пильними... Бережіться бути дезінформованим! Це гра, яка змушує замислитись про людей, про відносини у суспільстві, про себе. Хто переможе? Правда чи Фейки? Переможцям дістанеться злободенність. Вибір за вами! Тут дозволені будь-які емоції. Якщо хочете кричати — кричіть, якщо хочеш забути — забудьте! Тільки знайте, що в кінці шляху, нічого вже не повернути.

Правила

Гра втрачає сенс, якщо хтось підглядатиме. Всі закривають очі.

Перша ніч:

1. Ведучий оголошує: «Інформаційний простір засинає, прокидаються фейки». Фейки розплющують очі – знайомляться. Заплющують очі.
2. Ведучий оголошує: «Прокидається фактчекер», – розплющує очі, знайомиться з ведучим. Закриває очі.

3. Ведучий оголошує: «Інформаційний простір прокидається». Всі розплющують очі і починають обговорення, хто може бути фейками, Аргументують, чому не він є фейком, доводять свою правдивість. Після обговорення – відкрите голосування. За його підсумками один учасник дезінформується, вибуває з гри та викриває свою карту.

Друга та наступні ночі:

4. Ведучий знову оголошує: «Інформаційний простір засинає, прокидаються фейки». Фейки відривають очі та безшумно домовляються, хто буде жертвою дезінформації. Показують ведучому кого обрали. Закривають очі.
5. Ведучий оголошує: «Прокидається фактчекер». Фактчекер показує ведучому, хто на його думку є фейком. Якщо фактчекер не помиляється – фейк ліквідується під час настання дня. Якщо помиляється, ведучий повідомляє, що фактчекер помилився.
6. Ведучий оголошує: «Прокидається свобода слова». Щоночі свобода слова може захистити одного з гравців від дезінформації, в тому числі і себе. Вдень, після оголошення ведучим, кого саме було дезінформовано, учасникам дозволено провести коротке обговорення.

Далі починаючи з 4 пункту, дії повторюються щоночі.



Академія Української Преси

