

# oBLUDnosti - pravidlá hry

## OBSAH BALÍČKA:



42 MEDIÁLNYCH  
kariet



10 Špeciálnych  
kariet



8 KALERÁBOV



ťahák

5 ŤAHÁKOV



7 BLUDOV



7 PRÍSNE  
TAJNÝCH  
kariet

## PRÍPRAVA HRY:

Karty rozdeľte na balíček **Mediálnych + Špeciálnych** kariet, kariet **Kalerábov** a kariet **BLUDov**. Každý balíček dôkladne premiešajte. Karty vyhodnotení (PRÍSNE TAJNÉ!!!) zatiaľ odložte bokom.

Každému hráčovi rozdajte náhodne **jednu kartu BLUDu**, **jeden Ťahák** a **3 Mediálne karty**. Nevyužitú karty Bludov odložte bokom, túto hru sa už nebudú používať. Balíky Mediálnych kariet a Kalerábov umiestnite do stredu stola, aby na ne všetci hráči bez problému dočiahli.

Začína hráč, ktorý ako posledný čítal noviny (prípadne ľubovoľné médium šíriace informácie).

Odporúčame, aby každý hráč predstavil a v krátkosti popísal blud, ktorý bude prezentovať.

## PRIEBEH HRY:

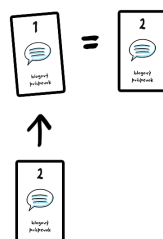
Hrá sa na niekoľko kôl počas ktorých hráči hrajú svoje akcie. Počas svojho ťahu hráč zahrá jednu akciu a pokračuje sa ďalším hráčom v smere hodinových ručičiek.

## HRÁČ MÁ NA VÝBER ZO 4 AKCIÍ:

### 1. Zahranie karty.

#### a. Prezentovanie BLUDu.

Hráč vyloží pred seba jednu kartu média a popíše, ako toto médium podporuje jeho teóriu. Číslo na karte reprezentuje to, aký dopad má daná správa na ľudí a zároveň, koľko bodov dáva karta hráčovi. Hráč si dotiahne jednu kartu a jeho kolo končí.



Hráč môže mať pred sebou len jednu kartu média každého typu (Hovorí sa, relácia v rádiu, atď.). Pokiaľ vyloží kartu typu, ktorý už má na stole, musí starú kartu zahodiť, aby mal na konci kola na stole len jednu kartu daného typu. Nemôže však zahodiť kartu, ak je zakrytá. (Pravidlá pre zakrývanie kariet sú popísané nižšie.)



Karty s bodovou hodnotou 3 reprezentujú správy, ktoré sa veľmi rozšírili a zároveň menia vnímanie sveta ľudí tak, že to má silné dopady na spoločnosť. Po zahrnutí tejto karty hráč otočí jednu kartu **Kalerábu** a riadi sa jej pokynmi. Po vyriešení karty sa táto karta zamieša späť do balíčka Kalerábov.



Malý kaleráb na 3-bodových kartách je na to, aby vám pripomínal toto pravidlo.

#### b. Špeciálne karty.

V balíku je niekoľko špeciálnych kariet, ktoré sa hrajú odlišne ako karty médií. Zoznam všetkých špeciálnych kariet je na konci pravidiel a na prehľadovej kartičke (Ťahák). Po zahrnutí špeciálnej karty si hráč dotiahne jednu kartu a pokračuje ďalší hráč.

## 2. Zakrytie/vyhodenie karty média iného hráča.



Hráč môže prekryť vyloženú kartu média iného hráča svojou kartou, ktorá má rovnakú hodnotu (nedajú sa na to použiť špeciálne karty). Svoju kartu položí na súperovu kartu tak, aby bolo vidno, o aký typ karty sa jedná. Táto karta sa nepočíta do súčtu bodov daného hráča. Zakrytie karty ovplyvňuje iba body a nič iné. Hráč naďalej nemôže vyložiť kartu toho istého média, aj keď je dané médium zakryté. Rovnako sa karta zahadzuje v prípade kalerábov.



Pokiaľ hráč použije kartu s vyššou hodnotou, súperovu kartu neprekryva, ale vyhadzuje ju na odhadzovaciu kopy spolu so svojou kartou. (Rovnako funguje špeciálna karta **Názor vedca**, ktorá ale dokáže zahodiť aj karty s hodnotou 3.)

V oboch prípadoch hráč popisuje, ako jeho dôkaz vyvracia argumentáciu protihráča. Po zahrnutí tejto akcie si hráč dotiahne jednu kartu na ruku.

### 3. Odkryie karty média.

Hráč môže použiť svoj ťah na to, aby odokryl jednu svoju prekrytú kartu média. Karta, ktorá ju pokrývala, sa odhodí na odhadzovaciu kopy.

### 4. Vymeniť karty v ruke.

Hráč môže zahodiť všetky karty zo svojej ruky a potiahnuť si novú ruku. Musí ich však zahodiť všetky a nemôže si niektoré z nich nechať.

### KONIEC HRY:

Hrá sa do momentu, kedy má jeden hráč na konci svojho kola víťazný počet bodov.

Odporúčaný počet bodov na koniec hry:

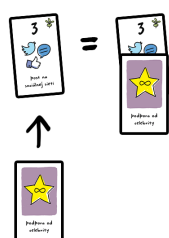
Počet hráčov	3	4	5
Počet bodov	11	9	7

Pokiaľ práve nemáte dost času na zahraniie celej hry, tak sa pred hrou môžete dohodnúť na tom, že budete hrať na menší počet bodov. Rovnako ak máte pocit, že hra vždy skončí skoro, môžete hrať aj na väčší počet bodov. Odporúčame meniť finálny počet bodov iba o dva.

**Pozor:** Ak hráč zahrá 3-bodovú kartu, musí ešte potiahnuť kartu kalerábu. Hra sa končí len pokiaľ má aj po jeho vyhodnotení dostatočný počet bodov. Ak ho nemá, hra pokračuje ďalej.

Po určení víťaza zoberte príslušnú kartu vyhodnotenia (Prísne tajné!!!) a nahlas prečítajte, ako sa zmení svet po tom, čo všetci uveria víťaznému bludu.

### ŠPECIÁLNE KARTY:



**Podpora od celebrity:** hráč zahrá kartu na ľubovoľnú kartu média, ktorá je vyložená na stole (a nie je zakrytá). Na kartu, ktorá je ochránená hviezdou, sa nevzťahujú žiadne efekty a nemôže byť nijako odstránená. Zostane teda nezmenená až do konca hry. Hráč si za ňu počíta body a nemôže vyložiť druhú kartu, ktorá by mala symbol toho istého média.



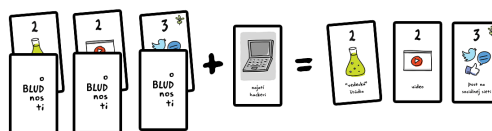
**Vytesané do kameňa:** karta sa hrá rovnako ako mediálne karty, ale jedná sa o názor ktorý je nespochybniteľný a všetci v neho veria. (Je vhodné ho náležite okomentovať.) Táto karta sa nedá zahodiť žiadnym spôsobom a hráčovi zostane do konca hry (podobne ako karta chránená hviezdou). Jeden hráč môže mať vyložených viacero kariet Vytesané do kameňa.



= 0

**Názor vedca:** hráč, ktorý zahrá Názor vedca, zahodí súperovi ľubovoľnú kartu média na odhadzovaciu kopy spolu s kartou Názor vedca. (Nemôže si vybrať kartu, ktorá je chránená kartou hviezdy, ani kartu "Vytesané do kameňa")

**Najatí hackeri:** zahráním tejto karty si hráč naraz odkryje všetky svoje prekryté karty.



### UKÁŽKA KOLA:

Prvý hráč, Peter, vykladá kartu - Článok v časopise 2. Popisuje ju slovami: "Včera som našiel na povale noviny z roku 1965 a v nich písali, že v roku 2000 budeme chodiť na dovolenku na Mesiac a budeme kolonizovať Mars. A tie noviny mali pravdu. Ale neplatí to pre všetkých, ale len pre bohatých, ktorí už majú vlastnú základňu na Marse."

Druhý hráč, Matej, vykladá Vedeckú štúdiu 1 so slovami: "Americkí vedci zistili, že ihličie obsahuje veľa elektrónov. Rovnako aj naše telo obsahuje veľa elektrónov a preto pitie ihličia prospieva nášmu telu."

Tretia hráčka, Lucia, zahrá kartu Blogový príspevok 2 na to, aby prekryla Petrovu kartu Článok v časopise 2. Našla blogový príspevok, ktorý opisuje, aké náročné by bolo so súčasnými voľne dostupnými technológiami utajiť lety a akúkoľvek aktivitu na Marse.

### UKÁŽKA PRIEBEHU HRY:



Hra oBLUDnosti vznikla ako súčasť projektu Print&Play Edu Games Hackaton.

Autori: Oliver Šimko, Táňa Zacharovská, Michal Debnár, Lujza Kotryová, Jakub Kokoška

Ilustrácie a grafická úprava: Táňa Zacharovská

2019, [www.obludnosti.sk](http://www.obludnosti.sk)

Ďakujeme všetkým testerom.

# oBLUDnosti: Kartová hra o šírení konšpiračných teórií

## METODIKA pre využitie pri výučbe:

Ako fungujú konšpiračné teórie? Ako sa šíria? A prečo sú vlastne nebezpečné? Nájdite odpoveď pomocou zábavnej kartovej hry, ktorú ako pedagóg ľahko využijete v rámci výčby. Vzhľadom k témam, na ktoré nadväzuje a ktoré rozširuje, je vhodná predovšetkým pre žiakov 2. stupňa základných škôl.

## KEDY a AKO hru použiť?

Kartová hra slúži ako doplnok výučby a pomáha otvoriť tému konšpiračných teórií. Slúži nie len ako odrazový mostík k diskusii, ale poskytuje i dostatok obsahu, ku ktorému je možné sa počas diskusie vracieť a preberať teóriu na konkrétnych príkladoch. V neposlednom rade je zábavným trávením času, napr. na školských výletoch alebo v družinách a školských kluboch.

Hru doporučujeme použiť ako doplnok a rozšírenie výučby v rámci tém ako **mediálna gramotnosť, internetová bezpečnosť, politické dejiny 21. storočia, ideológie, manipulácia, etické správanie, masmédiá a pod..** V rámci tzv. mäkkých zručností slúži k rozvoju **kritického myslenia, argumentácie a kreativity.**

## ČASOVÉ rozloženie hry:

**10 minút** - predstavenie hry žiakom, vysvetlenie pravidiel

**20 minút** - hra

**15 minút** - reflexia hry v podobe diskusie (Na pokračovanie diskusie doporučujeme rezervovať ešte jednu nasledujúcu hodinu, aby sa téma pokryla skutočne do hĺbky.)

## Priebeh REFLEXIE:

Hru je možné nechať deti najprv hrať bez uvedenia do problematiky, prípadne môže byť rozvinutím už prebranej látky. Reflexia v podobe diskusie by mala ale v každom prípade prebehnúť potom, ako deti odohrali hru. V reflexii je úlohou pedagóga, aby premostil herný zážitok s preberanou témou.

Hry, ktoré si deti zahrali, slúžia ako zdroje príkladov. Na priebehu hry je možné retrospektívne ukázať, ako sa konšpiračné teórie šíria - aké nástroje k tomu boli použité (videá na internete, články v časopisoch, relácie v rádiu a pod. = všetky mediálne karty) a aké ich šírenie malo dopad - k tomu slúžia karty kalerábov a vyhodnocujúce karty jednotlivých konšpirácií. Na nich je možné ilustrovať zámer, s akým konšpiračné teórie vznikajú a kam môže viesť ich šírenie a presadzovanie.

Konšpiračné teórie v hre sú zámerne vymyslené, svojím charakterom ale pripomínajú niektoré reálne prípady.\* Pedagóg môže na základe vlastného uváženia ukázať deťom paralely z reálneho sveta.

Diskusie môže byť vedená formou otázok, ktoré pedagóg deťom postupne kladie. Pri odpovediach im pomáha príkladmi z hry a z reality.

## Inšpiratívne OTÁZKY do diskusie:

(Otázky sú zoradené od jednoduchších s jasnejšími odpoveďami po zložitejšie s komplikovanejšími odpoveďami)

- Čo je to **konšpiračná teória**?
  - Ako sa líši od **hoaxu** alebo **"fake news"**? Viete, čo znamenajú tieto pojmy?

## Konšpiračná teória

konšpirácia - synonymum slova **"sprisahanie"**

Konšpiračná teória alebo teória sprisahania je názor na ľubovoľnú tému, ktorý predkladá, že istá skupina ľudí vedome a tajne (konšpiračne) pôsobí v neprospech inej skupiny ľudí alebo celého ľudstva. Konšpiračné teórie vysvetľujú historické alebo súčasné udalosti ako výsledok tajného sprisahania skupiny mocných činiteľov. Vyznávači konšpiračných teórií si obyčajne myslia, že touto skupinou je vláda, predstavitelia tajných organizácií, jedného alebo viacerých spoločne pôsobiacich podnikov alebo predstavitelia národov alebo náboženstiev, občas aj mimozemské civilizácie.

Konšpiračné teórie využívajú k svojmu šíreniu i hoaxy a fake news.

## Hoax

anglické slovo hoax označuje **"podvod, žart"**

Hoax je predovšetkým prostredníctvom internetu elektronicky šírená nepravdivá správa (najmä e-mailová), ktorá napriek svojej nezmyselnosti vyzýva k tomu, aby bola preposielaná ďalším používateľom.

Najčastejšie sa jedná o:

- varovanie pred údajným nebezpečenstvom
- prosba o pomoc pri údajnej krízovej situácii (niekedy môže byť sprevádzaná prosbou o zaslanie peňažnej čiastky)
- prostý žart alebo vtipná správa
- informácie o údajnej zmene pravidiel používaného systému (napr. spoplatnenie služby)

Viac informácií nájdete napr. na stránkach [www.hoax.cz](http://www.hoax.cz).

## Fake news

z angličtiny **"falošná novinka / falošná správa"**

Vedome vytvorená nepravdivá správa, ktorá je šírená obvykle klasickými mediálnymi kanálmi a často ju preberajú a šíria i žurnalisti. Je vytvorená cielene za účelom poškodiť nejakú osobu, inštitúciu alebo značku a spolieha sa na to, že bude vďaka prehnaným a šokujúcim titulkom zdieľaná bez overovania si jej pravdivosti.

- Ako odlíšime konšpiračnú teóriu od vedeckej teórie alebo od vedeckého faktu?
  - Ako si overovať informácie, ktoré nájdeme na internete?
- Akým spôsobom sa konšpiračné teórie šíria? Kde všade sa s nimi môžeme stretnúť?
- Prečo môžu byť konšpiračné teórie nebezpečné?
- Čo môžu byť dôvody, kvôli ktorým niekto konšpiračnú teóriu vymyslí?
- Prečo niektorí ľudia konšpiračným teóriám uveria?
- Ako sa môžeme konšpiračným teóriám brániť?
- Ako na internete diskutovať s človekom, ktorý verí a šíri konšpiračnú teóriu?
  - So žiakmi môžete spraviť cvičenie, v ktorom vymyslíte typickú správu obsahujúcu konšpiračnú teóriu, ktorú niekto uverejnil na sociálnej sieti. Úlohou detí je vymyslieť odpovede, ktoré by takému človeku napísali. V diskusii potom môžete rozoberať, aké argumenty použili, či by boli vhodné a ako by na ne taký človek reagoval.

## Z hry a z diskusie by si deti mali odniesť predovšetkým to, že:

1. Nie všetko, čo sa dozvedia na internete, je pravdivé. Informácie je potrebné si overovať.
2. Konšpiračné teórie obsahujú nepravdivé (vymyslené) informácie a používajú neplatné či zavádzajúce argumenty.
3. Šírenie konšpiračných teórií môže mať negatívny dopad na spoločnosť. Konšpiračné teórie obvykle vznikajú za účelom niekoho poškodiť.
4. Správnym prístupom v diskusii je vždy používať overené informácie a logické argumenty.

- \* Ak chcete hru použiť ako pomôcku pri výučbe špecifickej témy (napr. obdobie 2. svetovej vojny) a potrebujete karty s konkrétnou dezinformáciou/konšpiráciou, na [www.obludnosti.sk](http://www.obludnosti.sk) si môžete si stiahnuť PDF s prázdny kartami a vyrobiť si vlastné. Alebo nám dajte vedieť, aké okruhy konšpirácií by ste vedeli využiť.